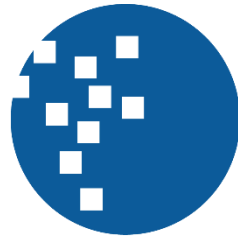


**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA  
PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Vonny Brigita Lian**  
**0000053751**

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

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA  
PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Vonny Brigita Lian**

**0000053751**

**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 : Vonny Brigita Lian  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053751  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)**

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, 19 Desember 2024



(Vonny Brigita Lian)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vonny Brigita Lian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053751.

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Hexpharm Jaya ( A Kalbe Company)

Alamat Perusahaan : Area PT. Bintang Toedjoe, Jl. Jend. Ahmad Yani  
no. 2, Kel. Kayu Putih Selatan, Kec. Pulo Gadung,  
Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13210.

Email Perusahaan : support@hexpharm.net

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



( Alice Ade)

Menyatakan



(Vonny Brigita Lian)



## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA  
PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)**

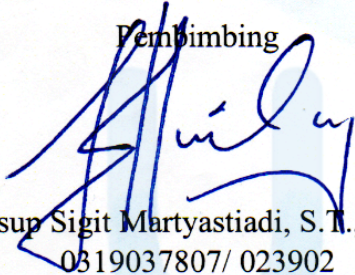
Oleh

Nama Lengkap : Vonny Brigita Lian  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053751  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024  
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



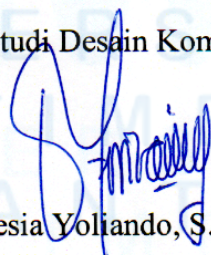
Dr.Sn.Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/ 023902

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/ 038953

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 : Vonny Brigita Lian  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053751  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA  
PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)

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, 19 Desember 2024

(Vonny Brigita Lian)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini yang berjudul “Perancangan Desain Konten Media PT Hexpharm Jaya (A Kalbe Company)”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis 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. PT Hexpharm Jaya, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Noviyanti Kristiana S.Farm, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr.Sn.Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan yang akan bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Vonny Brigita Lian)

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA**  
**PT HEXPHARM JAYA (A KALBE COMPANY)**

Vonny Brigita Lian

**ABSTRAK**

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama menjalani magang sebagai *Graphic Designer* di PT Hexpharm Jaya, dengan tujuan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan di dunia industri. Penulis terlibat dalam berbagai proyek desain untuk mendukung kampanye pemasaran produk farmasi, mulai dari pembuatan materi promosi digital hingga desain cetak, serta berkolaborasi dengan tim marketing dalam menyesuaikan desain dengan identitas visual perusahaan. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan adaptasi dalam lingkungan kerja yang dinamis. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peran dan tantangan seorang *graphic designer* serta menginspirasi mahasiswa lain untuk terus mengasah kreativitas dan keterampilan dalam menghadapi dunia kerja yang kompetitif.

**Kata kunci:** magang, *Graphic Designer*, kampanye pemasaran

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# Content Design Planning Media for PT Hexpharm Jaya (A Kalbe Company)

Vonny Brigita Lian

## **ABSTRACT**

*This report is based on the author's experience during an internship as a Graphic Designer at PT Hexpharm Jaya, with the aim of applying the knowledge and skills acquired during university studies to the industry. The author was involved in various design projects to support the marketing campaigns of pharmaceutical products, ranging from creating digital promotional materials to print designs, while collaborating with the marketing team to align the designs with the company's visual identity. Through this experience, the author not only improved technical skills in using graphic design software but also developed communication, time management, and adaptability in a dynamic work environment. The author hopes that this report provides readers with a clear understanding of the role and challenges of a graphic designer in the pharmaceutical industry and inspires other students to continue honing their creativity and skills in facing the competitive job market.*

**Keywords:** *internship, Graphic Designer, marketing campaigns*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
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.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	16
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	27

<b>3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>54</b>
<b>3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>54</b>
<b>3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
<b>4.1 Simpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>4.2 Saran .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xiv</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Hexpharm Jaya.....	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
Gambar 2.3 Gedung Perusahaan.....	9
Gambar 2.4 Kerjasama Perusahaan 2024.....	10
Gambar 2.5 Kerjasama Perusahaan 2022.....	11
Gambar 3.1 Bagan Divisi Perusahaan.....	13
Gambar 3.2 Brief Proyek Utama.....	17
Gambar 3.3 Aset Perusahaan.....	18
Gambar 3.4 Referensi Desain.....	19
Gambar 3.5 Sketsa Tiga Alternatif Samarak.....	20
Gambar 3.6 Tipografi Yang Dipilih.....	21
Gambar 3.7 Pengerjaan Pada Aplikasi Adobe Illustrator.....	22
Gambar 3.8 Request Revisi Banner.....	23
Gambar 3.9 Hasil Final Banner.....	24
Gambar 3.10 Karya Banner Promosi Produk HJ.....	25
Gambar 3.11 Karya Banner Promosi Cholestat.....	25
Gambar 3.12 Karya Banner Kerjasama HEVIT.....	26
Gambar 3.13 Karya Banner Promosi Vitazym Plus.....	26
Gambar 3.14 Brief Poster.....	28
Gambar 3.15 Referensi Poster.....	29
Gambar 3.16 Sketsa Tiga Alternatif Poster.....	30
Gambar 3.17 Pengerjaan Poster Pada Aplikasi Adobe Illustrator.....	31
Gambar 3.18 Pemilihan Tipografi Poster.....	32
Gambar 3.19 Request Revisi Poster.....	32
Gambar 3.20 Desain Final Poster.....	33
Gambar 3.21 Karya Desain Poster Candesartan.....	34
Gambar 3.22 Karya Desain Poster Produk HJ.....	35
Gambar 3.23 Karya Desain Poster Aloclair Plus.....	36
Gambar 3.24 Karya Desain Poster Samarak.....	37
Gambar 3.25 Brief Instagram Filter.....	38
Gambar 3.26 Sketsa Tiga Alternatif Instagram Filter.....	39
Gambar 3.27 Pengerjaan Instagram Filter Pada Aplikasi Adobe Illustrator.....	40
Gambar 3.28 Karya Desain Final Instagram Filter.....	42
Gambar 3.29 Karya Desain Instagram Filter HJ Generik.....	43
Gambar 3.30 Brief Desain E-catalogue.....	44
Gambar 3.31 Referensi E-catalogue.....	45
Gambar 3.32 Sketsa E-catalogue.....	46
Gambar 3.33 Pengerjaan E-catalogue Pada Aplikasi Adobe Illustrator.....	47
Gambar 3.34 Proses Finalisasi E-catalogue.....	48
Gambar 3.35 Karya Final E-catalogue.....	49
Gambar 3.36 Brief Desain <i>Sticker</i> .....	50



Gambar 3.37 Sketsa Tiga Alternatif <i>Sticker</i> .....	51
Gambar 3.38 Pengerjaan <i>Sticker</i> Pada Adobe Illustrator.....	52
Gambar 3.39 Karya Final <i>Sticker</i> .....	53



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HASIL PRESENTASE TURNITIN.....	xv
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN.....	xvi
LAMPIRAN SURAT PENERIMAAN MAGANG.....	xvii
LAMPIRAN MBKM 01.....	xviii
LAMPIRAN MBKM 02.....	xix
LAMPIRAN MBKM 03.....	xx
LAMPIRAN MBKM 04.....	xxxi
LAMPIRAN KARYA.....	xxxii

