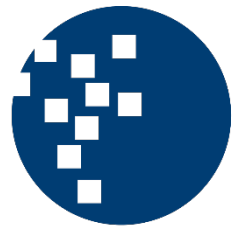


**PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER*
PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

DHAMMA VISUDDHIYA TJOA

00000055429

PROGRAM STUDI FILM

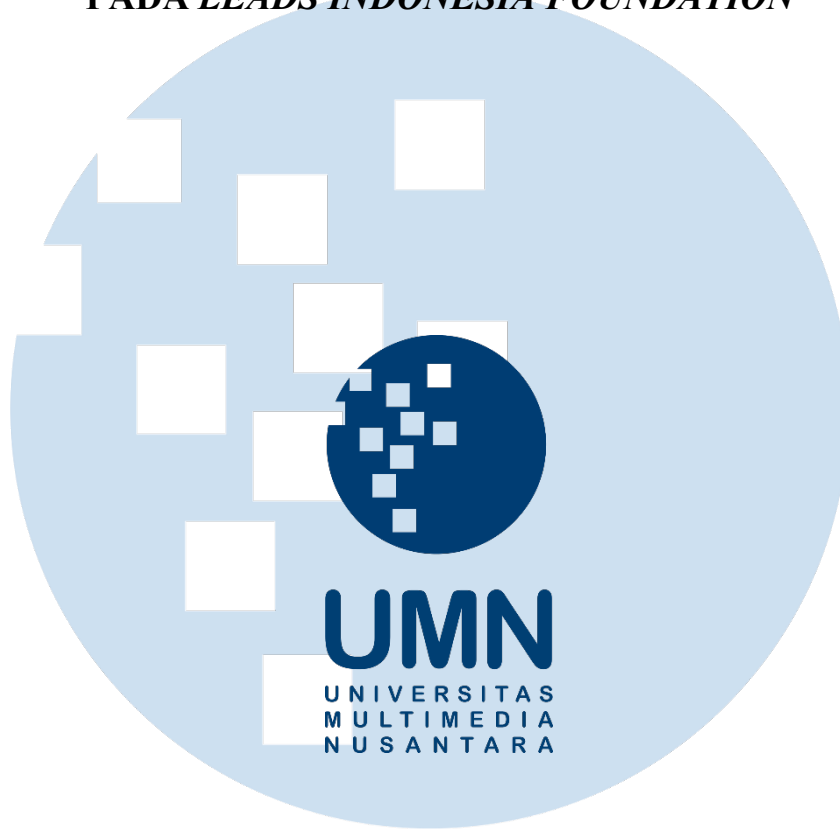
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

**PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER*
PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION***



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

DHAMMA VISUDDHIYA TJOA

00000055429

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dhamma Visuddhiya Tjoa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055429

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER* PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2025.



(Dhamma Visuddhiya Tjoa)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER*
PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION*

Oleh

Nama Lengkap : Dhamma Visuddhiya Tjoa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055429

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Andrew Willis, B.A., M.M.

039159

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos.,

M.Sn.

1533753654130132

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dhamma Visuddhiya Tjoa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055429
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI
GRAPHIC DESIGNER PADA LEADS
INDONESIA FOUNDATION

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Dhamma Visuddhiya Tjoa)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER* PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION*” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Andrew Willis, B.A., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Lulu Il Asshafa, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
6. Kepada Perusahaan *LEADS Indonesia Foundation*
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Dst.....,

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 Juni 2025.

(Dhamma Visuddhiya Tjoa)

PERAN KERJA MAGANG SEBAGAI *GRAPHIC DESIGNER* PADA *LEADS INDONESIA FOUNDATION*

(Dhamma Visuddhiya Tjoa)

ABSTRAK

Kerja magang merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan oleh setiap mahasiswa di berbagai perguruan tinggi. Kerja magang sendiri bisa mencakup berbagai macam pekerjaan, salah satunya adalah sebagai *graphic designer*. *Graphic designer* merupakan sebutan untuk seseorang yang dapat menyediakan penyelesaian visual dalam cakupan grafis. Perusahaan di mana penulis melakukan kerja magang adalah *LEADS Indonesia Foundation*. *LEADS Indonesia Foundation* dipilih oleh penulis karena beberapa alasan. Salah satunya adalah moto perusahaan yang memiliki resonansi terhadap penulis. Selain itu, penulis juga menyukai fakta bahwa *LEADS Indonesia Foundation* merupakan sebuah organisasi *non-profit* yang bergerak dalam bidang kepemimpinan, pendidikan, dan beasiswa pengembangan. Selama melakukan kerja magang di *LEADS Indonesia Foundation*, penulis juga menemukan beberapa kendala. Kendalanya adalah terkait jaringan yang kurang stabil, beberapa aset yang dikunci di Canva, dan *draft* konten yang terkadang masih belum selesai. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menggunakan sulpai daya bebas gangguan pada jaringan *wifi* dan menyediakan kuota. Selain itu, penulis juga membuat aset sendiri untuk menggantikan aset yang dikunci dan menghubungi *content writer* dari jauh-jauh hari agar *draft* konten dapat segera disiapkan.

Kata kunci: kerja magang, *graphic designer*, *LEADS Indonesia Foundation*



INTERNSHIP'S ROLE AS GRAPHIC DESIGNER AT LEADS INDONESIA FOUNDATION

(Dhamma Visuddhiya Tjoa)

ABSTRACT

Internship is an activity that will be carried out by every student in various universities. Internship itself can cover a variety of jobs, one of which is as a graphic designer. Graphic designer is a term for someone who can provide visual solutions within the scope of graphics. The company where the author did his internship was LEADS Indonesia Foundation. LEADS Indonesia Foundation was chosen by the author for several reasons. One of them is the company's motto that resonates with the author. In addition, the author also likes the fact that LEADS Indonesia Foundation is a non-profit organization engaged in leadership, education, and scholarship development. During the internship at LEADS Indonesia Foundation, the author also encountered some obstacles. The obstacles were related to unstable network, some assets that were locked in Canva, and content drafts that were sometimes still unfinished. To overcome these obstacles, the author used an uninterruptible power supply on the wifi network and provided quota. In addition, the author also created his own assets to replace the locked assets and contacted the content writer in advance so that the content drafts could be prepared immediately.

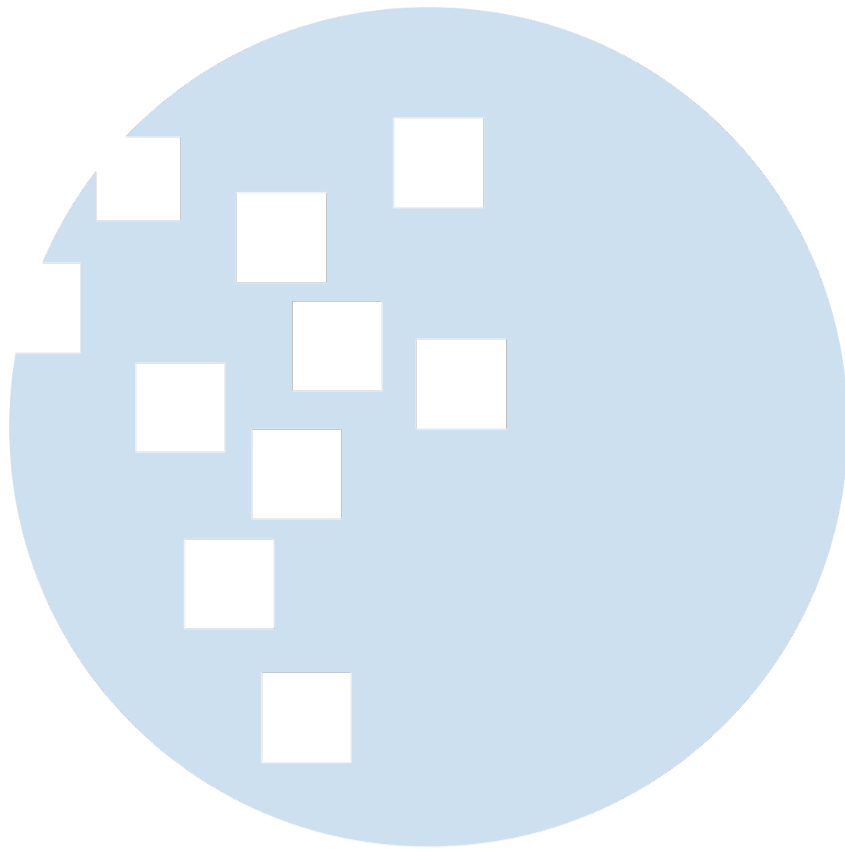
Keywords: internship, graphic designer, LEADS Indonesia Foundation

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	16
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	18
4.1 Simpulan	18
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	20

LAMPIRAN.....	21
---------------	----

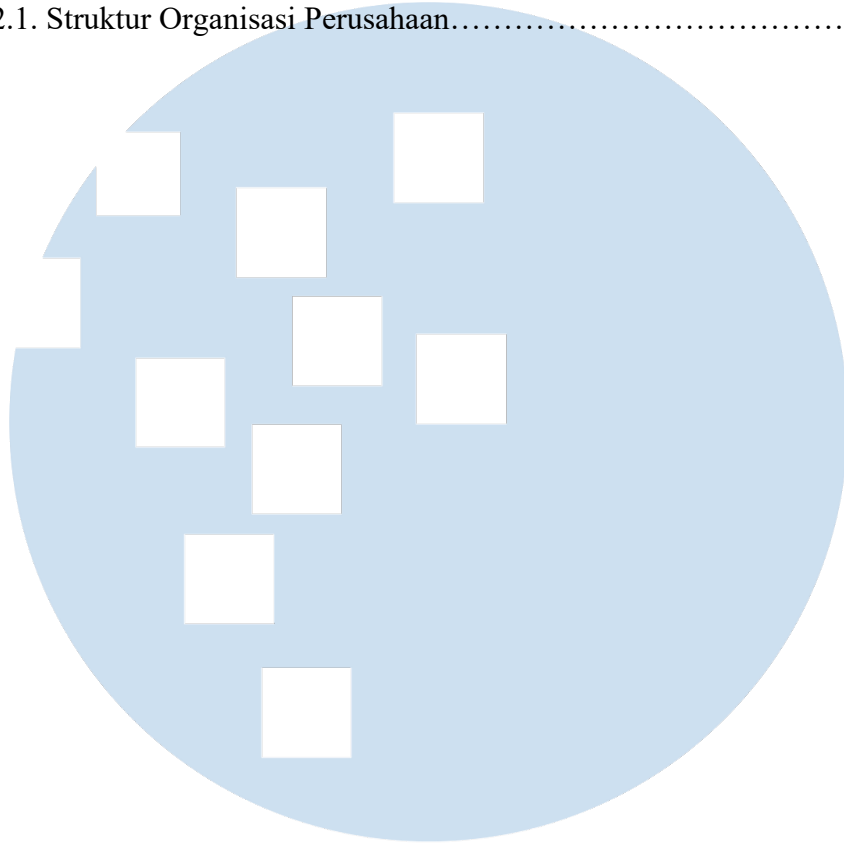


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
--	---



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

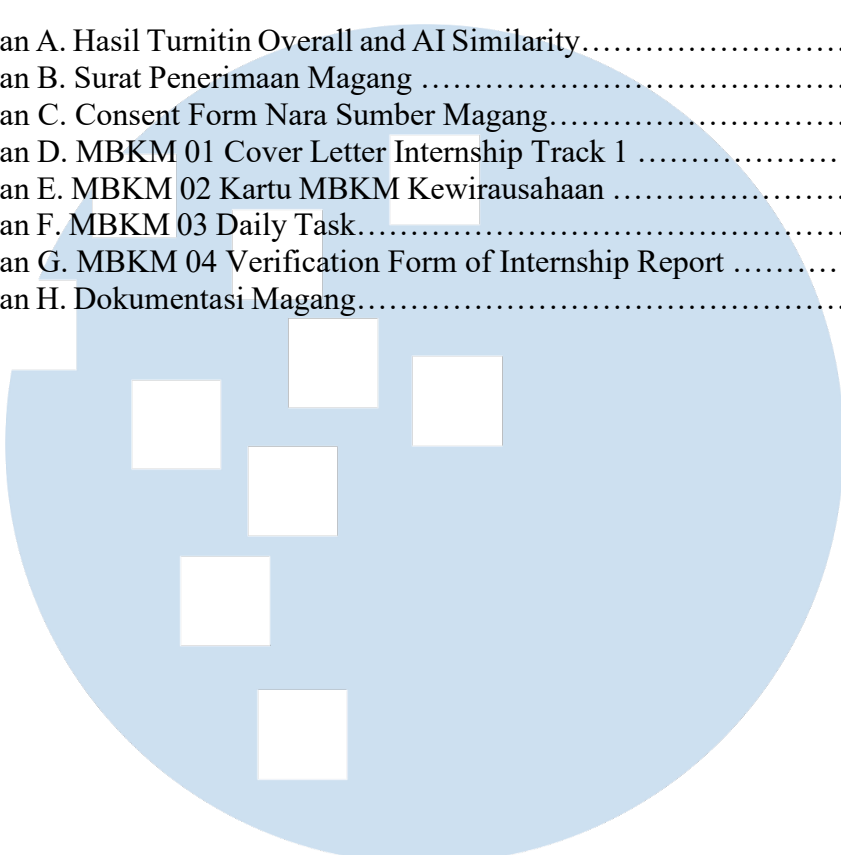
Gambar 2.1. Logo <i>LEADS Indonesia Foundation</i>	5
Gambar 3.1 <i>Workflow</i> Penulis	7
Gambar 3.2 <i>Meeting</i> Hasil Analisis	8
Gambar 3.3 <i>Visual Treatment</i> Tim Semua Bisa Belajar.....	9
Gambar 3.4 <i>Guideline Feeds</i>	10
Gambar 3.5 <i>Guideline Instastory</i>	10
Gambar 3.6 <i>Feeds Coming Soon</i>	11
Gambar 3.7 <i>Feeds Team Introduction</i>	11
Gambar 3.8 Sertifikat Penulis Surat Terbaik	12
Gambar 3.9 Sertifikat Kontribusi.....	13
Gambar 4.0 Konten <i>Instastory Friday Mood</i>	14
Gambar 4.1 Konten <i>Instastory Which Team are You</i>	15
Gambar 4.2 Konten <i>Instastory Where Gigi Go</i>	15

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	21
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	23
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang.....	24
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	25
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	26
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task.....	27
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	37
Lampiran H. Dokumentasi Magang.....	38



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA