

**PERANCANGAN *BRANDING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK
LAUNCHING EVENT ABCI DI FORU.AI**



LAPORAN MAGANG

Karina Anabelle Putri Yusman

00000054213

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

**PERANCANGAN *BRANDING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK
LAUNCHING EVENT ABCI DI FORU.AI**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Karina Anabelle Putri Yusman
00000054213**

**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 : Karina Anabelle Putri Yusman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054213

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN *BRANDING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK *LAUNCHING*
EVENT ABCI DI FORU.AI**

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, 23 Juni 2025



(Karina Anabelle Putri Yusman)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Karina Anabelle Putri Yusman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054213

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Berkah Gifting Untukmu

Alamat Perusahaan : Jalan Pangeran Jayakarta, Blok 68, Nomor A.19.,
Desa/Kelurahan Mangga Dua Selatan, Kec. Sawah Besar, Kota Adm. Jakarta Pusat.

Email Perusahaan : hi@foruai.io

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, 2 Mei 2025

Mengetahui



(Laura Stephanie)

Menyatakan



(Karina Anabelle Putri Yusman)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *BRANDING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK
LAUNCHING EVENT ABCI DI FORU.AI**

Oleh

Nama Lengkap : Karina Anabelle Putri Yusman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

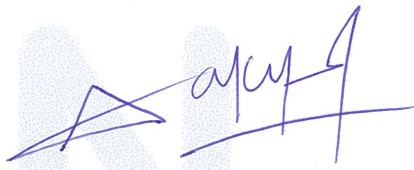
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

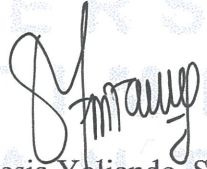


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

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 : Karina Anabelle Putri Yusman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BRANDING* DAN
MEDIA VISUAL UNTUK *LAUNCHING*
EVENT ABCI DI FORU.AI

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, 23 Juni 2025



(Karina Anabelle Putri Yusman)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik dan tepat waktu. Penulis menyadari tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, laporan ini akan berlangsung kurang maksimal. Dengan demikian, 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. PT Berkah Gifting Untukmu, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Laura Stephanie, S.M., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., 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.

Saya berharap laporan magang ini mampu memberikan inspirasi dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain kedepannya.

Tangerang, 23 Juni 2025



(Karina Anabelle Putri Yusman)

PERANCANGAN *BRANDING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK *LAUNCHING EVENT* ABCI DI FORU.AI

Karina Anabelle Putri Yusman

ABSTRAK

MBKM Program MBKM *Internship Track* 1 yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara bertujuan membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata melalui 640 jam kerja dan 240 jam penulisan laporan. Program ini mendorong pengembangan *hardskill* dan *softskill* sebagai persiapan memasuki dunia kerja profesional. Seiring berkembangnya teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI), *blockchain*, dan Web3, industri desain grafis turut mengalami perubahan signifikan. Penulis memilih FORU.AI, sebuah proyek Web3 dari PT Untukmu Berkah Gifting, yang mengembangkan aplikasi *mini* di Telegram berbasis komunitas digital dan sistem tokenisasi. Dalam program magang ini, penulis berperan sebagai *Graphic Designer Intern* di divisi *marketing* dan berkontribusi dalam pembuatan logo dan *branding* ABCI, media visual untuk *launching event*, konten media sosial, desain *merchandise*, serta materi desain lainnya. Kegiatan magang dilakukan secara *Work From Home* (WFH), dengan alur kerja dimulai dari menerima *brief* dari *supervisor*, mencari referensi untuk *prompting*, *layouting* desain dan revisi jika diperlukan, hingga persetujuan akhir konten untuk digunakan perusahaan. Magang dilaksanakan selama empat bulan, dari 20 Januari hingga 20 Mei 2025, dengan sistem kerja lima hari dan delapan jam per minggu. Melalui pengalaman ini, penulis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan desain, memperluas pemahaman terhadap teknologi terkini, serta meningkatkan kesiapan dalam menghadapi tantangan di lingkungan kerja digital yang inovatif.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Web3, *Marketing*, *Branding*

DESIGN DEVELOPMENT OF BRANDING AND VISUAL MEDIA FOR THE ABCI LAUNCH EVENT AT FORU.AI

Karina Anabelle Putri Yusman

ABSTRACT

The MBKM Internship Track 1 Program, organized by Universitas Multimedia Nusantara, aims to equip students with real work experience through 640 working hours and 240 hours of report writing. The program fosters both hard and soft skill development as preparation for entering the professional world. With the advancement of technologies such as Artificial Intelligence (AI), blockchain, and Web3, the graphic design industry is also undergoing significant transformation. The author chose FORU.AI, a Web3 project by PT Untukmu Berkah Gifting, which develops a community-based mini app on Telegram with a tokenization system. During the internship, the author served as a Graphic Designer Intern in the marketing division and contributed to designing the ABCI logo and branding, visual media for launch events, social media content, merchandise designs, and other visual materials. The internship was conducted remotely (Work From Home), with a workflow involving receiving briefs from the supervisor, researching prompts and references, designing layouts, revising as needed, and final approval of the content for company use. The internship took place over four months, from January 20 to May 20, 2025, with a five-day workweek and eight working hours per week. Through this experience, the author is expected to improve design skills, gain insights into emerging technologies, and enhance readiness to face challenges in a dynamic digital work environment.

Keywords: Artificial Intelligence, Web3, Marketing, Branding

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
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	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
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	12
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	22

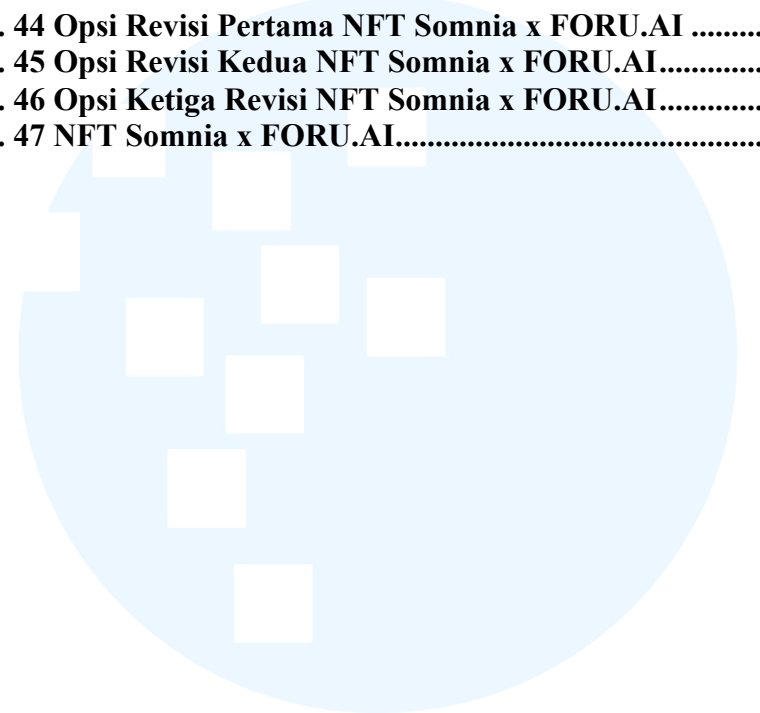
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	22
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	58
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang.....	58
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	58
BAB IV	PENUTUP	60
4.1	Simpulan	60
4.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	4
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan FORU.AI.....	7
Gambar 2. 3 NFT FORU.AI <i>Genesis</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Open Edition Soulbound</i> NFT	9
Gambar 2. 5 Sosial media X FORU.AI	10
Gambar 2. 6 <i>Website</i> FORU.AI.....	11
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi	13
Gambar 3. 2 <i>Briefing</i> Kebutuhan Desain ABCI.....	23
Gambar 3. 3 Referensi Logo ABCI	24
Gambar 3. 4 Sketsa dan Opsi Logo ABCI.....	25
Gambar 3. 5 Referensi Logo Revisi.....	25
Gambar 3. 6 Sketsa dan Opsi Logo ABCI 2	26
Gambar 3. 7 Sketsa dan Opsi Logo ABCI 3	26
Gambar 3. 8 Pemilihan Warna dan Finalisasi	27
Gambar 3. 9 Logo ABCI Final.....	27
Gambar 3. 10 <i>Moodboard Branding</i> ABCI	28
Gambar 3. 11 Referensi <i>Prompting</i> Aset ABCI.....	29
Gambar 3. 12 <i>Prompting</i> Aset ABCI	29
Gambar 3. 13 Aset ABCI.....	30
Gambar 3. 14 Instagram <i>Story</i> ABCI.....	31
Gambar 3. 15 <i>Backdrop</i> ABCI	32
Gambar 3. 16 Aset Video ABCI.....	32
Gambar 3. 17 Video ABCI	33
Gambar 3. 18 Proses Aset Ikon <i>Website</i> ABCI.....	34
Gambar 3. 19 Aset Ikon <i>Website</i> ABCI.....	35
Gambar 3. 20 QR Code ABCI.....	35
Gambar 3. 21 <i>Launching Event</i> ABCI	36
Gambar 3. 22 <i>Timeline</i> Pengerjaan Aset Video <i>Season 3</i>	37
Gambar 3. 23 <i>Briefing</i> dan List Aset Video <i>Season 3</i>	38
Gambar 3. 24 Referensi Aset <i>Season 3</i>	39
Gambar 3. 25 Proses <i>Prompting</i> Aset <i>Season 3</i>	40
Gambar 3. 26 Langkah <i>Prompting</i> Aset <i>Season 3</i>	41
Gambar 3. 27 Hasil <i>Prompting</i> Aset <i>Season 3</i>	42
Gambar 3. 28 Alternatif <i>Opening</i> Video <i>Season 3</i>	42
Gambar 3. 29 <i>Briefing</i> Ukuran <i>Standee Booth</i> HK <i>Consesnsus</i>	43
Gambar 3. 30 Referensi <i>Standee Booth</i> HK <i>Consesnsus</i>	44
Gambar 3. 31 Proses <i>Prompting</i> <i>Standee Booth</i> HK <i>Consesnsus</i>	44
Gambar 3. 32 Opsi desain <i>standee booth</i> HK <i>Consesnsus</i>	45
Gambar 3. 33 Desain <i>Standee Booth</i> HK <i>Consesnsus</i>	46
Gambar 3. 34 <i>Briefing Merchandise</i>	47
Gambar 3. 35 Referensi Desain Kaos <i>Merchandise</i>	47
Gambar 3. 36 Opsi Desain Baju <i>Merchandise</i>	48
Gambar 3. 37 Desain Baju <i>Merchandise</i>	49
Gambar 3. 38 <i>Prompting Merchandise Sticker Pack</i>	50

Gambar 3. 39 <i>Merchandise Sticker Pack</i>.....	51
Gambar 3. 40 <i>Merchandise Sticker Pack Final</i>.....	52
Gambar 3. 41 <i>Briefing</i> NFT FORU x Somnia	53
Gambar 3. 42 <i>Mascot</i> FORU dan Somnia.....	54
Gambar 3. 43 NFT Somnia x FORU.AI.....	54
Gambar 3. 44 Opsi Revisi Pertama NFT Somnia x FORU.AI	55
Gambar 3. 45 Opsi Revisi Kedua NFT Somnia x FORU.AI.....	56
Gambar 3. 46 Opsi Ketiga Revisi NFT Somnia x FORU.AI.....	57
Gambar 3. 47 NFT Somnia x FORU.AI.....	57



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	13
--	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

