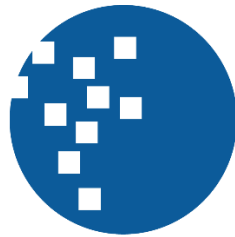


**PERANCANGAN DESAIN ASET VISUAL UNTUK PROGRAM
MAGANG DI PT RUANG META BLOC**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Muhammad Shofwan Farhat

0000060487

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

2024

PERANCANGAN DESAIN ASET VISUAL UNTUK PROGRAM

MAGANG DI PT RUANG META BLOC



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Muhammad Shofwan Farhat

0000060487

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Shofwan Farhat
Nomor Induk Mahasiswa : 0000006847
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN DESAIN ASET VISUAL UNTUK PROGRAM MAGANG
DI PT RUANG META BLOC**

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, 6 Desember 2024



(Muhammad Shofwan Farhat)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Shofwan Farhat

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060487

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Ruang Meta Bloc (M Bloc X)

Alamat Perusahaan : Jl. Panglima Polim Raya No.37, Melawai,
Kebayoran baru, Jakarta Selatan, DK Jakarta,
12160

Email Perusahaan : mblocexperience@gmail.com

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.

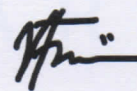
Tangerang, 6 Desember 2024

Mengetahui



(Achmad Rofiq)

Menyatakan



(Muhammad Shofwan Farhat)



HALAMAN PENGESAHAN

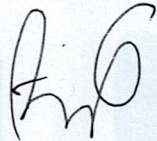
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN ASET VISUAL UNTUK
PROGRAM MAGANG DI PT RUANG META BLOC**

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Shofwan Farhat
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

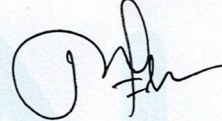
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Desember 2024
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



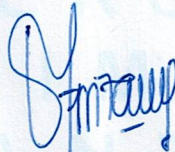
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506 / 023899

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703 / 074901

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 : Muhammad Shofwan Farhat
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN ASET
VISUAL UNTUK PROGRAM
MAGANG DI PT RUANG META BLOC

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, 23 Desember 2024



(Muhammad Shofwan Farhat)

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah ucap syukur, penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala keberkahan-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan laporan MBKM berjudul “Perancangan Aset Visual untuk Program Magang di PT Ruang Meta Bloc” dengan baik.

Penulisan laporan MBKM ini merupakan langkah saya yang diperuntukan untuk bisa dapat memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Selama menjalani masa magang di PT Ruang Meta Bloc serta mengikuti perkuliahan di kampus, penulis banyak mendapatkan pengalaman berharga dan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan magang ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, 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 Ruang Meta Bloc, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Achmad Rofiq, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Christina Flora, S.Ds., M.M., Selaku Penguji Laporan Magang yang telah memberikan masukan sehingga terselesainya laporan magang ini.

9. Keluarga penulis yang sudah melakukan dukungan baik dari segi material ataupun moral, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan MBKM ini dengan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa laporan MBKM ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Tangerang, 23 Desember 2024



(Muhammad Shofwan Farhat)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN ASET VISUAL UNTUK PROGRAM MAGANG DI PT RUANG META BLOC

(Muhammad Shofwan Farhat)

ABSTRAK

Program MBKM *Internship* Track 1 merupakan sebuah program wajib bagi mahasiswa semester akhir yang telah memberikan kesempatan berharga mahasiswanya untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam lingkungan kerja nyata di PT Ruang Meta Bloc. Selama menjalankan program magang tersebut, penulis aktif terlibat dalam pengembangan desain grafis yang diperuntukan untuk berbagai kebutuhan konten media sosial perusahaan, membuat sebuah desain aset visual seperti title desain, poster, *brand identity*, dokumentasi sebagai fotografer dan masih banyak hal lainnya, serta mendukung kegiatan promosi dan branding. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kompetensi desain dari segi *hard skill* maupun *soft skill*, namun juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan diri, seperti memberikan pemahaman mengenai strategi komunikasi visual, memperluas jaringan profesional dengan cara dilibatkan langsung oleh orang-orang yang profesional di bidangnya terutama di Industri kreatif. Magang tersebut dilaksanakan mulai dari 6 Agustus 2024 sampai dengan 5 Januari 2025, yakni kurang lebih 5 bulan waktu kerja

Kata kunci: PT Ruang Meta Bloc, Desain Aset Visual, M Bloc Xperience, Graphic Design Intern



DESIGNING VISUAL ASSET FOR INTERNSHIP PROGRAM AT PT RUANG META BLOC

(Muhammad Shofwan Farhat)

ABSTRACT

The MBKM Internship Track 1 program is a mandatory program for final semester students that has provided valuable opportunities for students to implement the knowledge gained in college in a real work environment at PT Ruang Meta Bloc. During the internship program, the author was actively involved in developing graphic designs intended for various company social media content needs, creating a visual asset design such as title design, posters, brand identity, documentation as a photographer and many other things, as well as supporting promotional and branding activities. This experience not only improves design competence in terms of hard skills and soft skills, but also makes a significant contribution to self-development, such as providing an understanding of visual communication strategies, expanding professional networks by being directly involved by people who are professionals in their fields, especially in the creative industry. The internship was carried out from August 6, 2024 to January 5, 2025, which is approximately 5 months of work time.

Keywords: *PT Ruang Meta Bloc, Visual Asset Design, M Bloc Xperience, Graphic Design Internship*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

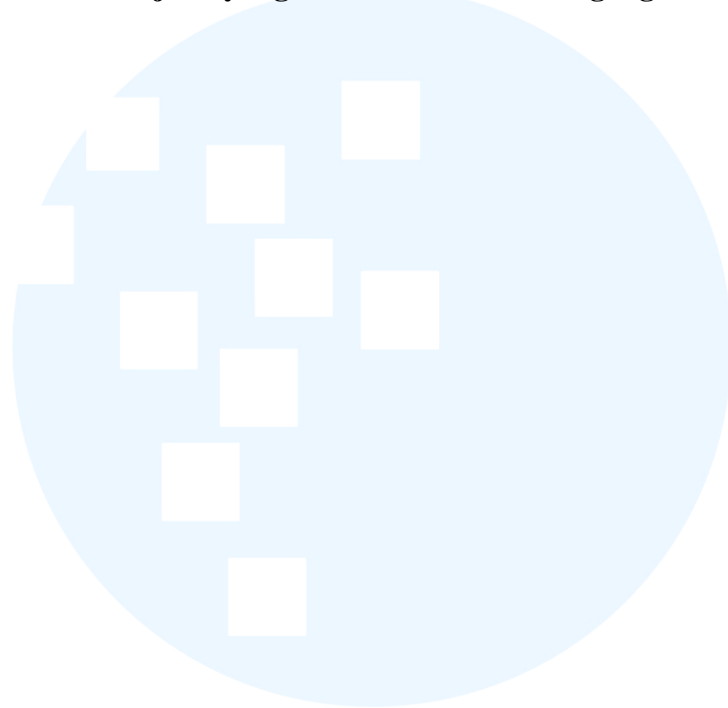
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	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	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
2.3.1 X Nation	8
2.3.2 Evoria Festival 2024.....	10
2.3.3 M Bloc Fest 2024 (X Fashion, X Open Lab, dan X Short)	11
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	13

3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	17
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	20
3.3.2.1 Proyek Desain Social Media M Bloc X.....	21
3.3.2.2 Proyek Key Visual Poster All Program M Bloc X .	23
3.3.2.3 Proyek Deck Teater Populer	24
3.3.2.4 Proyek IP Bengawan.....	27
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	30
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	30
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	30
BAB IV PENUTUP	31
4.1 Simpulan	31
4.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Proseder Pelaksanaan Magang	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang dilakukan selama magang	14



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan M Bloc X	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2.3 Logo Program X Nation.....	9
Gambar 2.4 Tampilan Social Media X Nation	9
Gambar 2.5 Logo Program Evoria Festival	10
Gambar 2.6 Tampilan Social Media Feed Evoria Festival	10
Gambar 2.7 Logo Program M Bloc Fest 2024.....	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan	13
Gambar 3.2 Mindmap Brand Identity KIK (Konten Indonesia Kaya)	17
Gambar 3.3 Referensi/Moodboard Brand Identity KIK	17
Gambar 3.4 Proses eksplorasi <i>try & error</i> logo design.....	18
Gambar 3.5 Logo Grid Sistem	19
Gambar 3.6 Logo dan supergraphic final KIK.....	19
Gambar 3.7 Brandboard KIK (Konten Indonesia Kaya)	20
Gambar 3.8 Tampilan konten instagram M Bloc X	21
Gambar 3.9 Contoh salah satu konten brief.....	21
Gambar 3.10 Contoh salah satu rancangan hasil visual feed	22
Gambar 3.11 Contoh salah satu hasil visual feed	22
Gambar 3.12 Contoh brief KV poster <i>All Program</i> M Bloc X.....	23
Gambar 3.13 Rancangan Key Visual <i>All Program</i>	23
Gambar 3.14 Key Visual Poster <i>All Program</i> M Bloc X <i>Final Design</i>	24
Gambar 3.15 Contoh brief deck teater populer	25
Gambar 3.16 Tampilan Deck Teater Populer awal.....	25
Gambar 3.17 Digital Imaging Base Teater Populer.....	26
Gambar 3.18 Rancangan grid sistem Deck Teater Populer.....	26
Gambar 3.19 Tampilan Deck teater Populer Setelah Revisi.....	27
Gambar 3.20 Data-data IP Bengawan	28
Gambar 3.21 Tampilan Awal Deck Bengawan	28
Gambar 3.22 Rancangan grid sistem Deck Bengawan.....	29

Gambar 3.23 Tampilan Final Deck Bengawan 29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran Form Bimbingan	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xix
Lampiran MBKM 02	xx
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xxxvi
Lampiran Karya	xxxvii

