

**PERANCANGAN TATA LETAK ASET VISUAL PROYEK
ACARA PT KITATAMA PRIMA SENTOSA**



LAPORAN MAGANG

Lima Eka Samuel Purnomo

00000054414

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

**PERANCANGAN TATA LETAK ASET VISUAL PROYEK
ACARA PT KITATAMA PRIMA SENTOSA**



LAPORAN MAGANG

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

Lima Eka Samuel Purnomo
00000054414

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 : Lima Eka Samuel Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN TATA LETAK ASET VISUAL PROYEK
ACARA PT KITATAMA PRIMA SENTOSA**

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, 9 April 2025



(Lima Eka Samuel Purnomo)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lima Eka Samuel Purnomo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Kitatama Prima Sentosa

Alamat Perusahaan : Menara Ravindo Lt. 5, Jl. Kebon Sirih No. 75,
Menteng, Jakarta 10340.

Email Perusahaan : hello@kitatama.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, 11 Juni 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Anastasi Warih)



(Lima Eka Samuel)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN TATA LETAK ASET VISUAL PROYEK
ACARA PT KITATAMA PRIMA SENTOSA**

Oleh

Nama Lengkap : Lima Eka Samuel Purnomo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

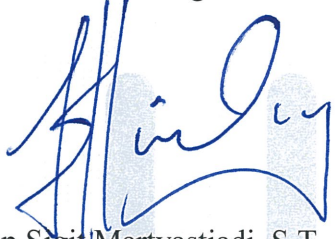
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

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 : Lima Eka Samuel Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TATA LETAK ASET
VISUAL PROYEK ACARA
PT KITATAMA PRIMA
SENTOSA

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, 11 Juni 2025



(Lima Eka Samuel Purnomo)

KATA PENGANTAR

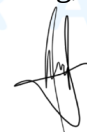
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan magang beserta penyusunan laporan ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan syarat wajib untuk memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Keseluruhan dan isi laporan disusun sebagai bentuk dokumentasi dan catatan mengenai pengalaman serta pembelajaran penulis selama menjalani program magang di PT Kitatama Prima Sentosa. Penulis harap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pelaksanaan tugas, tantangan yang dihadapi serta solusi yang diterapkan selama magang berlangsung.

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. Kitatama, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Laura Dame Rosa, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Dengan ini penulis berharap dapat berbagi proses tentang program magang.

Tangerang, 11 Juni 2025



(Lima Eka Samuel Purnomo)

PERANCANGAN TATA LETAK ASET VISUAL PROYEK ACARA PT KITATAMA PRIMA SENTOSA

(Lima Eka Samuel Purnomo)

ABSTRAK

Program magang merupakan bagian dari kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Universitas Multimedia Nusantara dengan bobot akademik 20 SKS. Magang ini bertujuan memperkenalkan mahasiswa ke dunia kerja. Penulis mengajukan magang di PT Kitatama Prima Sentosa sebagai desainer grafis magang dari 3 Februari hingga 31 Mei 2025. Kitatama didirikan oleh Anastasi Warih selaku pendiri, pemilik, dan direktur pada 6 Maret 2018 awalnya berfokus sebagai pengelola acara dan kini berkembang menjadi agensi kreatif. Kitatama sekarang berlokasi di Jakarta Pusat di Gedung Ravindo lantai 5 dan memiliki jumlah karyawan sebanyak 12 orang yang terbagi dalam struktur perusahaan dan tugasnya masing-masing. Dalam program ini penulis bertanggung jawab mengelola tampilan visual terutama media sosial dan acara. Penulis mempelajari banyak desain turunan dan terapan guna menjadi aset serta objek pendukung acara seperti desain *signage*, *cue card*, *paperbag*, unggahan media sosial, animasi layar, penyuntingan video, *podcast*, *lowerthird*, dokumentasi acara. Penulis juga berkesempatan menjadi bagian dari tim panggung, tim lantai, tim produksi dan hal lain sebagainya terkait dunia kreatif agensi dan penyelenggara acara. Posisi ini sesuai dengan minat penulis dalam desain grafis, fotografi, dan videografi. Ketikan menjalani magang penulis banyak belajar mengenai penerapan keterampilan desain pada lingkup kerja profesional. Penulis juga mendapatkan tambahan ilmu cara untuk mengatur waktu dan berkomunikasi dengan rekan kerja dan atasan. Melalui pengalaman yang sudah dilakukan ini penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan profesional, baik keterampilan teknis dan nonteknis serta memperluas relasi di dunia kerja. Program magang ini dapat memberikan wawasan nyata tentang industri kreatif dan kesiapan menghadapi tantangan profesional setelah menyelesaikan studi.

Kata kunci: Magang MBKM, Kitatama, Media Sosial, Desain

DESIGN OF VISUAL ASSET LAYOUT FOR KITATAMA PRIMA SENTOSA COMPANY EVENT PROJECT

(Lima Eka Samuel Purnomo)

ABSTRACT

The internship program is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka curriculum at Universitas Multimedia Nusantara, carrying an academic weight of 20 credits. This internship aims to introduce students to the professional working world. The writer applied for an internship at PT Kitatama Prima Sentosa as a graphic design intern from February 3 to May 31, 2025. Kitatama was founded by Anastasi Warih as the founder, owner, and director on March 6, 2018. Initially, the company focused on event management and has now developed into a creative agency. Kitatama is currently located in Central Jakarta at Ravindo Building, 5th floor, and employs 12 people who are divided into different roles and responsibilities according to the company structure. In this program, the writer was responsible for managing visual appearances, especially for social media and events. The writer learned various applied and derivative designs to support events and become visual assets, such as signage design, cue cards, paper bags, social media posts, screen animations, video editing, podcasts, lower-thirds, and event documentation. The writer also had the opportunity to be part of the stage team, floor team, production team, and other aspects related to the creative agency and event organizing world. This position aligns with the writer's interests in graphic design, photography, and videography. Throughout the internship, the writer learned a lot about applying design skills in a professional work setting. The writer also gained additional knowledge on how to manage time and communicate effectively with colleagues and superiors. Through this experience, the writer hopes to enhance professional skills, both technical and non-technical, as well as broaden professional networks. This internship program provides real insights into the creative industry and prepares the writer to face professional challenges after completing their studies.

Keywords: *Internship MBKM, Kitatama, Social Media, Design*

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	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
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.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	17
3.3.1 Proses Tugas Utama Desain Grafis.....	17

3.3.2	Proses Acara <i>Indonesia Green Jobs</i>	39
3.3.3	Proses Desain Media Tiktok	51
3.3.4	Proses Desain Media Acara CIO Insight 200	60
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	65
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	65
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	65
BAB IV	PENUTUP	67
4.1	Simpulan	67
4.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kitatama.....	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Kitatama.....	6
Gambar 2.3 <i>Website</i> Kitatama.....	7
Gambar 2.4 Katalog Portofolio Kitatama	8
Gambar 2.5 Merek Klien Kitatama	8
Gambar 2.6 Media Sosial Kitatama	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Magang Kitatama.....	11
Gambar 3.2 Template <i>Greetings</i> Kitatama	18
Gambar 3.3 Contoh Sketsa Desain <i>Greetings</i>	18
Gambar 3.4 Contoh Proses Desain Kitatama <i>Greetings</i>	19
Gambar 3.5 Contoh Revisi <i>Greetings</i> Kitatama	19
Gambar 3.6 Hasil Desain Kitatama <i>Greetings</i>	20
Gambar 3.7 Sketsa Desain <i>Greetings</i> Nyepi.....	21
Gambar 3.8 Aset <i>Greetings</i> Nyepi	21
Gambar 3.9 Proses Desain Kitatama <i>Greetings</i> Nyepi	22
Gambar 3.10 Final <i>Design Greetings</i> Nyepi.....	22
Gambar 3.11 Sketsa Desain <i>Greetings</i> Idulfitri	23
Gambar 3.12 Aset <i>Greetings</i> IdulFitri	23
Gambar 3.13 Proses <i>Design Greetings</i> IdulFitri	24
Gambar 3.14 Hasil Desain <i>Greetings</i> IdulFitri	24
Gambar 3.15 Sketsa Desain <i>Greetings</i> Waisak.....	25
Gambar 3.16 Aset <i>Greetings</i> Waisak.....	25
Gambar 3.17 Proses Desain <i>Greetings</i> Waisak.....	26
Gambar 3.18 Hasil Desain <i>Greetings</i> Waisak.....	26
Gambar 3.19 Sketsa Desain <i>Greetings</i> Kenaikan Yesus	27
Gambar 3.20 Aset <i>Greetings</i> Kenaikan Tuhan Yesus	27
Gambar 3.21 Proses Desain <i>Greetings</i> Kenaikan Tuhan Yesus	28
Gambar 3.22 Hasil Desain <i>Greetings</i> Kenaikan Tuhan Yesus	28
Gambar 3.23 Sketsa Desain <i>Greetings</i> Lahir Pancasila.....	29
Gambar 3.24 Aset <i>Greetings</i> Lahir Pancasila	29
Gambar 3.25 Proses Desain <i>Greetings</i> Lahir Pancasila.....	30
Gambar 3.26 Hasil Desain <i>Greetings</i> Pancasila	30
Gambar 3.27 <i>Company Profile</i> Kitatama Lama.....	31
Gambar 3.28 Sketsa Desain <i>Company Profile</i>	31
Gambar 3.29 Referensi <i>Company Profile</i> Kitatama	32
Gambar 3.30 Desain Pertama <i>Company Profile</i> Kitatama	32
Gambar 3.31 Proses <i>Company Profile</i> Kitatama	33
Gambar 3.32 Aset <i>Redesign Company Profile</i> Kitatama.....	33
Gambar 3.33 Perbandingan Efek Visual <i>Company Profile</i> Kitatama.....	34
Gambar 3.34 Penambahan Konten Pertama <i>Company Profile</i> Kitatama	34
Gambar 3.35 Penambahan Konten Kedua <i>Company Profile</i> Kitatama	35
Gambar 3.36 Cuplikan Hasil <i>Redesign Company Profile</i> Kitatama	35
Gambar 3.37 Sketsa Desain <i>Content Calendar</i>	36

Gambar 3.38 <i>Guide</i> Kitatama dari Supervisor	37
Gambar 3.39 Templat Unggahan Instagram Kitatama	37
Gambar 3.40 Proses dan Kumpulan Aset <i>Content Calendar</i>	38
Gambar 3.41 Desain <i>Feed</i> Instagram <i>Content Calendar</i>	38
Gambar 3.42 Aset <i>Booth</i> IGJC 2025.....	40
Gambar 3.43 Sketsa <i>Mockup Booth</i>	40
Gambar 3.44 <i>Revisi Booth</i> IGJC 2025	41
Gambar 3.45 <i>Render Booth</i> IGJC 2025	41
Gambar 3.46 Contoh <i>Booth</i> Acara IGJC 2025	42
Gambar 3.47 Bahan Aset <i>Single Post</i> dan <i>Carousel</i> IGJC 2025	42
Gambar 3.48 Referensi dan Sketsa <i>Post</i> IGJC 2025.....	43
Gambar 3.49 Aset dan Proses Desain <i>Post</i> IGJC 2025.....	43
Gambar 3.50 Hasil <i>Single Post</i> dan <i>Carousel</i> IGJC 2025	44
Gambar 3.51 Tempat dan Pengaturan Foto IGJC 2025	45
Gambar 3.52 Proses Olah Dokumentasi IGJC 2025.....	45
Gambar 3.53 Unggahan dan <i>Ploting</i> Dokumentasi IGJC 2025	46
Gambar 3.54 Bahan dan Konten <i>Event Report</i>	46
Gambar 3.55 Sketsa dan Proses Desain <i>Event Report</i>	47
Gambar 3.56 Hasil Desain <i>Event Report</i>	48
Gambar 3.57 Bahan <i>Singage</i> IGJC	48
Gambar 3.58 Proses Desain <i>Signage</i> IGJC	49
Gambar 3.59 Hasil Cetak <i>Signage</i> IGJC.....	49
Gambar 3.60 Dokumentasi <i>Stage Crew</i>	50
Gambar 3.61 Dokumentasi <i>Floor Crew</i>	50
Gambar 3.62 Bahan dan <i>Brief Signage</i> Tiktok	51
Gambar 3.63 Proses Desain <i>Signage</i> Tiktok.....	52
Gambar 3.64 <i>Revisi Signage</i> Tiktok	52
Gambar 3.65 Hasil dan Cetak <i>Signage</i> Tiktok.....	52
Gambar 3.66 <i>Brief Animasi Backdrop</i>	53
Gambar 3.67 Proses Desain Animasi <i>Backdrop</i> Tiktok	53
Gambar 3.68 Hasil Animasi <i>Backdrop</i> Tiktok.....	54
Gambar 3.69 <i>Brief</i> dan Sketsa Desain <i>Lowerthird</i>	54
Gambar 3.70 Proses Desain <i>Lowerthird</i> Tiktok.....	55
Gambar 3.71 Hasil <i>Lowerthird</i> Tiktok.....	55
Gambar 3.72 Suasana Ruangan Acara Tiktok	56
Gambar 3.73 Hasil Foto Dokumentasi Tiktok	57
Gambar 3.74 Kumpulan Hasil Dokumentasi Video Tiktok.....	57
Gambar 3.75 <i>Brief</i> dan Aset Video BTS Tiktok Kitatama	58
Gambar 3.76 Proses <i>Editing</i> Video BTS Tiktok Kitatama	59
Gambar 3.77 Cuplikan Hasil Video BTS Tiktok Kitatama	59
Gambar 3.78 <i>Brief</i> dan Aset <i>Mockup Paperbag</i> CIO	60
Gambar 3.79 Sketsa dan Proses Desain <i>Mockup Paperbag</i> CIO	61
Gambar 3.80 Hasil Cetak <i>Paperbag</i> CIO	61
Gambar 3.81 Aset <i>Cue Card</i> CIO	62
Gambar 3.82 Proses dan Hasil Desain <i>Cue Card</i> CIO	62
Gambar 3.83 <i>Setup Podcast</i>	63

Gambar 3.84 Cuplikan <i>Podcast</i>	63
Gambar 3.85 Bahan <i>Font</i> FEALAC.....	64
Gambar 3.86 <i>Font</i> Alternatif FEALAC	65



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	11
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xix
Lampiran MBKM 01	xx
Lampiran MBKM 02	xxix
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xxxiii
Lampiran Karya	xxxviii

