

PERANCANGAN ASET 3D *ANNIVERSARY* KCMTKU



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Willy Wijaya Krisrena Cong

00000068671

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN ASET 3D *ANNIVERSARY* KCMTKU



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Willy Wijaya Krisrena Cong

00000068671

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 : Willy Wijaya Krisrena Cong

Nomor Induk Mahasiswa 00000068671

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ASET 3D ANNIVERSARY KCMTKU

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, 13 Oktober 2025



Willy Wijaya Krisrena Cong

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Willy Wijaya Krisrena Cong
NIM : 00000068671
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ASET 3D *ANNIVERSARY* KCMTKU

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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, 13 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Willy Wijaya Krisrena Cong

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Willy Wijaya Krisrena Cong

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068671

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : KCMTKU

Alamat Perusahaan : Ruko Modern Arcade Blok MS – RH – 022
Modernland Tangerang, Babakan, Kecamatan
Tangerang, Banten 15117

Email Perusahaan : contact.kcmtku@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, 13 Oktober 2025

Mengetahui



Nathania Pandey

Menyatakan



Willy Wijaya Krisrena Cong

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET 3D *ANNIVERSARY* KCMTKU

Oleh

Nama Lengkap : Willy Wijaya Krisrena Cong

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068671

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Gisela Anindita P, S.Sn, M.Sn.
0327059301 / 100311

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807 / 069425

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 : Willy Wijaya Krisrena Cong
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068671
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Aset 3D Anniversary KCMTKU

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, 13 Oktober 2025



Willy Wijaya Krisrena Cong

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas terselesaikannya penulisan laporan MBKM magang kali ini yang berjudul: “PERANCANGAN ASET 3D *ANNIVERSARY* KCMTKU”. Penulis laporan ini difungsikan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan serta untuk mencapai Gelar S1 Jurusan Desain pada Fakultas Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan segenap hati saya menyadari bahwa, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan, hingga penyusunan laporan magang kali ini. Maka dari itu, saya perlu 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. KCMTKU, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Dwi Setiorini Kusnadi, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Ivana Jovita, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardy, selaku senior yang memberikan saya arahan, bimbingan, dan motivasi hingga terselesaikannya magang kali ini
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

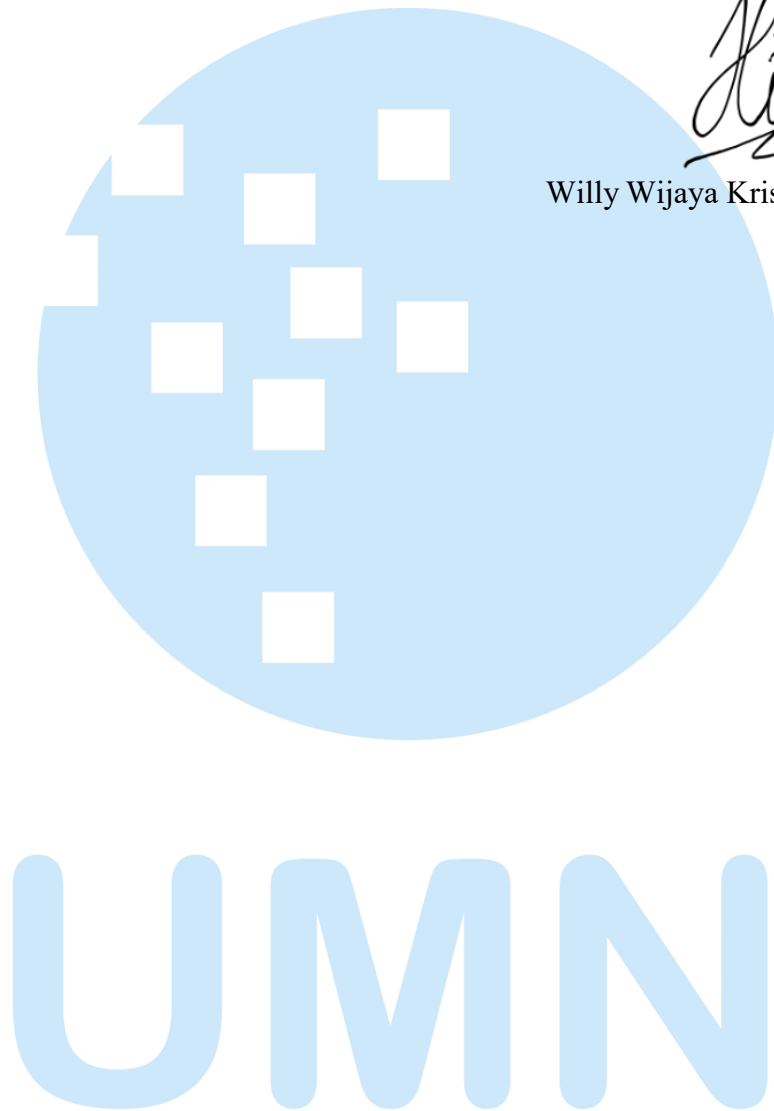
Harapan saya pada laporan kerja magang kali ini adalah, semoga laporan magang ini dapat memberikan ilmu dan wawasan, serta manfaat bagi para pembaca, walaupun masih banyak kekurangan yang dimiliki penulisan pada penulisan laporan magang kali ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan trimakasih dan

permintaan maaf untuk para pembaca. Akhir kata, semoga pihak yang membantu dan membimbing penulis selalu di berikan kesehatan dan diberkati oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Tangerang, 13 Oktober 2025



Willy Wijaya Krisrena Cong



PERANCANGAN ASET 3D ANNIVERSARY KCMTKU

Willy Wijaya Krisrena Cong

ABSTRAK

Industri optik di Indonesia berkembang pesat karena meningkatnya masalah penglihatan akibat penggunaan gawai, menjadikan kacamata sebagai kebutuhan dan mendorong kebutuhan akan strategi pemasaran yang efektif melalui desain grafis. Penulis, mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) UMN, sedang menjalani magang di KCMTKU (Kaca Mata Ku), sebuah merek optik Indonesia, sebagai Visual Merchandiser untuk menerapkan ilmu akademisnya dan mengembangkan karirnya di bidang desain grafis. Tujuan magang ini adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja profesional, mengembangkan keterampilan keras dan lunaknya, serta menerapkan keterampilan desain yang telah dipelajari di universitas. Magang berlangsung dari 15 Agustus 2025 hingga 15 Februari 2026, dengan jadwal Kerja Dari Rumah (WFH) dan Kerja Dari Mana Saja (WFA), lima hari seminggu (Senin–Jumat) pukul 09.30–18.00 WIB. Prosedur penerimaan meliputi penyerahan CV/Portofolio, wawancara, dan tes desain 3D di stan KCMTKU. Teori utama yang mendasari tugas ini adalah peran Desain Grafis dalam Pemasaran untuk membangun identitas merek dan meningkatkan daya tarik produk, serta konsep Pengembangan Karier sebagai upaya persiapan memasuki dunia profesional. Kesimpulan dari magang ini adalah penulis telah berhasil menerapkan kompetensi desain grafis yang inovatif untuk kebutuhan visual merchandising sebuah perusahaan optik, sekaligus memperoleh pengalaman kerja yang penting sebagai bekal untuk menjadi desainer grafis profesional di masa depan.

Kata kunci: Desain, Merchandise, Profesional

UMN

KCMTKU ANNIVERSARY 3D ASSET DESIGN

Willy Wijaya Krisrena Cong

ABSTRACT

The optical industry in Indonesia is growing rapidly due to the increase in vision problems caused by the use of gadgets, making glasses a necessity and driving the need for effective marketing strategies through graphic design. The author, a Visual Communication Design (DKV) student at UMN, is currently undergoing an internship at KCMTKU (Kaca Mata Ku), an Indonesian optical brand, as a Visual Merchandiser to apply his academic knowledge and develop his career in graphic design. The purpose of this internship is to gain professional work experience, develop his hard and soft skills, and apply the design skills he has learned at university. The internship run from August 15, 2025 to February 15, 2026, with a Work From Home (WFH) and Work From Anywhere (WFA) schedule, five days a week (Monday–Friday) from 9:30–18:00 WIB. The admission procedure includes submission of a CV/Portfolio, an interview, and a 3D design test at the KCMTKU booth. The main theory underlying this assignment is the role of Graphic Design in Marketing to build brand identity and increase product appeal, as well as the concept of Career Development as an effort to prepare for entering the professional world. The conclusion of this internship is that the author has successfully applied innovative graphic design competencies to the visual merchandising needs of an optical company, while also gaining important work experience as provisions to become a professional graphic designer in the future.

Keywords: Design, Merchandise, Professional

UMN

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.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	18

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja.....	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	28
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	47
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	48
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	48
BAB IV PENUTUP	50
4.1 Simpulan.....	50
4.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	xiv

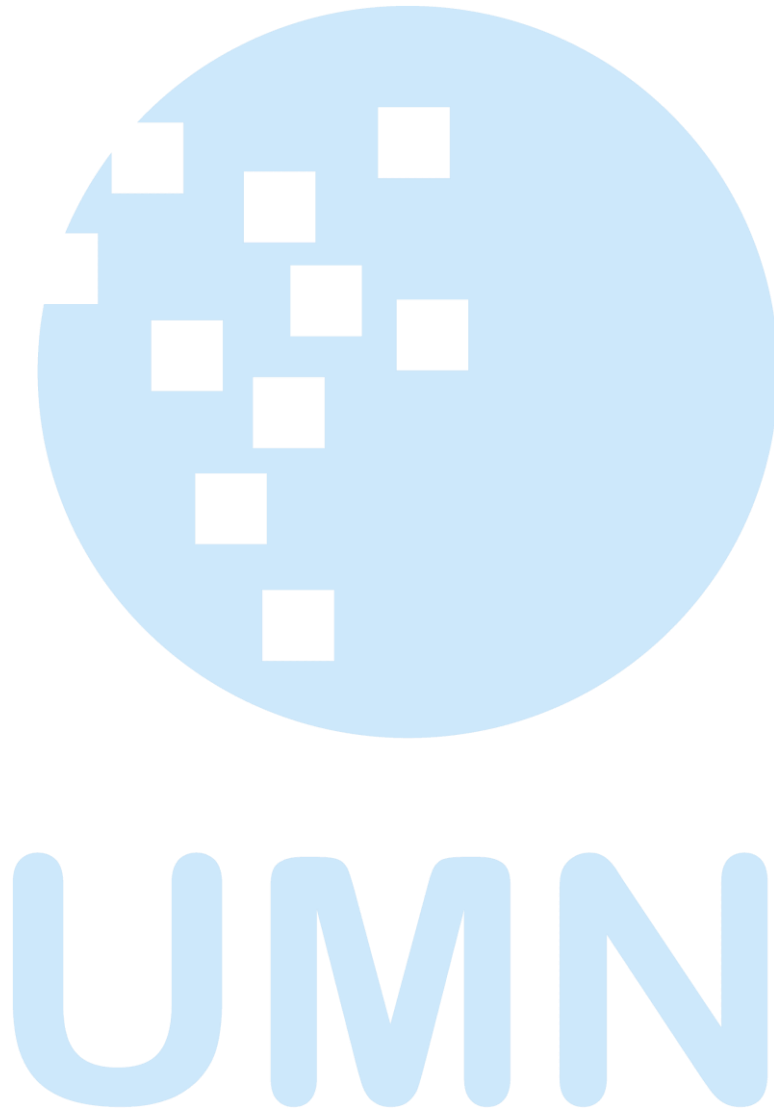
UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo KCMTKU	5
Gambar 2.2 Logo KCMTKU	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan KCMTKU divisi Marketing	8
Gambar 2.4 <i>Page</i> awal pada website KCMTKU	10
Gambar 2.5 <i>Page</i> penjualan di website KCMTKU	11
Gambar 2.6 <i>Page</i> terakhir di website KCMTKU	12
Gambar 2.7 <i>Banner</i> KCMTKU	13
Gambar 2.8 Poster dan postingan instagram	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	17
Gambar 3.2 PPT KCMTKU Birthday Brief	23
Gambar 3.3 3D dari dekorasi anniversary KCMTKU	24
Gambar 3.4 Chat arahan dari supervisor	25
Gambar 3.5 3D dari revisi pertama dekorasi <i>anniversary</i> KCMTKU	26
Gambar 3.6 Chat 3D dari revisi kedua dekorasi <i>anniversary</i> KCMTKU	27
Gambar 3.7 Hasil final dekorasi anniversary KCMTKU	28
Gambar 3.8 Referensi dari maskot	29
Gambar 3.9 2D dari maskot KCMTKU	30
Gambar 3.10 3D dari maskot KCMTKU sebelum revisi	31
Gambar 3.11 Ukuran dari keseluruhan Maskot KCMTKU	32
Gambar 3.12 Ukuran dari 3D maskot KCMTKU	33
Gambar 3.13 Hasil final 3D dari maskot KCMTKU	34
Gambar 3.14 Proses desain salah satu poster/banner	35
Gambar 3.15 Chat dari pemberian hasil desain sebelum revisi	36
Gambar 3.16 Revisi hasil desain pertama	36
Gambar 3.17 Chat dari pemberian hasil desain revisi pertama	38
Gambar 3.18 Hasil akhir dari ketiga poster & post story instagram	39
Gambar 3.19 Chat dari pemberian tugas pada penulis	40
Gambar 3.20 Chat dari pemilihan logo SOON	41
Gambar 3.21 Chat dari pembentukan logo SOON	42
Gambar 3.22 Hasil bentuk logo SOON	43
Gambar 3.23 Chat dari pemilihan dari warna logo SOON	43
Gambar 3.24 Hasil akhir logo dan monogram SOON	44
Gambar 3.25 Chat dari pemberian hasil tugas	45
Gambar 3.26 Proses pembuatan poster dan banner insurance & administration	46
Gambar 3.27 Hasil akhir dari partnership <i>insurance & administration</i>	47
Gambar 3.28 Chat dari pemberian tugas video pada penulis	47
Gambar 3.29 Proses pembuatan video <i>partnership</i>	48
Gambar 3.30 Hasil akhir video collage <i>partnership</i> KCMTKU	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	18
---	----



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	xxix
Lampiran 8 Karya.....	xxii

