



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**DESAIN GRAFIS DALAM PERANCANGAN ARTIST  
MERCHANDISE OLEH BEST BEAT MUSIC MANAGEMENT**

**Laporan Kerja Magang**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Mohammad Reza Arifianto

NIM : 08120210071

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS SENI & DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2014**

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

### DESAIN GRAFIS DALAM PERANCANGAN ARTIST MERCHANDISE OLEH BEST BEAT MUSIC MANAGEMENT

Nama : Mohammad Reza Arifianto  
NIM : 08120210071  
Jurusan : Desain Komunikasi Visual  
Program Studi : Seni & Desain  
Tangerang,  
Menyetujui

**Pembimbing**

**Penguji**

Ratna Cahaya R., S.Sos., M.Ds.

Ratna Cahaya R., S.Sos., M.Ds.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Mengetahui

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**  
**DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Reza Arifianto  
NIM : 08120210071  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Menyatakan bahwa telah melaksanakan magang di:  
Nama Perusahaan : Best Beat Music Management  
Alamat : Jl. Alam Segar V No. 43, Pondok Indah, Jakarta Selatan  
Periode Magang : 2 Januari - 7 Maret 2014  
Pembimbing Lapangan : Muhammad Dzia Ibrahim

Laporan hasil magang berikut merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri dengan tidak meniru atau melakukan plagiasi pada karya lain. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, baik selama proses pelaksanaan magang berlangsung maupun dalam penulisan karya ilmiah laporan kerja magang ini, saya bersedia menerima konsekuensi apapun dari pihak universitas, termasuk dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah internship yang telah saya jalani.

Tangerang, 29 April 2014

Mohammad Reza Arifianto

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis sampaikan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ridho serta karunianya, penulis dapat menyelesaikan kerja magang serta laporan hasil kerja magang ini yang berjudul “*Desain Grafis Dalam Perancangan Artist Merchandise Oleh Best Beat Music Management*”.

Laporan ini dibuat dalam rangka penyelesaian mata kuliah *internship* yang diberikan oleh pihak *Universitas Multimedia Nusantara*. Dalam proses kerja magang dan pembuatan laporan ini, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, kritik dan saran. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Eric Qomarul selaku pimpinan perusahaan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat melakukan magang di *Best Beat Music Management* beserta seluruh *staff* yang terkait.
2. Universitas Multimedia Nusantara yang senantiasa telah memberikan bekal berupa ilmu pengetahuan yang sangat membantu penulis guna menghadapi dunia kerja sesungguhnya.
3. Orang tua yang senantiasa memberikan dukungan penuh kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap agar laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila adanya kesalahan yang terdapat dalam laporan ini, baik yang di sengaja atau tidak.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tangerang, 29 April 2014

Mohammad Reza Arifianto

## ABSTRAKSI

Best Beat Music Management merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang manajemen artis, yang menaungi artis yang berpengalaman dalam bidang seni tarik suara. Menjelang peluncuran website resmi Best Beat Music Management, dimana dalam website tersebut terdapat konten merchandise untuk artis yang bernaung di bawah perusahaan, penulis diberikan proyek untuk mengerjakan minimal lima buah karya desain merchandise berupa desain t-shirt untuk salah satu artis yang bernaung dibawah perusahaan, Sandhy Sondoro. Pekerjaan yang dilakukan tidak sebatas asal mendesain, melainkan mempersiapkan konsep dengan cara melakukan koordinasi bersama rekan kerja serta melakukan proses brainstorming dan sketsa dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari sebelumnya.

**Kata Kunci:** Magang, Desain Grafis, Best Beat Music Management, T-shirt Merchandise, Sandhy Sondoro



## DAFTAR ISI

|                                                                                                  |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b>                                             | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM<br/>PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b> | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                                       | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                                                                            | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                           | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                                                       | <b>viii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                    | <b>1</b>    |
| <b>1.1. Latar Belakang .....</b>                                                                 | <b>1</b>    |
| <b>1.2. Maksud dan Tujuan Magang.....</b>                                                        | <b>2</b>    |
| <b>1.3. Waktu Pelaksanaan Magang.....</b>                                                        | <b>2</b>    |
| <b>1.4. Prosedur Pelaksanaan Magang.....</b>                                                     | <b>3</b>    |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>                                                     | <b>4</b>    |
| <b>2.1. Sejarah Singkat Perusahaan .....</b>                                                     | <b>4</b>    |
| 2.1.1. Profil Sandhy Sondoro .....                                                               | 6           |
| 2.1.2. Profil Millane Fernandez.....                                                             | 8           |
| 2.1.3. Profil Imanda.....                                                                        | 10          |
| <b>2.2. Struktur Organisasi.....</b>                                                             | <b>12</b>   |
| <b>2.3. Visi dan Misi Perusahaan .....</b>                                                       | <b>13</b>   |

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>                       | <b>14</b> |
| <b>3.1. Kedudukan dan Koordinasi .....</b>                          | <b>14</b> |
| <b>3.2. Tugas Yang Dilakukan.....</b>                               | <b>16</b> |
| <b>3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>                    | <b>18</b> |
| <b>3.4. Proses Pelaksanaan .....</b>                                | <b>19</b> |
| 3.4.1. Periode 2 Januari - 13 Januari 2014 (Karya Desain 1).....    | 20        |
| 3.4.2. Periode 15 Januari - 27 Januari 2014 (Karya Desain 2).....   | 23        |
| 3.4.3. Periode 28 Januari - 7 Februari 2014 (Karya Desain 3).....   | 25        |
| 3.4.4. Periode 10 Februari - 19 Februari 2014 (Karya Desain 4)..... | 26        |
| 3.4.5. Periode 20 Februari - 3 Maret 2014 (Karya Desain 5).....     | 28        |
| <b>3.5. Kendala Yang Ditemukan .....</b>                            | <b>29</b> |
| <b>3.6. Solusi.....</b>                                             | <b>30</b> |
| <b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                             | <b>31</b> |

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                         |           |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Gambar 2.1.1 Logo Best Beat Music Management.....</b>                | <b>4</b>  |
| <b>Gambar 2.1.2 Sandhy Sondoro .....</b>                                | <b>6</b>  |
| <b>Gambar 2.1.3 Millane Fernandez .....</b>                             | <b>8</b>  |
| <b>Gambar 2.1.4 Imanda .....</b>                                        | <b>10</b> |
| <b>Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi Best Beat Music Management.....</b> | <b>12</b> |
| <b>Gambar 3.1.1 Koordinasi Posisi.....</b>                              | <b>14</b> |
| <b>Gambar 3.1.2 Website Best Beat Music Management.....</b>             | <b>15</b> |
| <b>Gambar 3.2.1 Brainstorming .....</b>                                 | <b>17</b> |
| <b>Gambar 3.2.2 Sketsa .....</b>                                        | <b>18</b> |
| <b>Gambar 3.4.1 Image Bank 1.....</b>                                   | <b>20</b> |
| <b>Gambar 3.4.2 Karya Desain 1 .....</b>                                | <b>22</b> |
| <b>Gambar 3.4.3 Image Bank 2.....</b>                                   | <b>23</b> |
| <b>Gambar 3.4.4 Karya Desain 2 .....</b>                                | <b>24</b> |
| <b>Gambar 3.4.5 Image Bank 3.....</b>                                   | <b>25</b> |
| <b>Gambar 3.4.6 Karya Desain 3.....</b>                                 | <b>26</b> |
| <b>Gambar 3.4.7 Image Bank 4.....</b>                                   | <b>26</b> |
| <b>Gambar 3.4.8 Karya Desain 4.....</b>                                 | <b>27</b> |
| <b>Gambar 3.4.9 Image Bank 5.....</b>                                   | <b>28</b> |
| <b>Gambar 3.4.10 Karya Desain 5.....</b>                                | <b>29</b> |