

**PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL BRANDING*
TALAMALAMA DI TALAMALAMA CREATIVE**



LAPORAN MAGANG

Enrique Carlos Vito

00000053635

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL BRANDING*

TALAMALAMA DI TALAMALAMA CREATIVE



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Enrique Carlos Vito

00000053635

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Enrique Carlos Vito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053635
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL BRANDING*
TALAMALAMA DI TALAMALAMA CREATIVE**

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, 16 Juni 2025



Enrique Carlos Vito

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Enrique Carlos Vito

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053635

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Talamalama Kreatif Indonesia

Alamat Perusahaan : Jl. Ruko Paragon Blok C No. 3, Sentul City

Email Perusahaan : hello@talamalama.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, 31 Mei 2025

Mengetahui



Davin Geovanni Irawan

Menyatakan



Enrique Carlos Vito

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL BRANDING*

TALAMALAMA DI TALAMALAMA CREATIVE

Oleh

Nama Lengkap : Enrique Carlos Vito

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053635

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

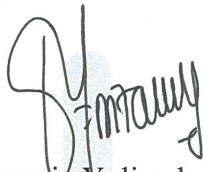
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

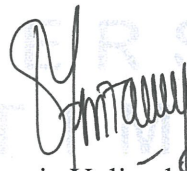


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/100194

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 : Enrique Carlos Vito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053635
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL*
BRANDING TALAMALAMA DI
TALAMALAMA CREATIVE

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, 16 Juni 2025



Enrique Carlos Vito

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul Perancangan Desain *Personal Branding* Talamalama di Talamalama Creative. Laporan magang ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program magang yang penulis laksanakan di PT Talamalama Kreatif Indonesia sebagai *graphic design intern*. Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih 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 Talamalama Kreatif Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Devina Pasaka, S.I.Kom., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., 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.
9. Joyce, Yohans, Arthur, Michael dan teman-teman kuliah lainnya yang selalu memberikan semangat, dukungan moral, dan bahkan membantu saya dalam mengatasi beberapa kendala selama magang.

Besar harapan penulis agar laporan ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Juni 2025



Enrique Carlos Vito

PERANCANGAN DESAIN *PERSONAL BRANDING* TALAMALAMA DI TALAMALAMA CREATIVE

(Enrique Carlos Vito)

ABSTRAK

Program magang merupakan bagian dari proses pembelajaran dalam dunia nyata yang bertujuan mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja (Sumardiono, 2014, h.116). Magang menjadi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara yang dilaksanakan penulis pada semester genap. Penulis memilih PT Talamalama Kreatif Indonesia sebagai tempat magang karena perusahaan ini bergerak sebagai *creative agency* yang relevan dengan minat dan kompetensi penulis dalam desain grafis. Berdasarkan teori perkembangan industri kreatif di era revolusi industri 4.0 (Rofaida dkk., 2019, h.404), *creative agency* menjadi sektor yang penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif melalui produksi konten visual, branding, dan strategi komunikasi. PT Talamalama Kreatif Indonesia berfokus pada layanan *social media management* dan memberikan pengalaman kerja yang luas dalam bidang desain. Magang dilaksanakan selama enam bulan mulai dari 3 Februari hingga 31 Juli 2025 dengan sistem kerja *Work From Anywhere*. Proses magang meliputi pengajuan lamaran, wawancara, tes desain, penerimaan, diikuti dengan pelaksanaan tugas harian melalui platform Asana dan koordinasi rutin secara daring. Magang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh syarat kelulusan, memperluas kemampuan desain, membangun relasi dalam dunia kerja, dan memperkaya portofolio. Simpulan dari pelaksanaan magang ini adalah penulis memperoleh pemahaman praktis mengenai alur kerja di industri kreatif serta peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis sesuai standar industri.

Kata kunci: magang, industri kreatif, desain grafis

DESIGN DEVELOPMENT OF TALAMALAMA'S PERSONAL BRANDING AT TALAMALAMA CREATIVE

(Enrique Carlos Vito)

ABSTRACT

The internship program is a part of real-world learning designed to prepare students for professional careers (Sumardiono, 2014, p.116). As a graduation requirement at Universitas Multimedia Nusantara, the author completed the internship during the even semester. The author selected PT Talamalama Kreatif Indonesia as the internship site because it is a creative agency aligned with the author's interests and competencies in graphic design. Based on the theory of creative industry development during the Industrial Revolution 4.0 era (Rofaida et al., 2019, p.404), creative agencies play an essential role in fostering the growth of the creative economy by producing visual content, branding, and communication strategies. PT Talamalama Kreatif Indonesia focuses on social media management services and offers broad design-related work experience. The internship lasted for six months, from February 3 to July 31, 2025, under a Work From Anywhere system. The internship process included application submission, interviews, design tests, acceptance, and the execution of daily tasks via the Asana platform, along with regular online coordination. The objectives of the internship were to fulfill graduation requirements, enhance design capabilities, build professional networks, and enrich the portfolio. The internship concluded with the author gaining practical understanding of creative industry workflows and significant improvement in graphic design skills aligned with industry standards.

Keywords: *internship, creative industry, graphic design*

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 GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
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
2.3.1 <i>Portfolio Social Media Management</i>	9
2.3.2 <i>Portfolio Branding</i>	10
2.3.3 <i>Portfolio Dokumentasi</i>	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	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	16
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	26
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	40
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	41
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	41
BAB IV PENUTUP	42
4.1 Simpulan	42
4.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Talamalama Kreatif Indonesia	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Talamalama Creative	8
Gambar 2.3 Portofolio <i>Social Media Management</i>	9
Gambar 2.4 Portofolio <i>Branding</i>	10
Gambar 2.5 Portofolio Dokumentasi (2025).....	11
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Magang	12
Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Magang.....	13
Gambar 3.3 <i>Brief</i> desain <i>sensory marketing</i>	17
Gambar 3.4 Hasil desain <i>sensory marketing</i>	17
Gambar 3.5 Proses desain <i>Sensory Marketing</i>	18
Gambar 3.6 Hasil Publikasi Konten <i>Sensory Marketing</i>	19
Gambar 3.7 Hasil revisi <i>sensory marketing</i>	19
Gambar 3.8 <i>Brief</i> dan referensi <i>fonts as anime characters</i>	20
Gambar 3.9 Karakter <i>fonts as anime characters</i>	21
Gambar 3.10 Hasil Publikasi Konten <i>Fonts as Anime Characters</i>	22
Gambar 3.11 Hasil desain <i>fonts as anime characters</i>	22
Gambar 3.12 <i>Brief</i> dan referensi <i>psychology of color</i>	23
Gambar 3.13 Hasil desain <i>psychology of color</i>	23
Gambar 3.14 Revisi <i>psychology of color</i>	24
Gambar 3.15 Hasil revisi <i>cover psychology of color</i>	25
Gambar 3.16 Hasil Publikasi Konten <i>Psychology of Colors</i>	26
Gambar 3.17 <i>Brief</i> dan aset <i>Meet The Team!</i>	27
Gambar 3.18 Proses desain <i>Meet The Team!</i>	28
Gambar 3.19 Variasi desain <i>Meet The Team!</i>	29
Gambar 3.20 <i>Brief</i> <i>key visual recruitment</i>	30
Gambar 3.21 Hasil desain <i>key visual recruitment</i>	30
Gambar 3.22 Revisi desain <i>key visual recruitment</i>	31
Gambar 3.23 Hasil revisi desain <i>key visual recruitment</i>	32
Gambar 3.24 <i>Brief</i> dan referensi <i>story</i> hari raya	33
Gambar 3.25 Proses desain <i>story</i> hari raya	33
Gambar 3.26 Variasi desain <i>story</i> hari raya	34
Gambar 3.27 <i>Brief</i> <i>virtual background</i>	35
Gambar 3.28 Hasil desain <i>virtual background</i>	36
Gambar 3.29 Referensi <i>virtual background</i>	36
Gambar 3.30 Hasil revisi desain <i>virtual background</i>	37
Gambar 3.31 <i>Brief</i> dan referensi <i>header</i> WhatsApp.....	38
Gambar 3.32 Revisi komposisi <i>header</i> WhatsApp.....	39
Gambar 3.33 Hasil desain <i>header</i> WhatsApp.....	39
Gambar 3.34 Hasil revisi <i>header</i> WhatsApp	40

DAFTAR TABEL

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xv
Lampiran MBKM 01	xx
Lampiran MBKM 02	xxi
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxii
Lampiran Karya	xxii

