

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *FUN WALK* UNTUK**

***ANNIVERSARY KE-40 VIVERE GROUP***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Abigail Felicia Purnama**

**00000058524**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *FUN WALK* UNTUK**

***ANNIVERSARY KE-40 VIVERE GROUP***



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Abigail Felicia Purnama**

**00000058524**

**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 : Abigail Felicia Purnama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058524  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *FUN WALK* UNTUK  
*ANNIVERSARY KE-40 VIVERE GROUP***

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



Handwritten signature of Abigail Felicia Purnama.

(Abigail Felicia Purnama)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Abigail Felicia Purnama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058524  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Gema Grahasarana  
Alamat Perusahaan : SOUTH78, Jl. Gading Serpong, Boulevard Blok O  
No. 7 & 8, Medang, Kec. Pagedangan, Kab.  
Tangerang, Banten 15334  
Email Perusahaan : ggs1@vivere.co.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, 13 Desember 2024

Mengetahui

**G-G-S**  
Interiors, manufacturing & MEP  


(Iqbal Hamdani)

Menyatakan

  
10000  
EA-9AAMX03278198

(Abigail Felicia Purnama)

## HALAMAN PENGESAHAN

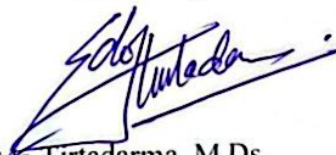
Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *FUN WALK* UNTUK  
*ANNIVERSARY KE-40 VIVERE GROUP***

Oleh

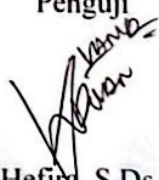
Nama Lengkap : Abigail Felicia Purnama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058524  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024  
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

  
Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

Penguji

  
Vania Hefira, S.Ds., M.M.  
0317099801/100021

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Abigail Felicia Purnama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058524  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL  
*FUN WALK* UNTUK *ANNIVERSARY* KE-  
40 *VIVERE* GROUP

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



(Abigail Felicia Purnama)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya yang menuntun dan menyertai saya dalam menyelesaikan tugas laporan magang ini dengan baik dan tepat waktu. Penulis belajar banyak hal khususnya dalam dunia bekerja dan dunia *marketing* dalam kacamata desainer grafis. Penulis juga mendapatkan banyak wawasan dari setiap individu dalam dunia kerja baik di dunia industri kreatif maupun di industri lain. Dunia *marketing* sendiri merupakan dunia yang cukup menarik bagi seorang desainer grafis. *Marketing* telah memberikan dampak yang cukup besar bagi sebuah bisnis sehingga cukup penting untuk sebuah perusahaan.

Proses Magang ini tentunya memiliki rintangan tersendiri, mulai dari mencari tempat magang hingga proses magang di perusahaan. Banyak yang bisa dipelajari dan dicermati di setiap perjalanan magang ini. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada banyak pihak yang membantu penulis untuk menyelesaikan laporan magang ini.


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. Gema Grahasarana (VIVERE Group), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Iqbal Hamdani, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Edo Tirtadarma, M.Ds., 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.

Meskipun laporan ini masih kurang dari kata sempurna, penulis berharap agar laporan karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan karya yang berguna untuk perusahaan.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Abigail Felicia Purnama)



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL *FUN WALK* UNTUK

## *ANNIVERSARY* KE-40 VIVERE GROUP

(Abigail Felicia Purnama)

### ABSTRAK

*Marketing* atau pemasaran merupakan salah satu aktivitas untuk berkomunikasi, menyampaikan atau menjual *value* sebuah produk kepada target pasar atau klien. *Marketing* sendiri sudah menjadi divisi yang cukup penting di dunia bisnis dan perusahaan. Tanpa adanya *marketing* akan sulit untuk sebuah perusahaan untuk menjual dan meningkatkan *brand awareness* terhadap masyarakat. Desain grafis sendiri dapat berkontribusi dalam memasarkan *value* bisnis baik secara produk maupun jasa. Seorang desainer grafis membuat elemen visual untuk menarik perhatian audiens secara instan dan membuat para audiens mengingat *brand* tersebut. Maka dari itu, penulis memilih untuk melaksanakan magang di sebuah perusahaan furnitur bernama VIVERE dan berada pada tim *marketing*, khususnya pada tim *marketing* korporat (*Corporate Marketing*). VIVERE Group merupakan sebuah perusahaan furnitur yang berkolaborasi dengan banyak unit bisnis. VIVERE sendiri sudah berdiri pada tahun 1984 dan sedang merayakan ulang tahunnya ke-40 pada tahun 2024 ini. Penulis memiliki tanggung jawab untuk mendesain media sosial VIVERE dan juga kepentingan desain untuk *event* VIVERE yang sedang berjalan. Salah satunya adalah *event Fun Walk* yang diselenggarakan untuk merayakan *Anniversary* VIVERE ke-40. Pada *event* ini penulis membuat sebuah identitas visual untuk desain keseluruhan acara *Fun Walk*.

**Kata kunci:** Magang, *Marketing*, *Event*, *Anniversary*

## ***DESIGNING FUN WALK VISUAL IDENTITY***

### ***FOR VIVERE'S 40TH ANNIVERSARY***

(Abigail Felicia Purnama)

#### ***ABSTRACT***

*Marketing is an activity to communicate, deliver and sell the value of a product to the target market or client. Marketing itself has become an important division in the business world and companies. Without marketing, it will be difficult for a company to sell and increase its brand awareness to the public. Graphic design itself can contribute to business marketing value both in terms of products and services. A graphic designer creates visual elements to instantly attract the audience's attention and make the audience remember the brand. Therefore, the author chose to do an internship at a furniture company called VIVERE and was on the marketing team, especially on the corporate marketing team. VIVERE Group is a furniture company that collaborates with many business units. VIVERE itself was founded in 1984 and is celebrating its 40th anniversary in 2024. The author is responsible for designing VIVERE's social media and also design interests for ongoing VIVERE events. One of them is the Fun Walk event which was held to celebrate VIVERE's 40th Anniversary. At this event, the author created a visual identity for the overall design of the Fun Walk event.*

***Keywords:*** *Internship, Marketing, Event, Anniversary*



## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1 Profil Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2 Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>13</b>
<b>2.3 Portofolio Perusahaan .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>23</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>31</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....</b>	<b>32</b>

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	47
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....	84
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang .....	84
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	85
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
4.1	Simpulan .....	86
4.2	Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>xiv</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	24



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo VIVERE beserta <i>Business Unit</i> .....	9
Gambar 2.2 Klien VIVERE Group .....	10
Gambar 2.3 Logo <i>Brand Naungan</i> PT PGM.....	11
Gambar 2.4 Logo <i>Brand Naungan</i> PT VMK.....	12
Gambar 2.5 Struktur Organisasi Perusahaan VIVERE Group 2023.....	14
Gambar 2.6 Struktur Perusahaan VIVERE Group.....	15
Gambar 2.7 Desain Promosi dan Dokumentasi BDD.....	16
Gambar 2.8 Desain Promosi dan Dokumentasi ARCH:ID.....	17
Gambar 2.9 Desain Promosi dan Dokumentasi <i>Office Spaces-Savvy Talks</i> .....	18
Gambar 2.10 Kompilasi <i>Project Reference</i> GGS Interior .....	19
Gambar 2.11 Piagam IMPCA 2017 .....	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Divisi <i>Corporate Marketing</i> VIVERE Group... 22	
Gambar 3.2 Alur Koordinasi Divisi <i>Corporate Marketing</i> VIVERE Group..... 23	
Gambar 3.3 Alur Metode Perancangan Desain Divisi <i>Corporate Marketing</i> ..... 32	
Gambar 3.4 <i>Brief</i> Perancangan <i>Key Visual Fun Walk</i> beserta Contoh .....	33
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> Referensi Logo <i>Fun Walk</i> .....	34
Gambar 3.6 Sketsa Manual Logo dan Supergrafis <i>Fun Walk</i> .....	35
Gambar 3.7 Digitalisasi Logo Identitas Visual <i>Fun Walk</i> .....	36
Gambar 3.8 Tipografi Identitas Visual <i>Fun Walk</i> .....	36
Gambar 3.9 Komposisi Logo Identitas Visual <i>Fun Walk</i> .....	37
Gambar 3.10 <i>Color Pallette</i> Identitas Visual <i>Fun Walk</i> .....	38
Gambar 3.11 Supergrafis Identitas Visual <i>Fun Walk</i> .....	39
Gambar 3.12 <i>Feedback Supervisor</i> Pada Hasil Identitas Visual <i>Fun Walk</i> ..... 40	
Gambar 3.13 Digitalisasi Logo Identitas Visual <i>Fun Walk</i> dan Filosofi Terbaru 41	
Gambar 3.14 Tipografi Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terbaru .....	42
Gambar 3.15 Komposisi Logo Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terbaru.....	43
Gambar 3.16 <i>Color Pallette</i> Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terbaru.....	44
Gambar 3.17 Supergrafis Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terbaru.....	45
Gambar 3.18 <i>Final Artwork</i> Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terbaru.....	46
Gambar 3.19 <i>Brief</i> Perancangan Media Kolateral <i>Fun Walk</i> .....	48
Gambar 3.20 <i>Key Visual</i> atau Identitas Visual <i>Fun Walk</i> Terpilih.....	49
Gambar 3.21 <i>Moodboard</i> Perancangan Media Kolateral <i>Fun Walk</i> .....	50
Gambar 3.22 Proses Perancangan <i>Draft Booklet Digital Fun Walk</i> .....	51
Gambar 3.23 Proses Perancangan Ilustrasi Rute Perjalanan <i>Fun Walk</i> .....	52
Gambar 3.24 Proses Memasukkan Konten <i>Booklet</i> Pada Desain <i>Booklet Digital</i> 53	
Gambar 3.25 Proses Perancangan Desain <i>Foam Board Suppporter</i> .....	53
Gambar 3.26 Referensi Kata-Kata Jenaka untuk <i>Foam Board Supporter</i> .....	54
Gambar 3.27 Proses Perancangan Media Kolateral <i>Fun Walk</i> Lainnya .....	55
Gambar 3.28 Proses Revisi Penambahan Logo Sponsor <i>Fun Walk</i> .....	56
Gambar 3.29 Proses Revisi Penambahan <i>Bleed</i> untuk Media Kolateral Cetak ....	57
Gambar 3.30 Proses Revisi dan Penambahan Konten <i>Booklet Digital</i> .....	58
Gambar 3.31 Dokumentasi Hasil Percetakan Media Kolateral <i>Fun Walk</i> .....	58
Gambar 3.32 Dokumentasi Pemakaian Media Kolateral <i>Fun Walk</i> .....	59

Gambar 3.33 <i>Brief</i> Perancangan Media Kolateral <i>Hopes &amp; Dreams</i> .....	60
Gambar 3.34 <i>Key Visual</i> <i>Hopes &amp; Dreams</i> untuk Acara IBTEXpo 2024.....	61
Gambar 3.35 Proses Perancangan POP <i>Visit SOUTH78 Hopes &amp; Dreams</i> .....	62
Gambar 3.36 Proses Perancangan Tripod <i>Banner Hopes &amp; Dreams</i> .....	62
Gambar 3.37 Proses Perancangan <i>Voucher Hopes &amp; Dreams</i> .....	63
Gambar 3.38 Proses Perancangan <i>Sticker Hopes &amp; Dreams</i> .....	64
Gambar 3.39 <i>Review</i> Perancangan Media Kolateral <i>Hopes &amp; Dreams</i> .....	64
Gambar 3.40 Hasil Percetakan <i>Sticker dan Voucher Hopes &amp; Dreams</i> .....	65
Gambar 3.41 Dokumentasi Penulis Mengikuti Acara <i>Hopes &amp; Dreams</i> .....	66
Gambar 3.42 <i>Brief</i> Perancangan Desain Media Sosial untuk IFFINA .....	67
Gambar 3.43 <i>Key Visual Past, Present – Future</i> untuk Acara IFFINA.....	68
Gambar 3.44 Referensi Desain Konten Media Sosial <i>Past, Present – Future</i> ....	68
Gambar 3.45 Proses Perancangan Desain <i>Schedule Past, Present – Future</i> .....	69
Gambar 3.46 Proses Perancangan Desain <i>Countdown Past, Present – Future</i> ....	70
Gambar 3.47 Proses Perancangan Desain <i>Carousel Past, Present – Future</i> .....	71
Gambar 3.48 Proses Perancangan Desain <i>Invitation Past, Present – Future</i> .....	72
Gambar 3.49 <i>Review</i> Perancangan Desain Media Sosial <i>Past, Present – Future</i> . 73	
Gambar 3.50 Proses Revisi Desain <i>Product Carousel Past, Present – Future</i> ....	74
Gambar 3.51 Proses Revisi Desain <i>Invitation Past, Present – Future</i> .....	75
Gambar 3.52 <i>Final Artwork</i> Desain Konten Media Sosial <i>Past, Present - Future</i> 75	
Gambar 3.53 <i>Brief</i> Perancangan Desain Media Digital Panca Windu.....	76
Gambar 3.54 <i>Link Checklist</i> Media Kolateral Panca Windu .....	77
Gambar 3.55 <i>Key Visual</i> Panca Windu untuk Acara <i>Dinner Anniversary</i> .....	78
Gambar 3.56 <i>Moodboard</i> Referensi Media Digital untuk Panca Windu.....	79
Gambar 3.57 Proses Perancangan <i>Digital Signage</i> Panca Windu .....	80
Gambar 3.58 Proses Perancangan Desain TV <i>Lift dan TV Portrait</i> Panca Windu81	
Gambar 3.59 Proses Perancangan Desain <i>Background Screen</i> Panca Windu.....	81
Gambar 3.60 Proses Revisi Desain <i>Digital Signage</i> Lantai Panca Windu .....	82
Gambar 3.61 Proses Revisi Desain <i>Background Screen</i> Panca Windu .....	83
Gambar 3.62 <i>Final Artwork</i> Desain Media Digital Panca Windu .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xviii
Lampiran MBKM 01.....	xix
Lampiran MBKM 02.....	xx
Lampiran MBKM 03.....	xxi
Lampiran MBKM 04.....	xxxix
Lampiran Karya .....	xl

