

**PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN
LAMAM INSTAGRAM DI LEADS INDONESIA FOUNDATION**



LAPORAN MAGANG

JACOBUS MARRIOTT LIADI

00000055802

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

2025

**PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN
LAMAM INSTAGRAM DI LEADS INDONESIA FOUNDATION**



LAPORAN MAGANG

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

JACOBUS MARRIOTT LIADI

00000055802

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jacobus Marriott Liadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055802

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN LAMAN
INSTAGRAM DI 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, 16 Juni 2025.

*Materai 10.000, -

(Jacobus Marriott Liadi)



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN LAMAN
INSTAGRAM DI LEADS INDONESIA FOUNDATION

Oleh

Nama Lengkap : Jacobus Marriott Liadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055802
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 juni 2025
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.

6550771672230253

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.

8155766667130303

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 : Jacobus Marriott Liadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055802
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI
PEMBUAT DESAIN LAMAN
INSTAGRAM DI 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, 23 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Jacobus Marriott Liadi)

* 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 DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN LAMAN INSTAGRAM DI 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. Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., 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.

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

Tangerang, 23 Juni 2025.


(Jacobus Marriott Liadi)

PERAN DESAINER GRAFIS SEBAGAI PEMBUAT DESAIN LAMAM INSTAGRAM DI LEADS INDONESIA FOUNDATION

(Jacobus Marriott Liadi)

ABSTRAK

Desain grafis merupakan elemen yang krusial dalam perusahaan kreatif yang berperan mendukung kebutuhan pendidikan dan wawasan dalam bentuk komunikasi visual. LEADS Indonesia Foundation, merupakan sebuah organisasi nirlaba yang bergerak dalam bidang pendidikan dan informasi bagi usia remaja hingga dewasa, telah menjadi tempat kegiatan magang bagi mahasiswa Film dan Animasi. Selama magang, mahasiswa grafis desainer akan terlibat langsung dengan proses produksi dan mendapatkan pengalaman untuk menyelesaikan permasalahan desain secara efisien dalam ruang lingkup kerja pada perusahaan. Dalam periode magang, mahasiswa bertanggung jawab untuk memproduksi atau mengedit berbagai konten media sosial, banner konten teaser, dan sebuah publikasi acara kegiatan. Hasil dari kegiatan tersebut akan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mengelola proyek desain dalam ruang lingkup perusahaan. Tantangan utama yang dihadapi selama periode magang merupakan mencakup penyesuaian gaya visual yang dimiliki organisasi. Proses komunikasi internal yang cukup sulit, secara khususnya dalam memberikan persepsi antara desainer dengan pihak non-desainer. Secara demikian, situasi ini dapat dijadikan pendorong bagi mahasiswa sebagai ruang belajar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan penyampaian ide secara lebih efektif.

Kata kunci: Desain Grafis, *LEADS Indonesia Foundation*, Magang, Komunikasi



THE ROLE OF GRAPHIC DESIGNER AS INSTAGRAM PAGE DESIGN CREATORS AT LEADS INDONESIA FOUNDATION

(Jacobus Marriott Liadi)

ABSTRACT

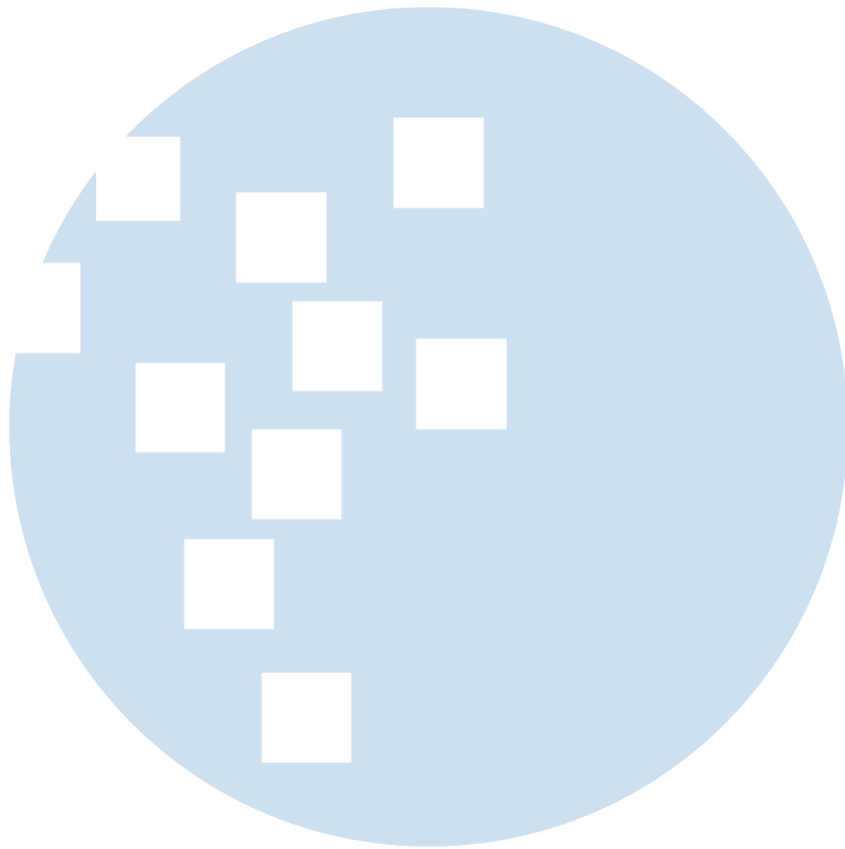
Graphic design is a crucial element in creative companies that play a role in supporting educational needs and insights in the form of visual communication. LEADS Indonesia Foundation, a non-profit organization engaged in education and information for teenagers to adults, has become a place for internship activities for Film and Animation students. During the internship, graphic designer students will be directly involved in the production process and gain experience in solving design problems efficiently within the scope of work at the company. During the internship period, students are responsible for producing or editing various social media content, teaser content banners, and an event publication. The results of these activities will show increased skills in managing design projects within the scope of the company. The main challenges faced during the internship period include adjusting the visual style of the organization. The internal communication process is quite difficult, especially in providing perceptions between designers and non-design parties. Thus, this situation can be used as a motivator for students as a learning space to improve communication skills and convey ideas more effectively.

Keywords: Graphic Design, LEADS Indonesia Foundation, Internship, Communication

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.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
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	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	19
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	21
4.1 Simpulan	21
4.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	23

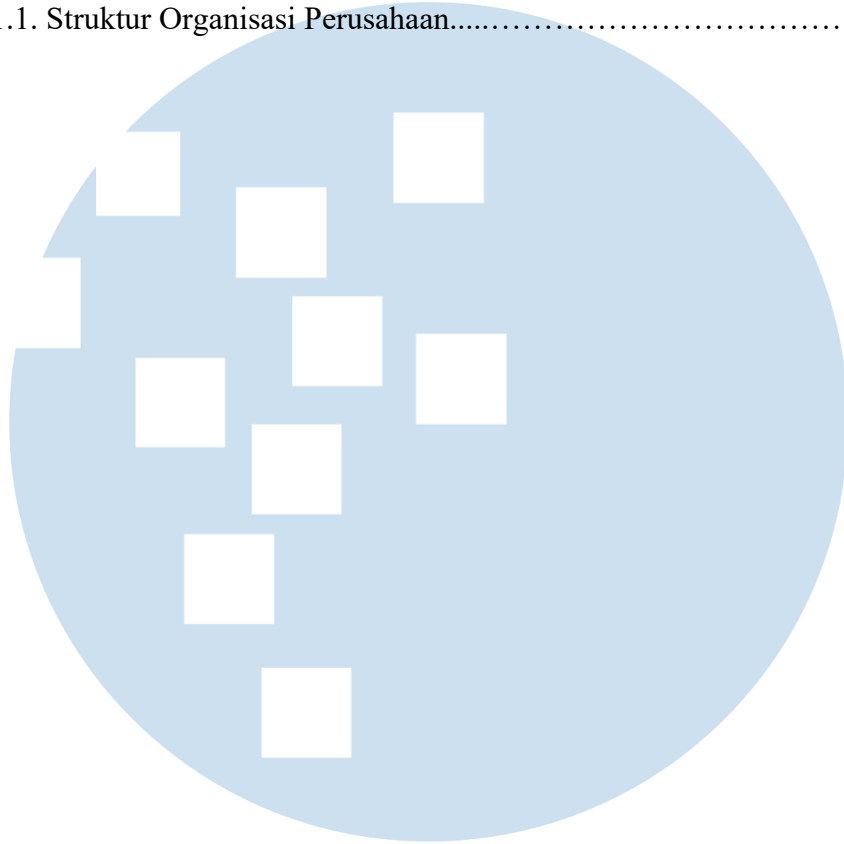


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
--	---



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

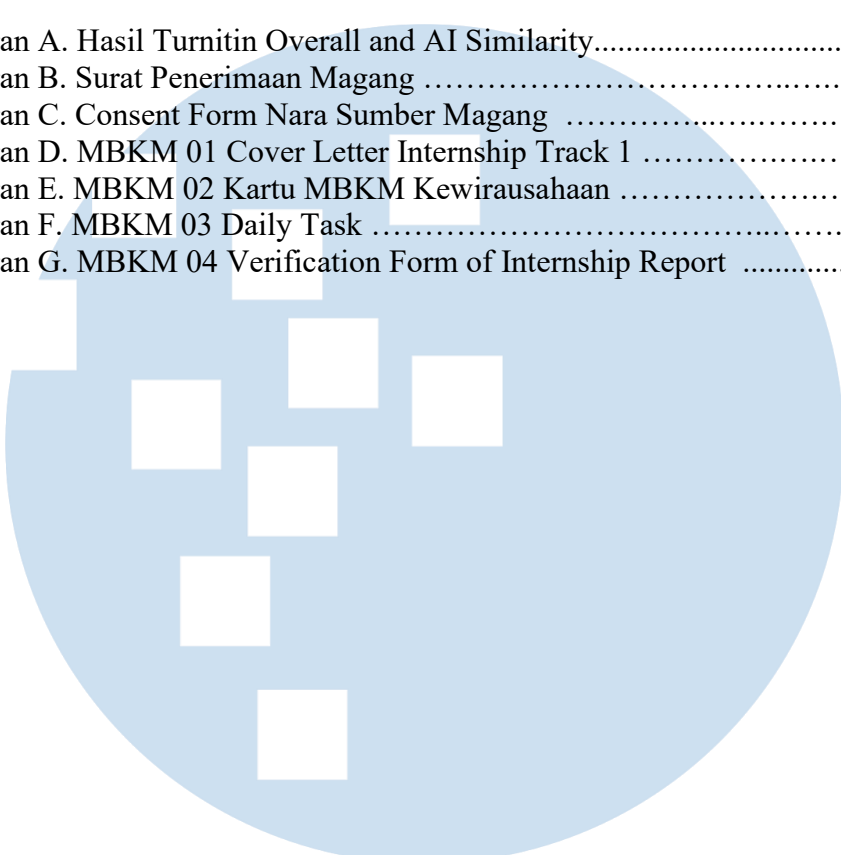
Gambar 1.1. Logo <i>LEADS Indonesia Foundation</i>	4
Gambar 2.1 Bagan Alur Kerja <i>Graphic Designer</i>	7
Gambar 2.2 <i>Moodboard</i>	11
Gambar 2.3 <i>Feed Story</i>	12
Gambar 2.4 <i>Visual Treatment</i>	13
Gambar 2.5 Desain <i>Wide Shot</i>	14
Gambar 2.6 Tes Desain Kegiatan.....	15
Gambar 2.7 Desain Akhir Feed Kegiatan.....	16
Gambar 2.8 Syarat dan Ketentuan.....	17
Gambar 2.9 Desain Background <i>Stories</i>	18
Gambar 2.10 Template Desain.....	19

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	24
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	26
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	27
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	28
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	29
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	30
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	40



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA