

**PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL*
MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Oxana Matus

00000066473

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

PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL*

MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Oxana Matus

00000066473

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 : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL* MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE

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 Desember 2025



(Oxana Matus)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Oxana Matus
NIM : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL*
MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir/~~Laporan Magang~~ sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Oxana Matus)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

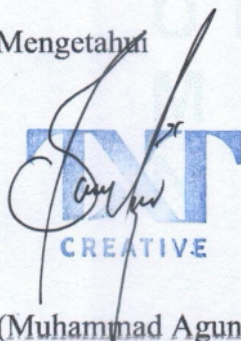
Nama Perusahaan : PT. Tekstindo Kreasi Optima (TXT Creative)
Alamat Perusahaan : Ruko Dalton Timur DLNT 026-027, Jl. Scientia
Boulevard, Gading Serpong, Tangerang - Banten
Email Perusahaan : admin@txtcreative.com

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.

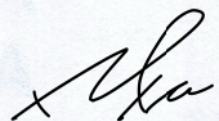
Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 5 Desember 2025

Mengetahui


(Muhammad Agung Alkasim)

Menyatakan



(Oxana Matus)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL*

MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE

Oleh

Nama Lengkap : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

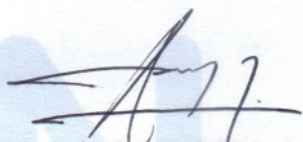
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

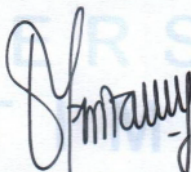
Pembimbing

Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750


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

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 : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL* MIGELAS PEDAS DI
TXT CREATIVE

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 Desember 2025



(Oxana Matus)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat karunia-Nya, laporan career acceleration program ini dapat terselesaikan. Penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak TXT Creative, terutama untuk divisi EPIXX yang telah memberikan kesempatan serta bimbingan selama magang berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan selama penyusunan laporan ini.

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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT. Tekstindo Kreasi Optima (TXT Creative), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Albert Handriyanto, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Fadli Nahar, selaku *Supervisor* kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Adhreza Brahma, 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.
9. Team EPIXX yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, serta dukungan sehingga terselesainya magang ini.

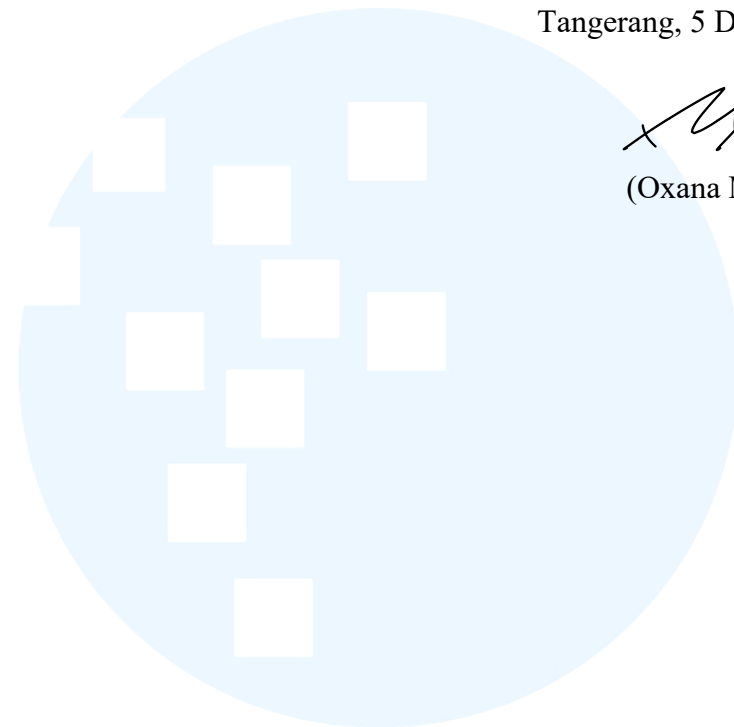
Penulis berharap laporan magang ini dapat memberikan manfaat serta gambaran yang jelas mengenai proses magang hingga pelaksanaan magang dalam career

acceleration program di TXT Creative termasuk informasi, ilmu, maupun pengalaman yang didapat.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Oxana Matus)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN *POINT OF SALE MATERIAL* MIGELAS PEDAS DI TXT CREATIVE

(Oxana Matus)

ABSTRAK

Pada era globalisasi dengan persaingan jual beli produk yang ketat, kegiatan promosi atau periklanan menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan. Pada media promosi, desain grafis merupakan elemen yang berperan penting untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk atau jasa yang ditawarkan. Seiring perkembangan teknologi, media promosi marak dilakukan secara digital, tetapi media cetak tetap relevan karena keunggulannya dalam membangun kepercayaan, fokus pembaca, serta efektif untuk menjangkau segmen tertentu. Media promosi bukan hanya tentang estetika, tetapi juga harus terdapat desain yang jelas dan informatif agar menarik perhatian publik, mudah dipahami, dan mudah diingat. Peningkatan permintaan promosi ini mendorong perkembangan bisnis periklanan yang melibatkan produsen, perusahaan periklanan, konsumen, dan media. Sehingga industri kreatif selalu membutuhkan tenaga kerja kreatif. Untuk mempersiapkan diri memasuki dunia profesional, Universitas Multimedia Nusantara mengadakan program wajib yaitu *career acceleration program* untuk mahasiswa DKV pada semester 7 atau 8. Sehubungan dengan ketertarikan penulis pada bidang periklanan atau promosi, penulis memutuskan untuk mencari pengalaman serta pengetahuan dalam *creative agency* yaitu di PT. Tekstindo Kreasi Optima (TxT Creative). Penulis sebagai *graphic designer intern* dalam divisi POSM (*Point of Sale Materials*) berfokus mengerjakan desain promosi untuk media cetak maupun digital.

Kata kunci: Magang, *Creative Agency*, POSM, Periklanan, Media Promosi

POINT OF SALE MATERIAL DESIGN PROJECT

FOR MIGELAS PEDAS AT TXT CREATIVE

(Oxana Matus)

ABSTRACT

In this era of globalization with fierce competition in product sales, promotional or advertising activities have become very important. In promotional media, graphic design is a crucial element in influencing consumers to buy the products or services being offered. With the development of technology, promotional media is increasingly being carried out digitally, but print media remains relevant due to its advantages in building trust, reader focus, and effectiveness in reaching specific segments. Promotional media is not only about aesthetics, but also requires clear and informative designs to attract public attention, be easily understood, and be memorable. The increase in demand for promotion has encouraged the development of the advertising business, which involves producers, advertising companies, consumers, and the media. As a result, the creative industry always needs creative workers. To prepare for the professional industry, Multimedia Nusantara University offers a mandatory career acceleration program for DKV students in their 7th or 8th semester. Due to the author's interest in advertising or promotion, the author decided to seek experience and knowledge in a creative agency, which is PT. Tekstindo Kreasi Optima (TxT Creative). As a graphic designer intern in the POSM (Point of Sale Materials) division, the author focused on designing promotions for both print and digital media.

Keywords: Internship, Creative Agency, POSM, Advertising, Promotion Media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	16
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17
3.2 Tugas yang Dilakukan	18

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	28
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	29
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	42
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	67
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	68
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	68
BAB IV PENUTUP	70
4.1 Simpulan	70
4.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	10
Gambar 2.3 Daftar Klien Perusahaan.....	11
Gambar 2.4 Ichitan Mendadak Jutawan 3.....	12
Gambar 2.5 WOW Spageti Event.....	12
Gambar 2.6 Kemasan Bakpia Kukus Tugu Jogja	13
Gambar 2.7 Booth Le Minerale	14
Gambar 2.8 Maskot Taro	15
Gambar 3.1 Struktur Divisi.....	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Tugas.....	18
Gambar 3.3 Key Visual Migelas Pedas.....	29
Gambar 3.4 Color Palette dan Font Type Migelas Pedas	30
Gambar 3.5 Background Asset Migelas Pedas	30
Gambar 3.6 Visual Asset Migelas Pedas	31
Gambar 3.7 Guide Desain Spanduk Migelas Pedas.....	32
Gambar 3.8 Tahap Pertama Desain Spanduk Migelas Pedas	33
Gambar 3.9 Tahap Kedua Desain Spanduk Migelas Pedas	34
Gambar 3.10 Guide Desain Flagchain Migelas Pedas	35
Gambar 3.11 Tahap Pertama Desain Flagchain Migelas Pedas.....	36
Gambar 3.12 Tahap Kedua Desain Flagchain Migelas Pedas	37
Gambar 3.13 Guide Desain Hanger Migelas Pedas.....	38
Gambar 3.14 Tahap Pertama Desain Hanger Migelas Pedas.....	39
Gambar 3.15 Tahap Kedua Desain Hanger Migelas Pedas	40
Gambar 3.16 Tahap Pertama Desain PPT Migelas Pedas.....	41
Gambar 3.17 Tahap Kedua Desain PPT Migelas Pedas	42
Gambar 3.18 Referensi Visual Spanduk WOW Spageti.....	43
Gambar 3.19 Color Palette WOW Spageti	44
Gambar 3.20 Font Type WOW Spageti.....	44
Gambar 3.21 Background Asset WOW Spageti	45
Gambar 3.22 Visual Asset WOW Spageti	45
Gambar 3.23 Guide Desain WOW Spageti.....	46
Gambar 3.24 Tahap Pertama Desain T-Banner Fadil Jaidi.....	47
Gambar 3.25 Tahap Kedua Desain T-Banner Fadil Jaidi	48
Gambar 3.26 Tahap Ketiga Desain T-Banner Fadil Jaidi	49
Gambar 3.27 Tahap Keempat Desain T-Banner Fadil Jaidi	50
Gambar 3.28 Tahap Kelima Desain T-Banner Fadil Jaidi.....	50
Gambar 3.29 Final Desain T-Banner Fadil Jaidi	51
Gambar 3.30 Ukuran Squeeze Frame Le Minerale.....	52
Gambar 3.31 Visual Asset Le Minerale	53
Gambar 3.32 Visual Asset Scene Satu	53
Gambar 3.33 Visual Asset Scene Dua	54
Gambar 3.34 Tahap Pertama Desain Amara.....	54
Gambar 3.35 Tahap Kedua Desain Amara	55
Gambar 3.36 Final Design Amara	55

Gambar 3.37 Tahap Pertama Desain Prinka	56
Gambar 3.38 Tahap Kedua Desain Prinka	57
Gambar 3.39 Final Design Prinka	57
Gambar 3.40 Visual Asset Lasegar Twist	58
Gambar 3.41 Tahap Pertama Desain Popcorn Bucket	59
Gambar 3.42 Tahap Kedua Desain Popcorn Bucket	60
Gambar 3.43 Tahap Ketiga Desain Popcorn Bucket	61
Gambar 3.44 Final Design Popcorn Bucket	62
Gambar 3.45 Brief dan Referensi Desain Wobbler Migelas	63
Gambar 3.46 Color Palette dan Font Type Migelas	63
Gambar 3.47 Background Asset Wobbler Migelas	64
Gambar 3.48 Visual Asset Wobbler Migelas	64
Gambar 3.49 Guide Desain Wobbler Migelas	65
Gambar 3.50 Tahap Pertama Desain Wobbler Migelas	66
Gambar 3.51 Tahap Kedua Desain Wobbler Migelas	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	19
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xviii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xix
Lampiran 5 PROSTEP 02	xx
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxi
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxiii
Lampiran 8 Karya	xxxiv

