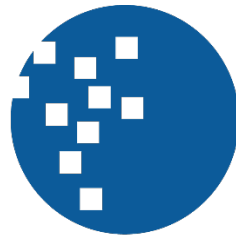


**PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK* SPYROS DI
DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Anandya Prameswari Wibisono

0000058022

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK* SPYROS DI
DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Anandya Prameswari Wibisono

0000058022

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anandya Prameswari Wibisono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK* SPYROS DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Desember 2024



(Anandya Prameswari Wibisono)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anandya Prameswari Wibisono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058022

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Dreambox Marketing Consultant

Alamat Perusahaan : Gading Serpong, Summarecon Scientia Square Park. Garden View GV-03ATF, Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810 Department

Email Perusahaan : marketing@dreambox.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 4 Desember 2024

Mengetahui



(Citra Nuridha)



Menyatakan



(Anandya Prameswari Wibisono)

HALAMAN PENGESAHAN

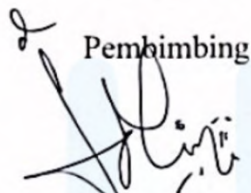
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK* SPYROS DI
DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**

Oleh

Nama Lengkap : Anandya Prameswari Wibisono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

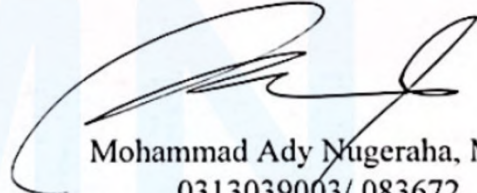
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


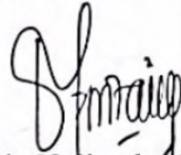
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anandya Prameswari Wibisono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK*
SPYROS DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



Anandya Prameswari Wibisono

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang diberikan hingga laporan magang ini bisa diselesaikan dengan tepat waktu sebagai salah satu syarat lulus sarjana S.Ds serta kelulusan program MBKM Internship Track 1 Universitas Multimedia Nusantara. terselesaikannya laporan magang ini didasari oleh berbagai dukungan yang diberikan oleh Dreambox Marketing Consultant selaku perusahaan tempat penulis bekerja praktik magang, Supervisor, Dosen Pembimbing, dan kerabat yang selalu ada untuk membantu perancangan laporan dari awal hingga akhir proses sidang magang selesai.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dreambox Marketing Consultant, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Reza Arista Pradhana, S.Ds., selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Advisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Laporan ini jauh dari kata sempurna, dengan itu segala kritik dan saran yang membangun akan diapresiasi oleh penulis dengan tujuan mengembangkan kualitas laporan akademis yang dirancang. Besar harapan saya jika laporan magang ini dapat membantu siapapun yang membacanya.

Tangerang, 18 Desember 2024



Anandya Prameswari Wibisono



PERANCANGAN DESAIN *PITCH DECK* SPYROS DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

(Anandya Prameswari Wibisono)

ABSTRAK

Pelaksanaan praktik kerja magang di Dreambox Marketing Consultant bertujuan untuk melengkapi syarat kelulusan gelar sarjana S.Ds melewati program MBKM. Persyaratan MBKM meliputi 640 jam kerja dengan Supervisor serta 207 jam kerja dengan Advisor, dengan itu mahasiswa melaksanakan praktik kerja magang dengan terjun ke bidang minat masing-masing. Isi dari laporan magang ini meliputi kegiatan penulis selama menjalankan kerja magang proyek perancangan *deck* desain *pitching brand* Spyros di Dreambox Marketing Consultant. Dreambox merupakan perusahaan berbasis marketing yang menjunjung ke arah desain *branding* dan strategi kreasi konten. Perusahaan Dreambox tengah menjalani tahun ke-12, yang kini telah dipercaya oleh berbagai klien besar, dengan kepercayaan ini diawali dengan dedikasi dan produksi *branding* yang berkualitas untuk setiap klien. Awal mula bekerjasama dengan pihak klien tentunya dengan *pitching* ide dan strategi, dengan ini penulis berkontribusi secara langsung untuk perancangan konten sosial media, penataan *deck presentation*, dan *mock-up collateral* yang dibutuhkan untuk memenangkan proyek *branding* dengan klien Spyros.

Kata kunci: Magang, *Pitching*, Desain, *Branding*



DESIGNING SPYROS PITCH DECK AT DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

(Anandya Prameswari Wibisono)

ABSTRACT

The internship at Dreambox Marketing Consultant was undertaken to fulfill the graduation requirements for Bachelor of Design (S.Ds) degree through the MBKM program. The MBKM requirements include 640 hours of work under Supervisor and 207 hours under Advisor daily tasks. Students participate in internship program aligned with their fields of interest. This internship report details the author's activities during the project of designing a pitch deck for the Spyros brand at Dreambox Marketing Consultant. Dreambox is a marketing agency focused on branding design and content strategy. Currently in its 12th year, Dreambox has gained the trust of numerous major clients, a reputation built through dedication and the delivery of high-quality branding solutions. Collaboration with clients typically begins with pitching ideas and strategies. In this context, the author contributed directly to developing social media content, deck presentation layout, and mock-up collaterals necessary to secure the branding project with Spyros.

Kata kunci: *Internship, Pitching, Design, Branding*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	18

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	23
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	44
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	44
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	44
BAB IV PENUTUP	46
4.1 Simpulan	46
4.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 15



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Dreambox.....	6
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2. 3 Klien Dreambox, Lintasarta	9
Gambar 2. 4 Klien Dreambox, Universitas Multimedia Nusantara.....	10
Gambar 2. 5 Klien Dreambox, Triple S	10
Gambar 2. 6 Klien Dreambox, Nutrive Benecol.....	11
Gambar 2. 7 Klien Dreambox, PT BPS.....	12
Gambar 3. 1 Bagan Struktur Visual	13
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi	14
Gambar 3. 3 Screenshot Moodboard Spyros.....	19
Gambar 3. 4 Key Visual Utama Spyros	20
Gambar 3. 5 Proses Kreatif dan Hasil Desain.....	20
Gambar 3. 6 Hasil Akhir Setelah Revisi	21
Gambar 3. 7 Mock-up Karya Terpilih.....	21
Gambar 3. 8 Mock-up Collateral dan Deck Desain	22
Gambar 3. 9 Moodboard Key Visual	24
Gambar 3. 10 Proses Pengambilan Aset	25
Gambar 3. 11 Sebelum dan Sesudah Desain	25
Gambar 3. 12 Key Visual dan File Aset Pidato Sambutan	26
Gambar 3. 13 Proses Perancangan Visual 1	27
Gambar 3. 14 Hasil Visual 1.....	27
Gambar 3. 15 Website Lintasarta.....	28
Gambar 3. 16 Dokumentasi Acara	28
Gambar 3. 17 Proses Perancangan Visual 2	29
Gambar 3. 18 Hasil Akhir Visual 2	29
Gambar 3. 19 Proses Perancangan Visual 3	30
Gambar 3. 20 Hasil Akhir Visual 3	31
Gambar 3. 21 Proses Perancangan Visual 4.....	32
Gambar 3. 22 Hasil Akhir Visual 4	32

Gambar 3. 23 Key Visual Rejo.....	33
Gambar 3. 24 Desain Ulang Sosial Media Rejo.....	33
Gambar 3. 25 Proses Pengambilan Aset	34
Gambar 3. 26 Hasil Akhir Content Sample.....	34
Gambar 3. 27 Dokumentasi Foto Pitching Rejo, 25 Oktober 2024	35
Gambar 3. 28 Proses Pencocokan Gambar Allsafe.....	37
Gambar 3. 29 Hasil Akhir Allsafe	37
Gambar 3. 30 Proses Pencocokan Gambar Inisure	38
Gambar 3. 31 Hasil Akhir Inisure	38
Gambar 3. 32 Proses Pencocokan Gambar Peluq.....	39
Gambar 3. 33 Hasil Akhir Peluq	39
Gambar 3. 34 Proses Desain Deck	40
Gambar 3. 35 Hasil Akhir Desain.....	41
Gambar 3. 36 Key Visual Kontura	42
Gambar 3. 37 Mock-up Visual Kontura	42
Gambar 3. 38 Proses Kreatif Kontura	43
Gambar 3. 39 Hasil Deck Desain Kontura.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	50
Lampiran Form Bimbingan 1.....	52
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	53
Lampiran MBKM 01 1.....	54
Lampiran MBKM 02 1.....	55
Lampiran MBKM 03 1.....	56
Lampiran Karya 1.....	71
Lampiran Karya 2.....	71
Lampiran Karya 3.....	72
Lampiran Karya 4.....	73
Lampiran Karya 5.....	74
Lampiran Karya 6.....	75

