

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *BOOTH* INDONESIA
DIRECT DI TRADE EXPO INDONESIA 2025**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Fayyaz Ramadhian Ramarga

00000070866

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *BOOTH* INDONESIA
DIRECT DI TRADE EXPO INDONESIA 2025**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Fayyaz Ramadhian Ramarga
00000070866

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 : Fayyaz Ramadhian Ramarga
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070866
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *BOOTH* INDONESIA DIRECT DI
TRADE EXPO INDONESIA 2025**

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, 10 Desember 2025



(Fayyaz Ramadhian Ramarga)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fayyaz Ramadhian Ramarga
NIM : 00000070866
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BOOTH
INDONESIA DIRECT DI TRADE EXPO
INDONESIA 2025**

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, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Fayyaz Ramadhian Ramarga)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fayyaz Ramadhian Ramarga

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070866

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama : Indonesia Direct

Nomor : 089694289090

Tahun : 2025

Alamat : Lorin Residence D1 Adisucipto Street 47,
Kartasura, Indonesia

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 10 Desember 2025

Mengetahui



Dafa Fidini Asqav

Menyatakan

Fayyaz Ramadhian Ramarga

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *BOOTH* INDONESIA
DIRECT DI TRADE EXPO INDONESIA 2025**

Oleh

Nama Lengkap : Fayyaz Ramadhian Ramarga
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070866
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

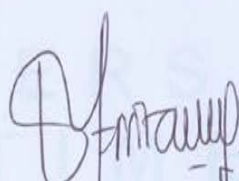


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Fayyaz Ramadhian Ramarga
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070866
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BOOTH INDONESIA DIRECT DI
TRADE EXPO INDONESIA 2025**

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, 10 Desember 2025



Fayyaz Ramadhian Ramarga

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karenanya penulis dapat menyusun laporan magang ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan magang ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan penulis untuk mencapai gelar Sarjana Desain pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis juga ingin 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. Indonesia Direct, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Dafa Fidini Asqav, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds. , 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.

Penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat dengan cara memberi wawasan mengenai *video editing* dan media promosi.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Fayyaz Ramadhian Ramarga)

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *BOOTH* INDONESIA DIRECT DI TRADE EXPO INDONESIA 2025

(Fayyaz Ramadhian Ramarga)

ABSTRAK

Laporan magang ini adalah tentang pengalaman penulis sebagai *designer*, *video editor* dan *motion graphic designer*. Karena penulis tertarik pada bidang desain, mereka memutuskan untuk mencari posisi magang dalam hal *motion graphic* dan *video editing*. Penulis kemudian menemukan lowongan magang dari perusahaan Indonesia Direct. Melihat bagaimana mereka berbisnis dengan bisnis internasional dan kurangnya promosi di media sosial mereka, penulis memutuskan untuk melamar untuk meningkatkan promosi media sosial mereka. Teori utama penulis adalah proyek enam fase oleh Robin Landa yang membantu menemukan jenis desain yang akan beresonansi dengan target audiens. Indonesia Direct adalah perusahaan yang menciptakan platform bisnis-ke-bisnis dan komunitas bagi UKM untuk membantu mereka mengeksplor. Penulis berperan aktif dalam mengedit video dan mendesain dengan sistem bekerja dari rumah. Pekerjaan penyuntingan dan desain video meliputi video rekap, video showcase, poster promosi dan informasi dan mendesain ulang profil perusahaan. Pengalaman magang ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk meningkatkan keterampilan keras mereka dalam mengeksekusi desain dan membuat video yang menarik serta keterampilan lunak dalam berkomunikasi dengan rekan kerja untuk mengoordinasikan dan menyelesaikan tugas.

Kata kunci: desain, magang, Indonesia Direct, media promosi, *video editing*

PROMOTIONAL MEDIA DESIGN FOR THE INDONESIA

DIRECT BOOTH AT TRADE EXPO INDONESIA 2025

(Fayyaz Ramadhian Ramarga)

ABSTRACT

This internship report is about the experience of the writer as a designer, video editor and motion graphic designer. Because the writer is interested in said workfield, they decided to find an internship position in regards to motion graphic and video editing. The writer then finds a internship vacancy from the company Indonesia Direct. Seeing as how they do business with international businesses and their lack of promotion in their social media, the writer decided to apply to improve their social media promotion. The writer's primary theory is the six phase project by Robin Landa which helps find the kind of design that will resonate with the target audience. Indonesia Direct is a company that creates a business-to-business platform and a community for SMEs to help them export. The writer plays an active role in editing videos and designing with a work from home system. Works of the video editing and designing includes recap videos, showcase videos, promotional and informational posters and redesigning a company profile. This internship experience has given the writer the chance to improve their hardskills in executing designs and creating engaging videos as well as the softskills of communicating with co-workers to coordinate and finish tasks.

Keywords: *design, internship, Indonesia Direct, promotional media, video editing*



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.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
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	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	11

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	116
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	33
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	66
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	66
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	66
BAB IV PENUTUP	68
4.1 Simpulan	68
4.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	11
Gambar 3.2 Referensi Poster Booth Kalimantan Tengah	17
Gambar 3.3 <i>Layout</i> Awal Poster	18
Gambar 3.4 Warna-Warna untuk Poster <i>Booth</i> Kalimantan Tengah	19
Gambar 3.5 Tampilan <i>Typeface</i> Boldonse	19
Gambar 3.6 Pembuatan Gambar Daerah Kalimantan Tengah dan Pesawat	20
Gambar 3.7 Pembuatan Ornamen Motif Khas Dayak & Motif Kawung	20
Gambar 3.8 Kumpulan Gambar Produk dan Hasil Potongan Gambar	21
Gambar 3.9 Pemakaian Efek <i>Layer Drop Shadow</i>	22
Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Awal Poster	22
Gambar 3.11 Contoh Revisi Poster	23
Gambar 3.12 Hasil Akhir Empat Poster <i>Booth</i> Kalimantan Tengah	24
Gambar 3.13 Referensi <i>Brosur</i> Produk dan Draf Kasar <i>Layout Brosur</i>	26
Gambar 3.14 <i>Typeface</i> Tambahan Pada Brosur	26
Gambar 3.15 Materi <i>Body Text</i> dan Gambar untuk Brosur	27
Gambar 3.16 Tampilan Dua <i>Cover</i> Brosur Produk	28
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Luar Brosur Produk	28
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Belakang Brosur Produk	29
Gambar 3.19 Tampilan Dua Halaman Dalam Brosur Produk	30
Gambar 3.20 Penambahan Gradien dan <i>Supergraphic</i>	31
Gambar 3.21 Hasil Akhir Katalog Produk UMKM Jawet Niang	32
Gambar 3.22 Referensi Video Rekap Acara dan Konsep Video Rekap	34
Gambar 3.23 Kumpulan Rekaman dan Foto Acara Business Matching	35
Gambar 3.24 Sequence <i>Outro Bumper</i> dan Transisi	36
Gambar 3.25 Konsep <i>Outro Bumper</i> Logo Indonesia Direct	36
Gambar 3.26 Proses Membuat <i>Motion Graphic</i> <i>Outro Bumper</i>	37
Gambar 3.27 Tampilan <i>Graph Editor</i> Pada <i>Keyframe</i> Position	37
Gambar 3.28 Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Transisi	38
Gambar 3.29 Tampilan <i>Typeface</i> Lato	39
Gambar 3.30 Panel <i>Project</i> Video Rekap	39
Gambar 3.31 Tampilan Bagian Pembukaan Video	40
Gambar 3.32 Tampilan Bagian Sesi Presentasi	40
Gambar 3.33 Tampilan Bagian Sesi <i>Business Matching</i>	41
Gambar 3.34 Tampilan <i>Motion Graphic</i> Tambahan Dalam <i>Premiere Pro</i>	41
Gambar 3.35 Hasil Akhir Video Rekap Acara <i>Business Matching</i>	42
Gambar 3.36 Hasil Revisi Umpan Balik CEO	43
Gambar 3.37 Hasil Akhir Video Rekap	43
Gambar 3.38 <i>Content Plan</i> Setelah Trade Expo Indonesia 2025	44
Gambar 3.39 Simpanan Rekaman dari TEI 2025	45
Gambar 3.40 Proses Edit Rekap Hari Pembukaan	46
Gambar 3.41 Proses Edit Rekap <i>Business Matching</i> di TEI 2025	46
Gambar 3.42 Proses Edit <i>Showcase</i> Produk UMKM	47
Gambar 3.43 Proses Edit Highlight Pengunjung UMKM	48

Gambar 3.44 Proses Edit <i>Showcase</i> Produk UMKM	48
Gambar 3.45 Tampilan <i>Motion Graphic</i> dan Audio dalam Video	49
Gambar 3.46 <i>Stylescape</i> Perancangan Ulang <i>About Us</i>	52
Gambar 3.47 Sistem Grid Halaman <i>About Us</i>	52
Gambar 3.48 Typeface dan Warna Utama dalam Perancangan.....	53
Gambar 3.49 Tampilan Aset Gambar Sudah Ada dan Buatan	54
Gambar 3.50 Tampilan Low-Fidelity Perancangan Ulang <i>About Us</i>	54
Gambar 3.51 Perbedaan Body Text Setelah Perancangan Ulang	55
Gambar 3.52 Body Text dan Gambar dalam Sistem Grid	55
Gambar 3.53 Bagian yang Diubah menjadi Karosel.....	56
Gambar 3.54 Proses Revisi Elemen Halaman Web	57
Gambar 3.55 Finalisasi <i>Mockup</i> Desain Ulang Halaman <i>About Us</i>	58
Gambar 3.56 Penulisan Skrip Video Informatif	59
Gambar 3.57 Rangkaian Alur Video Informatif	59
Gambar 3.58 Pemakaian Warna dan Typeface dalam Video Informatif.....	60
Gambar 3.59 Proses Pembuatan Teks Paragraf Video Informatif	61
Gambar 3.60 Proses Pembuatan Ikon untuk <i>Motion Graphic</i>	61
Gambar 3.61 Proses Menganimasikan Grafik dan Ikon	62
Gambar 3.62 Proses Menghalus Animasi dengan Graph Editor	63
Gambar 3.63 Proses Mengomposisi Video Informatif	63
Gambar 3.64 Proses Finalisasi Video Informatif.....	64
Gambar 3.65 Proses Revisi Video Informatif.....	64
Gambar 3.66 Contoh Hasil Konten Video Informatif.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	11
Tabel 3.2 Cuplikan Komunikasi <i>Brief</i> Brosur dari UMKM Jawet Niang	24
Tabel 3.3 Cuplikan Komunikasi Umpan Balik Hasil Video Rekap	42
Tabel 3.4 Cuplikan Komunikasi Umpan Balik Pratinjau Video.....	50
Tabel 3.5 Cuplikan Komunikasi Pengajuan Merancang Ulang <i>About Us</i>	51



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

