

**PERANCANGAN *BRAND IMAGE E-SPORT V RAPTOR* PADA
PT KOLABORASI BERSAMA ELOI**



LAPORAN MAGANG

Mary Francees Nicole

00000054012

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

PERANCANGAN *BRAND IMAGE E-SPORT VRAPTOR*

PADA PT KOLABORASI BERSAMA ELOI



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Mary Francees Nicole

00000054012

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 : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BRAND IMAGE E-SPORT* VRAPTOR PADA PT KOLABORASI BERSAMA ELOI

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



(Mary Francees Nicole)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mary Francees Nicole

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Elo Collective

Alamat Perusahaan : Menara 165 Lantai 14 Unit E

Email Perusahaan : eloicollective3701@gmail.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, 6 Juni 2025

Mengetahui



PT. Kolaborasi Bersama Elo

(Megan Audrey)

Menyatakan



(Mary Francees Nicole)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *BRAND IMAGE E-SPORT* VRAPTOR PADA PT
KOLABORASI BERSAMA ELOI**

Oleh

Nama Lengkap : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

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

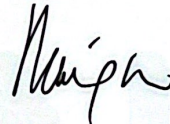
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



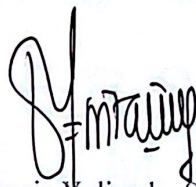
Lia Herna, S.Sn., M.M.,
0315048108/081472

Penguji



Mariska Legia, S.Ds, M.B.A
0330118701/083675

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 : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BRAND IMAGE
E-SPORT VRAPTOR PADA PT
KOLABORASI BERSAMA ELOI

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, 6 Juni 2025


(Mary Francees Nicole)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis seperti menyelesaikan laporan magang ini. Tujuan dibuatnya laporan sebagai salah satu syarat kelulusan penulis dan juga bukti telah selesainya kegiatan magang penulis. Selama proses pembuatan, tentu penulis mendapatkan banyak bantuan dari pihak Perusahaan, kampus, maupun rekan.

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. Eloi Collective, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Megan Audrey S. Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Lia Herna, S.Sn., M.M., 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 menjadi pelajaran bagi penulis dan pembaca untuk kedepannya apabila hendak membuat laporan tugas magang dan yang sedang ingin menyelesaikan kegiatan magang sebagai syarat kelulusan pada Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 6 Juni 2025



(Mary Franceses Nicole)

PERANCANGAN BRAND IMAGE *E-SPORT* VRAPTOR PADA PT KOLABORASI BERSAMA ELOI

(Mary Francees Nicole)

ABSTRAK

PT Kolaborasi Bersama Eloi atau Eloi Collective merupakan perusahaan kolektif dalam industry kreatif. Berdiri sejak 2020 dan diresmikan pada 2024, Eloi Collective sudah banyak memegang brand terkemuka mulai dari departemen art, desain, hingga rumah produksi. Pada kesempatan kali ini penulis berkesempatan untuk bekerja pada perusahaan ini sebagai salah satu syarat kelulusan yaitu magang. Tak hanya sebagai syarat kelulusan, penulis juga berharap pengalaman yang akan diterima dari hasil kerja magang selama beberapa bulan pada PT Kolaborasi Bersama Eloi dapat memperkaya wawasan tentang industri desain secara lebih mendalam, termasuk teknik, perspektif kreatif, serta tren yang berkembang. Selain itu, kesempatan ini juga menjadi kesempatan emas untuk membangun jaringan profesional yang dapat berguna di masa depan. Dengan pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari tempat magang serta pendidikan di universitas, penulis berharap dapat lebih siap untuk menghadapi dunia kerja secara profesional dan kompetitif.

Kata kunci: Eloi Collective, brand image, magang



DESIGNING THE BRAND IMAGE OF VRAPTOR E-SPORT

AT PT KOLABORASI BERSAMA ELOI

(Mary Francees Nicole)

ABSTRACT

PT Kolaborasi Bersama Eloi, or Eloi Collective, is a collective company in the creative industry. Established in 2020 and officially launched in 2024, Eloi Collective has worked with numerous renowned brands across various fields, including the art department, design, and production house. On this occasion, the author has the opportunity to work at this company as part of the graduation requirement, specifically through an internship program. However, beyond fulfilling academic requirements, the author also hopes that the experience gained during several months of internship at PT Kolaborasi Bersama Eloi will deepen their understanding of the design industry, including techniques, creative perspectives, and emerging trends. Additionally, this opportunity serves as a valuable chance to build professional networks that could be beneficial in the future. With the experience and knowledge acquired from the internship and university education, the author hopes to be better prepared to enter the professional world with confidence and competence.

Keywords: *Eloi Collective, brand image, internship*



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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	14
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	38

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	70
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	70
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	70
BAB IV PENUTUP	70
4.1 Simpulan	72
4.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Eloi Collective.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi PT Kolaborasi Bersama Eloi.....	7
Gambar 2.3 Radja Walet.....	10
Gambar 2.4 Kathavarna Production.....	11
Gambar 2.5 Brand-Brand Terdahulu.....	14
Gambar 3.1 Brief awal untuk logo referensi.....	15
Gambar 3.2 Mindmap VRAPTOR.....	15
Gambar 3.3 Sketsa Awal VRAPTOR.....	16
Gambar 3.4 Sketsa Digital Awal VRAPTOR.....	17
Gambar 3.5 Sketsa Digital Awal VRAPTOR.....	17
Gambar 3.6 Logo Alternatif VRAPTOR.....	18
Gambar 3.7 Proses Grid Logo VRAPTOR.....	18
Gambar 3.8 Alternatif warna untuk logo VRAPTOR.....	19
Gambar 3.9 Warna Final Logo VRAPTOR.....	20
Gambar 3.10 Warna Final Logo VRAPTOR.....	20
Gambar 3.11 Logo Breakdown VRAPTOR.....	21
Gambar 3.12 Font Logo VRAPTOR.....	21
Gambar 3.13 Grid <i>Layout</i> Logo Kombinasi VRAPTOR.....	22
Gambar 3.14 Final Logo VRAPTOR.....	22
Gambar 3.15 Sketsa Supergrafis VRAPTOR.....	23
Gambar 3.16 Sketsa Supergrafis Digital VRAPTOR.....	24
Gambar 3.17 Supergrafis Final VRAPTOR.....	24
Gambar 3.18 Referensi Sosial Media Template.....	25
Gambar 3.19 Sketsa Awal Desain Sosial Media.....	25
Gambar 3.20 Template Sosial Media pertama.....	26
Gambar 3.21 Template Sosial Media Revisi.....	27
Gambar 3.23 Referensi Jersey E-Sport.....	27
Gambar 3.24 Jersey VRAPTOR Pertama.....	28
Gambar 3.25 Artboard Proses Pembuatan Jersey Baru.	29
Gambar 3.26 Alternatif Jersey VRAPTOR.....	30
Gambar 3.27 Grid dan Margin GSM VRAPTOR.....	30
Gambar 3.28 Desain GSM VRAPTOR	31
Gambar 3.29 What To Avoid pada GSM VRAPTOR.....	32
Gambar 3.30 Referensi <i>Layout</i> Desain untuk GSM VRAPTOR.....	32
Gambar 3.31 Margin dan Grid baru GSM VRAPTOR.....	33
Gambar 3.32 <i>Layout</i> GSM VRAPTOR.....	34
Gambar 3.33 <i>Layout</i> GSM VRAPTOR.....	34
Gambar 3.34 Final Look GSM VRAPTOR.....	36
Gambar 3.35 File awal stiker QUIXLY.....	36
Gambar 3.36 Skema Ukuran Stiker Vending Machine.....	37

Gambar 3.37 Final Stiker Vending Machine.....	37
Gambar 3.38 Revisi Stiker Vending Machine.....	38
Gambar 3.39 Tampak Awal Packaging.....	39
Gambar 3.40 Tampak Packaging setelah dibuat ulang.....	39
Gambar 3.41 Tampak Packaging setelah revisi.....	40
Gambar 3.42 Tampak ketiga packaging setelah revisi.....	41
Gambar 3.43 Final Tampak ketiga packaging setelah revisi.....	42
Gambar 3.44 Screenshot referensi stiker jalanan.....	43
Gambar 3.45 Stiker Iklan Video.com.....	43
Gambar 3.46 Poster Iklan Video.com.....	45
Gambar 3.47 Poster Iklan Video.com.....	46
Gambar 3.48 Poster Iklan Video.com.....	47
Gambar 3.49 Poster Iklan Video.com.....	48
Gambar 3.50 Poster Iklan Video.com.....	49
Gambar 3.51 Guideline Konten Quixly.....	49
Gambar 3.52 Margin Konten Quixly.....	50
Gambar 3.53 Konten Quixly.....	51
Gambar 3.54 Contoh Konten Quixly.....	51
Gambar 3.55 Pembuatan Visual Kuman.....	52
Gambar 3.56 Pembuatan Visual Kuman.....	53
Gambar 3.57 Hasil Pertama Konten.....	54
Gambar 3.58 Finalisasi Konten.....	55
Gambar 3.59 Contoh Konten Quixly.....	56
Gambar 3.60 Progress Pembuatan Visual.....	57
Gambar 3.61 Contoh Konten Quixly.....	58
Gambar 3.62 Contoh Multiple Post Konten Quixly.....	59
Gambar 3.63 Carousel Post Konten Quixly.....	59
Gambar 3.64 Slide 1 Carousel Konten Quixly.....	59
Gambar 3.65 Slide 2 Carousel Konten Quixly.....	60
Gambar 3.66 Slide 3 Carousel Konten Quixly.....	61
Gambar 3.67 Slide 4 Carousel Konten Quixly.....	61
Gambar 3.68 Slide 5 dan 6 Carousel Konten Quixly.....	62
Gambar 3.69 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi.....	63
Gambar 3.70 Proses pembuatan reels QUIXLY.....	63
Gambar 3.71 Proses pembuatan reels QUIXLY.....	64
Gambar 3.72 Proses pembuatan reels QUIXLY.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	13
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvii
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	xxxi
Lampiran Karya	xxxii

