

**PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN UMN**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Elena Putri Amalia

00000069330

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

**PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN UMN**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Elena Putri Amalia

00000069330

**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 : Elena Putri Amalia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN UMN

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, 11 Desember 2025



(Elena Putri Amalia)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elena Putri Amalia
NIM : 00000069330
Program Studi : Magang
Judul Laporan : PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN UMN

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Elena Putri Amalia)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elena Putri Amalia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Biro Perkembangan Pembelajaran (BPP)
Alamat Perusahaan : Gedung B, Lantai 3 ruang B315 Jl. Scientia
Boulevard, Gading Serpong Tangerang, Banten 1581h
Email Perusahaan : elearning@umn.ac.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 Desember 2025

Mengetahui



(Emelia Dwiana Sari)

Menyatakan



(Elena Putri Amalia)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN UMN

Oleh

Nama Lengkap : Elena Putri Amalia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194

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 : Elena Putri Amalia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069330
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Asset* Visual Untuk Media Pembelajaran *E-Learning* di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN

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 Desember 2025

(Elena Putri Amalia)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya laporan kerja magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian program kerja magang

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. Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) UM, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Sharra Rusli, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Lia Herna, S.Sn, M.M., 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.

semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai bahan evaluasi maupun referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kerja magang di masa mendatang.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Elena Putri Amalia)

PERANCANGAN *ASSET* VISUAL UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DI BIRO PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN UMN

(Elena Putri Amalia)

ABSTRAK

Kerja magang merupakan salah satu bentuk pembelajaran proram praktik yang bertujuan untuk mempelajari pengetahuan akademik dengan pengalaman kerja profesional. Kegiatan kerja magang ini dilaksanakan di Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara, sebuah unit yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan *e-learning*. Tujuan dilaksanakannya kerja magang ini adalah untuk menambah pengalaman kerja, meningkatkan keterampilan teknis dalam bidang desain visual, serta memahami alur kerja dan kultur profesional di lingkungan kerja. Teori utama yang digunakan dalam pelaksanaan kerja magang ini berkaitan dengan prinsip desain visual dalam media pembelajaran digital, khususnya peran interaktivitas dan konsistensi visual dalam mendukung efektivitas *e-learning*. Selama pelaksanaan magang, penulis ditempatkan sebagai *Graphic Designer* di bawah divisi Content Development dengan tugas utama merancang aset visual berdasarkan *storyboard* yang disusun oleh tim *Instructional Designer* dan disalurkan melalui *Supervisor*. Penulis terlibat dalam beberapa proyek pembuatan aset ilustrasi untuk proyek utama berupa *redesign website* LCD (*Learning Center Department*) sebagai pusat informasi BPP. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja profesional, pentingnya komunikasi yang efisien, serta penerapan desain visual dalam mendukung proses pembelajaran digital. Kegiatan kerja magang ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi penulis sekaligus mendukung optimalisasi media pembelajaran di BPP UMN.

Kata kunci: *asset* visual, *e-learning*, media pembelajaran digital, graphic designer

DESIGN OF VISUAL ASSETS FOR E-LEARNING MEDIA AT THE LEARNING DEVELOPMENT OF UMN.

(Elena Putri Amalia)

ABSTRACT

Internship is one form of practical learning program aimed at learning academic knowledge through professional work experience. This internship activity was carried out at the Learning Development Bureau (BPP) of Multimedia Nusantara University, a unit focused on developing technology-based learning media and e-learning. The purpose of conducting this internship is to gain work experience, improve technical skills in the field of visual design, and understand the workflow and professional culture in the workplace. The main theory used in this internship relates to the principles of visual design in digital learning media, particularly the role of interactivity and visual consistency in supporting the effectiveness of e-learning. During the internship, the author was placed as a Graphic Designer under the Content Development division, with the main task of designing visual assets based on storyboards prepared by the Instructional Designer team and were channeled through Supervisor. The author was involved in several illustration asset creation projects for the main project, which was the redesign of the LCD (Learning Center Department) website as the BPP information center. Through this experience, the author gained a deeper understanding of professional workflows, the importance of efficient communication, and the application of visual design in supporting the digital learning process. This internship activity contributed positively to the development of the author's competencies while also supporting the optimization of learning media at BPP UMN.

Keywords: visual assets, e-learning, digital learning media, graphic designer

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	Error! Bookmark not defined.
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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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 KERJA	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	10

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	12
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	12
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	12
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	24
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	24
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	25
BAB IV PENUTUP	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara	4
Gambar 2.2 Logo BPP (Biro Pengembangan Pembelajaran)	5
Gambar 2.3 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.4 Screenshot Multimedia Interaktif dari Portofolio BPP	7
Gambar 2.5 Screenshot Video Animasi dari Portofolio BPP	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.2 Riset untuk Proyek <i>Redesign Website</i>	13
Gambar 3.3 Arahan <i>briefing</i> untuk proyek <i>Redesign Website</i>	14
Gambar 3.4 Visualisasi dan pemasukan dengan <i>Supervisor</i>	14
Gambar 3.5 <i>Brainstorming Board Redesign Website</i>	15
Gambar 3.6 <i>Brainstorming Board Redesign Website</i>	15
Gambar 3.7 <i>Prototype</i> dan Proses <i>Redesign Website</i> LCD di <i>Figma</i>	16
Gambar 3.9 <i>Brainstorming Board Redesign Website</i>	18
Gambar 3.10 <i>Briefing</i> pembagian tugas <i>Content Bank</i>	19
Gambar 3.11 Proses karya <i>Content Bank</i>	20
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> untuk pembuatan <i>video e-learning</i>	21
Gambar 3.13 Proses karya aset untuk <i>video e-learning</i>	21
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> untuk pembuatan <i>video e-learning 2</i>	22
Gambar 3.15 Proses karya aset untuk <i>video e-learning 2</i>	22
Gambar 3.16 Referensi dan arahan <i>Supervisor</i>	23
Gambar 3.17 Proses karya <i>recreate web banner</i>	24



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	11
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xvii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xviii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xix
Lampiran 6 PROSTEP 03	xx
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxix
Lampiran 8 Karya	xxx

