

**PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY* DAN *SET BOX* BANK
MANDIRI**



LAPORAN MAGANG

Billy Kendrick Chow

00000056032

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

**PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY* DAN *SET BOX* BANK
MANDIRI**



LAPORAN MAGANG

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

Billy Kendrick Chow

00000056032

**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 : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY* DAN *SET BOX* BANK MANDIRI 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, 5 Juni 2025



(Billy Kendrick Chow)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Billy Kendrich Chow

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Bank Mandiri (Persero) Tbk

Alamat Perusahaan : Menara Mandiri Lt. 17, Jl. Jend. Sudirman No. 54-55, Jakarta, Indonesia 12190

Email Perusahaan : mandiricare@bankmandiri.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, 17 Agustus 2025

Mengetahui



Menyatakan



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY* DAN *SET BOX* BANK MANDIRI

Oleh

Nama Lengkap : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 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 : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY*
DAN *SET BOX* BANK MANDIRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan 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 mempublikasikan 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, 5 Juni 2025



(Billy Kendrick Chow)

KATA PENGANTAR

Dengan rasa puji syukur, penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta kesempatan untuk menyelesaikan magang ini.

Mengucapkan 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 Bank Mandiri (Persero) Tbk, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Schamy Saragih, 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.

Penulis berharap bahwa kontribusi yang telah diberikan oleh penulis sebagai peserta magang kepada Perusahaan dan Universitas dapat menjadi acuan dan inspirasi kepada semua orang.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Billy Kendrick Chow)

PERANCANGAN DESAIN *E-MONEY* DAN *SET BOX*

BANK MANDIRI

(Billy Kendrick Chow)

ABSTRAK

Program Magang Merdeka merupakan program wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai bagian dari proses pembelajaran di luar kampus. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja dengan memberikan pengalaman langsung di lingkungan profesional. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa juga didorong untuk memberikan kontribusi yang berarti bagi perusahaan tempat mereka magang. Penulis berkesempatan menjalani magang di Bank Mandiri (Persero) Tbk, salah satu bank BUMN terbesar di Indonesia yang memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Di tengah ketatnya persaingan industri perbankan, komunikasi visual menjadi strategi penting dalam membangun citra perusahaan dan meningkatkan kepercayaan pelanggan. Bank Mandiri secara aktif memanfaatkan kekuatan desain grafis untuk memperkuat identitas merek, salah satunya melalui produk E-Money yang digunakan sebagai alat transaksi harian. Selama magang, penulis terlibat dalam perancangan desain visual seperti E-Money, ID Card, dan Set Box, yang disesuaikan dengan karakter visual perusahaan. Pengalaman ini tidak hanya memperluas wawasan penulis dalam dunia desain grafis, tetapi juga memberikan pemahaman lebih dalam mengenai penerapan komunikasi visual di sektor perbankan.

Kata kunci: Bank Mandiri, *e-money*, desain, *set box*, *magang*

DESIGN PLANNING OF E-MONEY AND SET BOX FOR BANK MANDIRI

(Billy Kendrick Chow)

ABSTRACT

The Merdeka Internship Program is a mandatory part of the curriculum at Universitas Multimedia Nusantara, aimed at providing students with off-campus learning experiences. This program is designed to equip students with real-world work experience, preparing them to face the professional world while also encouraging them to make meaningful contributions to the companies they join. The author had the opportunity to intern at Bank Mandiri (Persero) Tbk, one of Indonesia's largest state-owned banks, which plays a vital role in supporting the national economy. In the competitive banking industry, visual communication becomes a key strategy in building a strong corporate image and gaining customer trust. Bank Mandiri actively utilizes graphic design to strengthen brand identity, particularly through its E-Money product, a prepaid card used for daily transactions. During the internship, the author was involved in designing various visual materials such as E-Money, ID Cards, and Set Boxes that align with the company's visual identity. This experience not only broadened the author's knowledge in graphic design but also provided valuable insight into the application of visual communication in the banking industry.

Keywords: Bank Mandiri, e-money, design, set box, internship



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	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	4
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	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	18

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	Error!
Bookmark not defined.	
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	42
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	43
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	43
BAB IV PENUTUP	44
4.1 Simpulan	44
4.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Mandiri.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2.3 Reward Spesial Mandiri di INACRAFT 2025	9
Gambar 2.4 Set Box dan e-Money Barbie	10
Gambar 2.5 Promosi Livin' Sukha.....	11
Gambar 2.6 Mandiri Karnaval 2024	12
Gambar 2.7 Special Edition e-Money Always with You.....	13
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	15
Gambar 3.3 Referensi Packaging Suitcase.....	19
Gambar 3.4 Aset Packaging	20
Gambar 3.5 Referensi.....	20
Gambar 3.6 Asistensi Set Box Shichan	21
Gambar 3.7 Revisi dari Supervisor	21
Gambar 3.8 Hasil Set Box.....	22
Gambar 3.9 Aset Google Drive.....	23
Gambar 3.10 Asistensi Hasil.....	24
Gambar 3. 11 Roll Banner Mandiri Livin'	24
Gambar 3.12 Template Sukha.....	25
Gambar 3.13 Tahilalats Ramadhan 2024	26
Gambar 3.14 Hasil Jadi Key visual Tahilalats	27
Gambar 3.15 Hasil Jadi Keyvisual.....	27
Gambar 3.16 Ukuran File 1080x1350px.....	28
Gambar 3.17 Hasil Jadi Instagram Feed	29
Gambar 3.18 Ukuran 1080 x 1920px	29
Gambar 3.19 Akun X Bank Mandiri.....	30
Gambar 3.20 Postingan TahiLalats Instagram Feed	30
Gambar 3.21 Berita kolaborasi Mandiri dan Tahilalats	31
Gambar 3.22 Aset .psd poster Karate Kid.....	32
Gambar 3.23 Aset Karakter Karate Kid	33
Gambar 3.24 Template e-Money Portrait	33
Gambar 3.25 Proses Kartu e-Money Ben Wang 1	34
Gambar 3.26 Proses Kartu e-Money Ben Wang 2	34
Gambar 3.27 Keyvisual Karate Kid	35
Gambar 3.28 Starterpack e-Money	36
Gambar 3.29 Feedback dari Sony	37
Gambar 3.30 Aset Timnas Indonesia	37
Gambar 3.31 Ukuran 4000 x 2000px	38
Gambar 3.32 Hasil Jadi Key visual Timnas Indonesia	39
Gambar 3.33 Post X Mandiri	39
Gambar 3.34 Kartu e-Money IBL.....	40
Gambar 3.35 Aset kartu IBL.....	41
Gambar 3.36 Proses pembuatan Key Visual.....	42

Gambar 3.37 Hasil Jadi Key Visual IBL 42



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	15
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan	xvi
Lampiran 3 Surat Penerimaan Magang	xxi
Lampiran 4 MBKM 01	xxii
Lampiran 5 MBKM 02	xxiii
Lampiran 6 MBKM 03	xxiv
Lampiran 7 MBKM 04	xxxi
Lampiran 8 Karya	xxxiii

