

**PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI
KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO**



LAPORAN MAGANG

Anathacia Margretha Tampubolon
00000053566

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

**PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI
KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO**



LAPORAN MAGANG

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

Anathacia Margretha Tampubolon
00000053566

**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 : Anathacia Margretha Tampubolon
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053566
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI

KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO

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



Anathacia Margretha Tampubolon

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anathacia Margretha Tampubolon

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053566

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Bracket n Co

Alamat Perusahaan : Jl. Pejaten Barat Raya No.10, RT.2/RW.10,
Ragunan, Pasar Minggu

Email Perusahaan : info@bracketandco.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, 5 Juni 2025

Mengetahui

Menyatakan



BRACKET
& CO



(Arif B Pratama)

(Anathacia Margretha Tampubolon)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI
KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO**

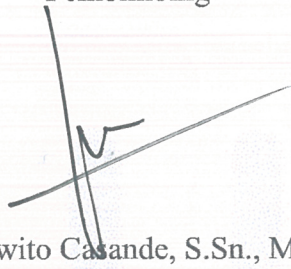
Oleh

Nama Lengkap : Anathacia Margretha Tampubolon
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053566
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

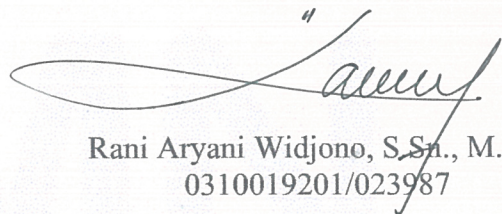
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



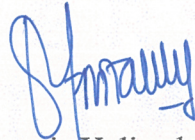
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

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 : Anathacia Margretha Tampubolon
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053566
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO

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, 5 Juni 2025



Anathacia Margretha Tampubolon

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan magang penulis dengan baik. Kegiatan magang ini merupakan pengalaman berharga dalam perjalanan akademik dan profesional penulis. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menjalani magang di Bracket n Co, sebuah *production house* yang bergerak di bidang kreatif, untuk memperdalam pemahaman penulis mengenai desain grafis dalam industri produksi.

Selama menjalani proses magang, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan baru yang sangat berguna untuk penulis. Laporan ini dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan magang yang telah penulis laksanakan serta sebagai dokumentasi pembelajaran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain yang akan menjalani kegiatan yang serupa.

Dalam menjalankan magang dan melakukan penyusunan laporan, penulis mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Bracket n Co, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Arif B. Pratama, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., 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.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan menjalani magang di bidang yang serupa. Semoga pengalaman dan pembelajaran yang penulis dapatkan selama magang dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk masa depan penulis.

Tangerang, 5 Juni 2025



Anathacia Margretha Tampubolon



PERANCANGAN DESAIN *COLLATERAL* UNTUK AGENSI KREATIF BISA BISA BISA DI BRACKET N CO

(Anathacia Margretha Tampubolon)

ABSTRAK

Magang adalah program yang merupakan bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan memberikan pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa. Penulis menjalani magang di Bracket n Co, sebuah *production house* yang baru mendirikan sebuah agensi kreatif bernama Bisa Bisa Bisa. Fokus utama penulis dalam program ini adalah perancangan identitas visual dan *collateral* agensi. Proyek yang dikerjakan meliputi pengembangan *supergraphic*, penyusunan *brand guideline*, serta desain kartu nama, *ID card*, *lanyard*, dan *credentials deck*. Proyek ini bertujuan untuk membentuk citra agensi dari segi visual. Tantangan utamanya adalah mengembangkan sistem visual dari logo dan teks yang sangat sederhana agar menjadi identitas visual yang utuh dan bisa diaplikasikan dengan baik. Selain proyek utama, penulis juga mengerjakan berbagai proyek tambahan, seperti pembuatan *storyboard* untuk kampanye Ramadhan Paxel, *redesign* materi komunikasi organisasi lingkungan SOLUSI, serta proyek eksplorasi desain *brand* untuk konten media sosial agensi. Melalui program ini, penulis memperoleh pengalaman menyeluruh tentang alur kerja desain grafis di industri, mulai dari proses *pre-production*, produksi, hingga *post-production*. Pengalaman ini menjadi sebuah pengetahuan yang penting untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam perancangan visual maupun berpikir strategis dalam dunia kreatif.

Kata kunci: *Production house*, Desain *collateral*, Agensi kreatif.

DESIGNING BRAND COLLATERAL FOR THE BISA BISA BISA CREATIVE AGENCY AT BRACKET N CO

(Anathacia Margretha Tampubolon)

ABSTRACT

An internship is a program that is part of the Universitas Multimedia Nusantara curriculum, aimed at providing students with real world experiences. The author completed an internship at Bracket n Co, a production house that just established a creative agency called Bisa Bisa Bisa. The main focus of the internship was the designing proses of the agency's visual identity and collateral. Projects included the development of the supergraphic, brand guideline, as well as the design for business card, ID card, lanyard, and a credentials deck. The goal of the project was to shape the agency's visual identity. The main challenge was to develop a visual system from a simple logo and text, making it applicable across various media. In addition to the main project, the author also contributed to several additional taks, such as creating storyboard for Paxel's Ramadhan Campaign, redesigning communication materials for the environmental organization called SOLUSI, and exploring brand design for the ageny's social media content. Through this internship, the author gained a comprehensive understanding of the design workflow in the creative industry, including the pre-production, production, and post-production stages. The experience has been a valueable foundation for enhancing author's skill in visual design and strategic thinking in the creative field.

Keywords: Production house, Collateral design, Creative agency.



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	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	16
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	22

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	46
3.3.2.1	<i>Storyboard</i> untuk Kampanye Ramadhan Paxel	47
3.3.2.2	<i>Redesign</i> Visual untuk SOLUSI	53
3.3.2.3	<i>Digital Imaging</i> untuk unggahan <i>Instagram</i>	63
3.3.2.4	Proyek kolaborasi <i>Bracket n Co x Kelebrity</i>	72
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	79
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang.....	79
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	80
BAB IV	PENUTUP	81
4.1	Simpulan	81
4.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Bracket n Co	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Ogranisasi Perusahaan	8
Gambar 2.3 MANDALA <i>Finance</i> #TemanAndalan.....	11
Gambar 2.4 Ajinomoto <i>55th Company Profile</i>	13
Gambar 2.5 Bebelac Gold Jam Makan Serat	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Bracket n Co	18
Gambar 3.2 Logo Bisa Bisa Bisa	23
Gambar 3.3 <i>Mindmap</i> Perancangan <i>Collateral</i> Bisa Bisa Bisa	24
Gambar 3.4 <i>Mindmap</i> Eksplorasi Visual <i>Font</i>	24
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> Perancangan <i>Collateral</i> Bisa Bisa Bisa.....	25
Gambar 3.6 Proses Eksplorasi <i>Supergraphic</i>	27
Gambar 3.7 Elemen <i>Supergraphic</i> Bisa Bisa Bisa.....	27
Gambar 3.8 Penyusunan Elemen <i>Supergraphic</i> Bisa Bisa Bisa	29
Gambar 3.9 <i>Collateral</i> Bisa Bisa Bisa	30
Gambar 3.10 Palet Warna Sekunder Bisa Bisa Bisa.....	31
Gambar 3.11 Proses Pengerjaan <i>Brand Guideline</i>	32
Gambar 3.12 Desain Akhir <i>Brand Guideline</i>	33
Gambar 3.13 Proses Pengerjaan <i>Credentials</i>	34
Gambar 3.14 <i>Credentials</i> Bisa Bisa Bisa	34
Gambar 3.15 Proses Awal Ilustrasi <i>Pixel Art Founder</i> Bisa Bisa Bisa	36
Gambar 3.16 Ilustrasi Awal <i>Pixel Art Founder</i> Bisa Bisa Bisa.....	36
Gambar 3.17 Ilustrasi <i>Pixel Art Founder</i> Bisa Bisa Bisa.....	37
Gambar 3.18 <i>Digital Imaging Pixel Art Founder</i> Bisa Bisa Bisa.....	38
Gambar 3.19 Alterlanif <i>Layout Business Card</i> Bisa Bisa Bisa.....	39
Gambar 3.20 <i>Business Card</i> Bisa Bisa Bisa	40
Gambar 3.21 Desain <i>Lanyard</i> Bisa Bisa Bisa.....	41
Gambar 3.22 Opsi Desain <i>ID Card</i> Bisa Bisa Bisa	43
Gambar 3.23 Hasil Pemotretan untuk <i>ID Card</i> Bisa Bisa Bisa	44
Gambar 3.24 Desain Akhir <i>ID Card</i> Bisa Bisa Bisa.....	45
Gambar 3.25 Naskah <i>Video Series</i> Ramadhan Poxel.....	48
Gambar 3.26 <i>Moodboard Video Series</i> Ramadhan Poxel.....	51
Gambar 3.27 <i>Storyboard Video Series</i> Ramadhan Poxel.....	52
Gambar 3.28 Opsi <i>Moodboard Redesign</i> SOLUSI.....	54
Gambar 3.29 Studi Karakteristik Hewan Darat dan Laut SOLUSI	57
Gambar 3.30 Ikon baru SOLUSI	58
Gambar 3.31 Ikon baru SOLUSI Versi Monokrom dan Stempel.....	59
Gambar 3.32 Panduan <i>Layout PowerPoint</i> SOLUSI.....	60
Gambar 3.33 Proses Desain Ulang <i>PowerPoint</i> SOLUSI	61
Gambar 3.34 Hasil <i>Redesign PowerPoint</i> SOLUSI.....	62
Gambar 3.35 <i>Moodboard</i> Natura	63
Gambar 3.36 Aset Foto yang Digunakan untuk <i>Digital Imaging</i>	64
Gambar 3.37 <i>Digital Imaging</i> Masing-masing Varian Natura.....	65
Gambar 3.38 <i>Digital Imaging</i> Semua Varian Natura.....	66

Gambar 3.39 <i>Carousel Post</i> Natura	69
Gambar 3.40 <i>Mockup Packaging</i> Serum Lumera	70
Gambar 3.41 Referensi Visual Lumera.....	70
Gambar 3.42 <i>Digital Imaging</i> Lumera.....	72
Gambar 3.43 Referensi Kartu Nama Bracket n Co x Kelebrity.....	74
Gambar 3.44 Proses Perancangan Kartu Nama Bracket n Co x Kelebrity	75
Gambar 3.45 Desain Kartu Nama Bracket n Co x Kelebrity	75
Gambar 3.46 Perancangan <i>Deck</i> Bracket n Co x Kelebrity	77
Gambar 3.47 Hasil <i>Redesign Deck</i> Bracket n Co x Kelebrity	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18
Tabel 3.2 Tabel Referensi Jensi <i>Shot</i>	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvii
Lampiran MBKM 01	xix
Lampiran MBKM 02	xx
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xxxv
Lampiran Karya	xxxvi

