

**PERANCANGAN STRATEGI VISUAL MARKETING
UNTUK EVENT “BEERIRAMA”
DI PT. TANJUNGWANGI
MAKMUR SENTOSA**



LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG

Mudita Harsono

00000066791

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

**PERANCANGAN STRATEGI VISUAL MARKETING
UNTUK EVENT “BEERIRAMA”
DI PT. TANJUNGWANGI
MAKMUR SENTOSA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Mudita Harsono

00000066791

**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 : Mudita Harsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN STRATEGI VISUAL MARKETING UNTUK EVENT “BEERIRAMA”

DI PT. TANJUNGWANGI MAKMUR 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, 5 Desember 2025



(Mudita Harsono)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mudita Harsono
NIM : 00000066791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Strategi Visual Marketing untuk Event
“Beerirama” di PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa (Retail
Orang Tua Group)

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,



(Mudita Harsono)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mudita Harsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa
Alamat Perusahaan : Gedung OT, Jl. Lingkar Luar Barat Kav. 35-36
RT.7/RW.6, Cengkareng, RT.1/RW.3, Duri Kosambi, Daerah Khusus Ibukota
Jakarta 11740, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11740, ID
Email Perusahaan : retail_otcareer@ot.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, 5 Desember 2025

Mengetahui



(Andi Haryanto)

Menyatakan



(Mudita Harsono)

HALAMAN PENGESAHAN

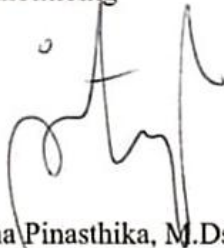
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN STRATEGI VISUAL MARKETING
UNTUK EVENT “BEERIRAMA”
DI PT. TANJUNGWANGI
MAKMUR SENTOSA**

Oleh

Nama Lengkap : Mudita Harsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

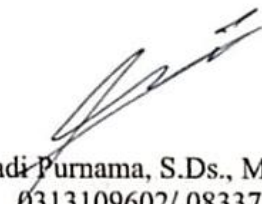
Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M. M.
0313109602/ 083378

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 : Mudita Harsono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066791
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN STRATEGI VISUAL
UNTUK EVENT“BEERIRAMA” PADA PT.
TANJUNGWANGI MAKMUR 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, 5 Desember 2025



(Mudita Harsono)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir kegiatan magang sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin berterimakasih atas dukungan beberapa pihak sehingga saya bisa menyelesaikan 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 Tanjungwangi Makmur Sentosa, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Jonathan Mulyono Gomulya, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Lalitya Talitha, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Mudita Harsono)

**PERANCANGAN STRATEGI VISUAL MARKETING
UNTUK EVENT “BEERIRAMA”
DI PT. TANJUNGWANGI MAKMUR SENTOSA**

(Mudita Harsono)

ABSTRAK

Pelaksanaan magang yang dijalankan di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa (Retail Orang Tua Group) berlangsung selama 6 (enam) bulan, terhitung sejak 12 Agustus 2025 hingga 11 Februari 2026. PT Tanjungwangi Makmur Sentosa merupakan perusahaan ritel minuman alkohol yang mengelola berbagai brand, termasuk Bottle Avenue dan Glas+. Sebagai, Graphic Design Intern penulis bertanggungjawab dalam perancangan konten visual untuk kedua brand tersebut baik media sosial maupun untuk keperluan promosi lainnya. Perbedaan karakter antar kedua brand tersebut telah memberi penulis kebebasan untuk mengeluarkan ide-ide kreatif yang unik dan berbeda. Melalui program magang ini, penulis dapat memperdalam keterampilan desain, mulai dari eksplorasi gaya visual, penerapan teknik desain, hingga mengembangkan kemampuan komunikasi profesional dan kerja sama dalam tim. Pengalaman ini semakin menambah pengetahuan penulis tentang industri ritel alkohol serta yang terpenting adalah tentang bagaimana proses kreatif di dalamnya sehingga menjadi bekal penting bagi perjalanan karier di masa mendatang.

Kata kunci: *Magang, Graphic Design, Industri Alkohol, Retail Orang Tua Group*



VISUAL STRATEGY DESIGN
FOR THE BEERIRAMA EVENT
AT PT. TANJUNGWANGI MAKMUR SENTOSA

(Mudita Harsono)

ABSTRACT

The internship program at PT Tanjungwangi Makmur Sentosa (Retail Orang Tua Group) lasted for 6 (six) months, starting from August 12, 2025, to February 11, 2026. PT Tanjungwangi Makmur Sentosa is an alcoholic beverage retail company that manages various brands, including Bottle Avenue and Glas+. As a Graphic Design Intern, the author is responsible for designing visual content for both brands, both for social media and for other promotional purposes. The differences in character between the two brands have given the author the freedom to express unique and different creative ideas. Through this internship program, the author can deepen his design skills, starting from exploring visual styles, applying design techniques, to developing professional communication and teamwork skills. This experience further increases the author's knowledge of the alcohol retail industry and most importantly, about how the creative process within it works, thus becoming an important provision for his future career path.

Keywords: *Internship, Graphic Design, Alcohol Industry, Retail Orang Tua Group*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	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	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portofolio Perusahaan	12
2.3.1 Carnival de Patron.....	13
2.3.2 Band Sound Stage.....	13
2.3.3 Vinyard Wine & Spirit Weeks.....	14
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.....	16
3.2	Tugas yang Dilakukan.....	18
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja	25
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	25
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	37
3.3.2.1	Proyek Promo Thirsty Thursday.....	37
3.3.2.2	Proyek Iconic Shape.....	43
3.3.2.3	Proyek Katalog Digital.....	48
3.3.2.4	Proyek Sosial Media Post Glas+.....	54
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja.....	59
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	59
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	59
BAB IV	PENUTUP	61
4.1	Simpulan	61
4.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Orang Tua Group.....	6
Gambar 2. 2 Logo Retail Orang Tua Group.....	6
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	10
Gambar 2. 4 Design Carnaval de Patron.....	13
Gambar 2. 5 Desain Band Sound Stage	14
Gambar 2. 6 Vinyard Wine & Spirits Week Poster	15
Gambar 3. 1 Alur Koordinasi	17
Gambar 3. 2 Brief Tugas Utama.....	26
Gambar 3. 3 <i>Mood dan Feel</i> Beerirama.....	29
Gambar 3. 4 Referensi Gaya Desain <i>Grunge</i>	29
Gambar 3. 5 <i>Typeface</i>	30
Gambar 3. 6 Objek Utama dalam Poster Beerirama.....	31
Gambar 3. 7 <i>Key Visual</i> Poster Beerirama.....	32
Gambar 3. 8 Hasil Poster Beerirama	33
Gambar 3. 9 Proses Editing di Photoshop.....	34
Gambar 3. 10 Kompilasi Desain Instagram <i>Posts</i>	35
Gambar 3. 11 Kompilasi Desain Instagram <i>Story</i>	36
Gambar 3. 12 <i>Brief</i> Thirsty Thursday	38
Gambar 3. 13 Referensi Desain <i>Thirsty Thursday</i>	39
Gambar 3. 14 Proses Sketsa <i>Main Poster</i> Thirsty Thursday.....	40
Gambar 3. 15 Kompilasi Desain <i>IGP & TVC</i>	42
Gambar 3. 16 Desain Wobbler	43
Gambar 3. 17 Desain <i>Iconic Shape</i>	47
Gambar 3. 18 Desain Katalog Digital.....	52
Gambar 3. 19 <i>Typeface</i> GLAS+	57
Gambar 3. 20 Contoh Konten GLAS+	57

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Tugas yang Dilakukan Selama Kerja.....	19
Tabel 3.2 Aset-aset.....	19



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

