

**PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* MAGN17ICENT
ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING
PADA PT LESTARI MAHADIBYA**



LAPORAN MAGANG

Immanuel Bintang Gutama

00000053799

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

**PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* MAGN17ICENT
ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING
PADA PT LESTARI MAHADIBYA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Immanuel Bintang Gutama

00000053799

**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 : Imanuel Bintang Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* MAGN17ICENT
ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING PADA
PT LESTARI MAHADIBYA**

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, 18 Oktober 2024



(Immanuel Bintang Utama)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Imanuel Bintang Gutama

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053799

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Lestari Mahadibya

Alamat Perusahaan : Gading Serpong, Jl. Boulevard Raya Gading Serpong, Pakulonan Barat., Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : Tidak ada

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, 18 Desember 2024

Mengetahui


PT LESTARI MAHADIBYA

(Lila Puspitasari)

Menyatakan




(Immanuel Bintang Gutama)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* MAGNIFICENT ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING PADA PT LESTARI MAHADIBYA

Oleh

Nama Lengkap : Imanuel Bintang Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 16.30 s.d. 17.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Ardiles Akyuwen, M.Sn.
03230670804/ 067811

Penguji



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127602/ L00011

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 : Imanuel Bintang Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN PROMOSI
EVENT MAGN17ICENT
ANNIVERSARY SMS DI DIVISI
DESAIN MARKETING PADA PT
LESTARI MAHADIBYA**

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

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan 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 memublikasikan 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



(Immanuel Bintang Utama)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan terima kasih saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya laporan magang berjudul **PERANCANGAN PROMOSI EVENT MAGNIFICENT ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING PADA PT LESTARI MAHADIBYA** dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds), saya juga tidak lupa dengan pihak yang banyak membantu serta mendukung saya dalam proses penyusunan laporan dan magang saya, maka dari itu saya Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga saya yang selalu memberikan bantuan dan dukungan material serta moral sehingga saya bisa menyelesaikan program magang ini.
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.M., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT. Lestari Mahadibya, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Manda Hanjaya Poetra, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

Saya berharap semoga laporan magang ini bisa menjadi sumber informasi dan motivasi bagi pembaca, terutama anak-anak angkatan baru UMN

Tangerang, 18 Desember 2024



(Immanuel Bintang Gutama)

PERANCANGAN PROMOSI *EVENT* MAGN17ICENT ANNIVERSARY SMS DI DIVISI DESAIN MARKETING PADA PT LESTARI MAHADIBYA

(Immanuel Bintang Gutama)

ABSTRAK

Penulis melakukan aktivitas magang di PT. Lestari Mahadibya atau Summarecon Mall Serpong yang memiliki berbagai macam event tahunan. Sebagai seorang desainer grafis intern penulis memiliki peran atau tugas untuk membuat dan merancang sebuah materi desain promosi untuk event dan kebutuhan mall seperti event natal, ulang tahun Mall dan promo tenant lainnya. Desainer grafis perlu memperhatikan elemen-elemen dalam desain promosi, seperti menyampaikan sebuah informasi dengan efektif, visual dan elemen grafis harus tetap menjaga identitas mall, dan tentunya sebuah desain promosi harus dibuat dengan menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian pengunjung. Dengan nama Summarecon Mall Serpong yang sudah besar mampu meningkatkan kemungkinan adanya event kolaborasi dengan sebuah brand besar dan merek tertentu, ini membuat penulis memiliki keinginan yang kuat untuk bisa belajar tentang ilmu desain marketing pada Mall, serta bisa menambahkan pengalaman dan dalam perancangan sebuah desain promosi, penulis juga menambah wawasan di dunia industri kreatif terutama di bidang desain promosi pada Mall.

Kata kunci: PT. Lestari Mahadibya, Magang, Media Promosi, Mall



PROMOTIONAL DESIGN FOR MAGNIFICENT ANNIVERSARY

SMS EVENT IN MARKETING DESIGN DIVISION AT

PT LESTARI MAHADIBYA

(Imanuel Bintang Gutama)

ABSTRACT

The author conducts internship activities at PT. Lestari Mahadibya or Summarecon Mall Serpong which has various annual events. As an intern graphic designer, the writer has a role or task to create and design a promotional design material for events and mall needs such as Christmas events, Mall birthdays and other tenant promos. Graphic designers need to pay attention to elements in promotional design, such as conveying information effectively, visual and graphic elements must maintain the identity of the mall, and of course a promotional design must be made attractive so that it can increase visitor attention. With the name Summarecon Mall Serpong which is already large, it can increase the possibility of collaborative events with a large brand and certain brands, this makes the author have a strong desire to be able to learn about the science of marketing design at the Mall, and can add experience and in designing a promotional design, the author also adds insight in the world of creative industries, especially in the field of promotional design at the Mall.

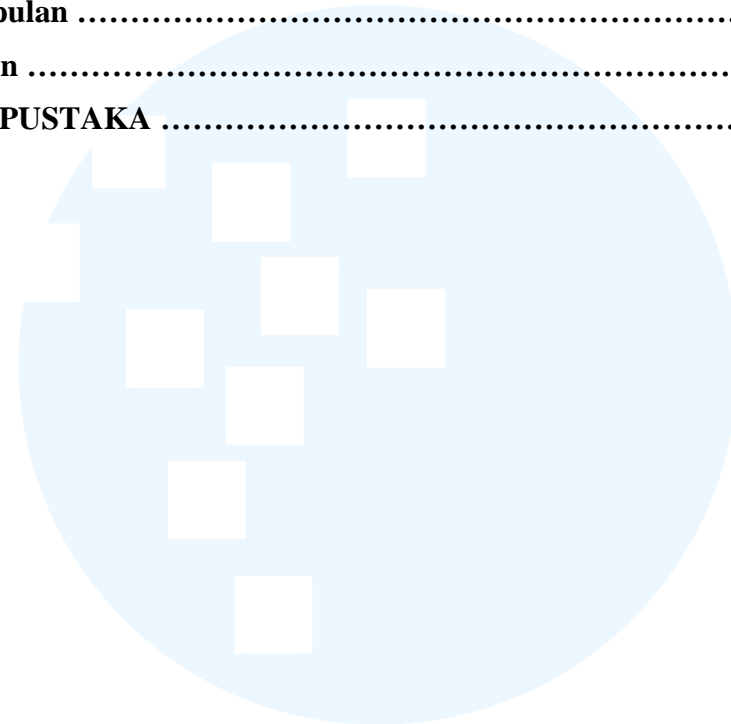
Keywords: *PT. Lestari Mahadibya, Internship, Media Promotion, Mall*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
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
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang (SMS ANNIVERSARY MAGNI17ICNET)	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	44
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	99

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	99
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	100
BAB IV PENUTUP	101
4.1 Simpulan	101
4.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	xx



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	5
Gambar 2.2 Logo SMS	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Divisi Marketing	8
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Divisi Desain Marketing	9
Gambar 2.5 Xplorasa Carnival	10
Gambar 2.6 Snowy Happyland	11
Gambar 2.7 Oktoberfest	12
Gambar 2.8 DRP	13
Gambar 2.9 Spookyland Matsuri x Jujutsu Kaisen	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.2 Chat Brief Tugas	23
Gambar 3.2 Chat Brief Tugas & Materi Event PDF	23
Gambar 3.4 Referensi Desain	24
Gambar 3.5 Aset Shape & Glow	24
Gambar 3.6 Asset Balon	24
Gambar 3.7 Lorem Ipsum & Penggunaan Font Cambria	25
Gambar 3.8 Proses Layout Teks & Image	25
Gambar 3.9 Pemilihan Warna Desain dari Materi PDF	26
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Efek Glow pada Photoshop	26
Gambar 3.11 Proses Desain & Alternatif Desain	27
Gambar 3.12 Chat Feedback dari Supervisor	27
Gambar 3.13 Proses Revisi Desain Alternatif Baru	28
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Aset pada Desain Alternatif	28
Gambar 3.15 Hasil Revisi dari Proses Desain Key Visual	28
Gambar 3.16 Hasil Desain Key Visual Terpilih	29
Gambar 3.17 Materi Konten	29
Gambar 3.18 Logo Yovie & Nuno di Laman Facebook	30
Gambar 3.19 Pemberian Image Konten	30
Gambar 3.20 Proses Tracing Logo Band	31

Gambar 3.21 Proses Menghapus Background Foto Yovie & Nuno	31
Gambar 3.22 Proses Menghapus Background Foto Yovie & Nuno	32
Gambar 3.23 Proses Layout Penempatan Logo & Foto Band	32
Gambar 3.24 Chat Feedback dari Supervisor	33
Gambar 3.25 Sebelum Revisi & Hasil Revisi Desain	33
Gambar 3.26 Penamaan File Poster	34
Gambar 3.27 Proses Resize Sticker Revolving	34
Gambar 3.28 Pemasangan Revolving Door	35
Gambar 3.29 Hasil Desain Duratrans	35
Gambar 3.30 Hasil Desain Partisi	36
Gambar 3.31 Hasil Desain Partisi	36
Gambar 3.32 Pemasangan Desain Partisi	37
Gambar 3.33 Aset & Background IG Story	37
Gambar 3.34 Proses Layout	38
Gambar 3.35 Hasil Desain IG Story & Banner	38
Gambar 3.36 Proses Membagi Slide pada Pembuatan Carousel	38
Gambar 3.37 Hasil Desain Feed Carousel	39
Gambar 3.38 Chat Feedback dari Supervisor	39
Gambar 3.39 Hasil Revisi Desain Feed Carousel	40
Gambar 3.40 Referensi Penulis untuk Desain Feed Carousel	40
Gambar 3.41 Hasil Desain Carousel & Penggunaan Image	41
Gambar 3.42 Adjust Saturasi Pada Image	41
Gambar 3.43 Pembuatan Image	42
Gambar 3.44 Feedback dari Supervisor	43
Gambar 3.45 Hasil Desain Media Digital	43
Gambar 3.46 Logo Uptown Park	44
Gambar 3.47 Sketsa untuk Tema Musik	45
Gambar 3.48 Proses Digitalisasi	45
Gambar 3.49 Pembuatan Background Sementara	46
Gambar 3.50 Pembuatan Background Sementara	46
Gambar 3.51 Chat Feedback dari Supervisor	46

Gambar 3.52 Chat Feedback dari Supervisor dan Final Digital	47
Gambar 3.53 Poster Terpilih sebagai Panduan	47
Gambar 3.54 Proses Coloring	47
Gambar 3.55 Pallette Warna yang Digunakan	48
Gambar 3.56 Final 2D Illustration	48
Gambar 3.57 Storyboard	49
Gambar 3.58 File AI dari Karakter	49
Gambar 3.59 Penggunaan Transform	50
Gambar 3.60 Penggunaan Puppet Tool	50
Gambar 3.61 Proses Motion di Ae	51
Gambar 3.62 Preview Karakter Uptown Park	51
Gambar 3.63 Proses Motion Karakter di Ae	51
Gambar 3.64 Hasil Export dari keTiga Sisi	52
Gambar 3.65 Composition Sisi Kiri dan Atas	52
Gambar 3.66 Proses Pemasangan Motion Karakter di Resolume	53
Gambar 3.67 Event Spookyland Matsuri x Jujutsu Kaise	54
Gambar 3.68 KV Spookyland Matsuri x Jujutsu Kaisen	55
Gambar 3.69 Brief Pemberian Tugas	55
Gambar 3.70 Foto Broadway Atrium Circle	56
Gambar 3.71 Aset Karakter Gojo	56
Gambar 3.72 Guideline Desain Karakter	57
Gambar 3.73 Chat Brief Tugas dari PC	57
Gambar 3.74 Foto Lobby Utama Sebagai Mockup	58
Gambar 3.75 Layer pada Salah Satu Figure	58
Gambar 3.76 Proses Desain 2D Standee	59
Gambar 3.77 Proses Pemberian Stroke	59
Gambar 3.78 Mockup pada Area Unity	60
Gambar 3.79 Preview Desain 2D Standee	60
Gambar 3.80 Preview Desain 2D Standee	61
Gambar 3.81 Preview Desain 2D Standee	61
Gambar 3.82 Drive untuk Desain Event Spookyland Matsuri x Jujutsu	62

Gambar 3.83 Ukuran Sling Icon	62
Gambar 3.84 Desain Ground Icon Sticker	63
Gambar 3.85 Guideline Warna Karakter	63
Gambar 3.86 Desain Umbul-Umbul dari PIC	64
Gambar 3.87 Mockup & Desain Umbul-Umbul di Circle Atrium	64
Gambar 3.88 Images Prison Realm	64
Gambar 3.89 Preview Keterangan Icon JJK	65
Gambar 3.90 Desain Background Photobooth	65
Gambar 3.91 Aset Desain Background Photobooth	66
Gambar 3.92 Preview Background & 2D Standee Photobooth	67
Gambar 3.93 Preview Background & 2D Standee Photobooth	67
Gambar 3.94 Preview 2D Standee Photobooth	68
Gambar 3.95 Proses Desain 3D Figure Prison Realm	68
Gambar 3.96 Preview & Mockup Photobooth & 3D Figure Prison Realm ..	69
Gambar 3.97 Feedback Desain 2D Standee	69
Gambar 3.98 Proses Penambahan Legaline pada 2D Standee	70
Gambar 3.99 Preview Desain Photobooth	70
Gambar 3.100 Proses Meeting dengan Medialink	70
Gambar 3.101 Desain Prison yang Tertolak	71
Gambar 3.102 Feedback & Desain Backdrop Photobooth	72
Gambar 3.103 Revisi Warna Ground Sticker	72
Gambar 3.104 Proses Desain 2D Standee Photobooth	73
Gambar 3.105 Proses Mockup Desain 2D Standee Photobooth	73
Gambar 3.106 Feedback & Preview 2D Standee Photobooth	74
Gambar 3.107 Preview & Mockup 2d Standee	74
Gambar 3.108 Proses Revisi pada Sling Icon	75
Gambar 3.109 Preview Hasil Revisi pada Sling Icon	75
Gambar 3.110 Website Anime Membahas Prison Realm	76
Gambar 3.111 Image dari Website Jujutsu Kaisen	76
Gambar 3.112 Image dari Penulis Website Jujutsu Kaisen	77
Gambar 3.113 Pewarnaan Detail pada Mata di Prison Realm	77

Gambar 3.114 Pewarnaan Detail pada Mata di Prison Realm	78
Gambar 3.115 Pewarnaan Detail pada Mata di Prison Realm	78
Gambar 3.116 Proses Preview Prison Realm	79
Gambar 3.117 Proses Follow Up Desain	79
Gambar 3.118 Hasil dari 2 Alternatif Desain Prison Realm	80
Gambar 3.119 Proses Resize Giant Banner	80
Gambar 3.120 Hasil Desain Banner JJK	80
Gambar 3.121 Foto Desain Ketika Event Berlangsung	81
Gambar 3.122 Foto Desain pada Threads	82
Gambar 3.123 Chat Brief Tugas	82
Gambar 3.124 Proses Pembuatan Background	83
Gambar 3.125 Aset pada Desain ISF SMS79	83
Gambar 3.126 Pembuatan Desain Aset Bendera	84
Gambar 3.127 Pemilihan Typeface Asap	84
Gambar 3.128 Proses Pembuatan Logo SMS pada SMS79	85
Gambar 3.129 Proses Pemberian Stroke untuk Menjadi Objek	86
Gambar 3.130 Proses Desain Logo 79 pada SMS 79	86
Gambar 3.131 Proses Penelitian Materi & Approval kepada Supervisor	87
Gambar 3.132 Proses Pembuatan Grafis Bendera pada Logo 79	87
Gambar 3.133 Proses Pembuatan Grafis Bendera pada logo 79	88
Gambar 3.134 Hasil Desain Poster Logo 79	88
Gambar 3.135 Preview Desain SMS 79	89
Gambar 3.136 Feedback dari Karyawan Desain	89
Gambar 3.137 Desain Contoh yang Diberikan	90
Gambar 3.138 Feedback dari Karyawan	90
Gambar 3.139 Proses Desain Banner Apps	91
Gambar 3.140 Preview Desain Banner Apps	91
Gambar 3.141 Hasil Beberapa Desain SMS 79	92
Gambar 3.142 Poster Event Meet & Greet	92
Gambar 3.143 Guideline Untuk Desain	93
Gambar 3.144 Materi Desain Diberikan Melalui Chat WA	93

Gambar 3.145 Desain Layout Snowy Happyland	94
Gambar 3.146 Desain Layout Snowy Happyland + Guideline	94
Gambar 3.147 Hasil Desain Layout Snowy Happyland	95
Gambar 3.148 Proses Asistensi Layout & Revisi Layout di Photoshop	95
Gambar 3.149 Sisi Kiri Sebelum Revisi & Kanan Sesudah Revisi	96
Gambar 3.150 Proses Layout di Adobe Illustrator	96
Gambar 3.151 Proses Layout di Adobe Illustrator	97
Gambar 3.152 Proses Motion di Ae	97
Gambar 3.153 Proses Motion Transform di Ae	98
Gambar 3.154 Proses Pemberian Efek di Ae	98
Gambar 3.155 Hasil Proses Motion di After Effect	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1	xxi
Lampiran Form Bimbingan 1	xxii
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	xxiii
Lampiran MBKM 01	xxiv
Lampiran MBKM 02	xxvi
Lampiran MBKM 03	xxvii
Lampiran MBKM 04	xxx
Lampiran Karya 1	xxxi

