

**PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK  
MINGGUAN UNTUK HIGH TABLE JAKARTA**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

**Muhammad Jiddan Hadziq**

**00000076004**

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

**PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK  
MINGGUAN UNTUK HIGH TABLE JAKARTA**



**LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM**

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

**Muhammad Jiddan Hadziq**

**00000076004**

**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 : Muhammad Jiddan Hadziq  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076004  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK MINGGUAN  
UNTUK HIGH TABLE JAKARTA**

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, 8 Desember 2025

Tanda tangan & e-materai Rp10.000,00.

(Muhammad Jiddan Hadziq)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Jiddan Hadziq  
NIM : 00000076004  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK  
MINGGUAN UNTUK HIGH TABLE JAKARTA

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, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Muhammad Jiddan Hadziq)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Jiddan Hadziq

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076004

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Jarasta Enterprise

Alamat Perusahaan : Jl. Hang Jebat I No.13, RT.4/RW.4, Gunung, Kec.  
Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus  
Ibukota Jakarta 12120

Email Perusahaan : jarastasuksesselalu@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, 5 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan

  **JARASTA**  
ENTERPRISE

-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

(Arvy Soekarno)



-Tanda tangan & e-Materai Rp 10.000.-

(Muhammad Jiddan Hadziq)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK MINGGUAN  
UNTUK HIGH TABLE JAKARTA**

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Jiddan Hadziq  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076004  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025  
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



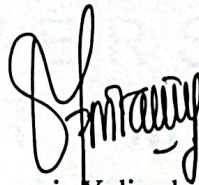
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108 / 081472

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 : Muhammad Jiddan Hadziq  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076004  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *FLYER*  
PROGRAM MUSIK MINGGUAN UNTUK HIGH TABLE JAKARTA

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, 8 Desember 2025



(Muhammad Jiddan Hadziq)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai bentuk dokumentasi dan refleksi dari pengalaman magang penulis dalam program Acceleration Program di Jarasta Enterprise. Dengan ini penulis 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. Jarasta Enterprise, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Afriyanto, S.Ds., 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.

Penulis berharap laporan magang ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi mahasiswa lain yang akan menjalani kegiatan magang di industri kreatif khususnya di bidang *FnB*, serta dapat memberikan gambaran nyata tentang penerapan ilmu desain dalam dunia kerja profesional.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Muhammad Jiddan Hadziq)



# PERANCANGAN DESAIN *FLYER* PROGRAM MUSIK MINGGUAN UNTUK HIGH TABLE JAKARTA

(Muhammad Jiddan Hadziq)

## ABSTRAK

Kegiatan magang merupakan bagian dari proses pembelajaran mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja nyata sebelum memasuki dunia profesional. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, terutama dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang menekankan keterampilan berpikir kreatif, *problem solving*, dan penguasaan perangkat lunak desain. Laporan magang ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama menjalani magang di Jarasta Enterprise, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *Food and Beverage* (FnB) dengan fokus pada pengembangan brand dan strategi visual. Salah satu brand yang ditangani adalah High Table, sebuah restoran *steak house* dan *jazz bar* yang berlokasi di SCBD Park. Dalam pelaksanaan magang, penulis berperan sebagai Motion Designer dan Graphic Designer yang bertanggung jawab pada pembuatan konten promosi digital untuk memperkuat visual branding dan citra merek. Kegiatan ini berlandaskan pada teori desain komunikasi visual dan strategi komunikasi pemasaran digital peran desain grafis dalam meningkatkan *brand awareness* melalui media sosial. Melalui kegiatan magang ini, penulis mendapatkan pemahaman mengenai penerapan desain dalam strategi pemasaran industri *FnB* serta pentingnya kolaborasi, adaptasi, dan konsistensi dalam proses kreatif profesional.

**Kata kunci:** desain, *food and beverages*, magang, media sosial

# **DESIGN DEVELOPMENT OF WEEKLY MUSIC PROGRAM FLYERS FOR HIGH TABLE JAKARTA**

(Muhammad Jiddan Hadziq)

## **ABSTRACT**

*The internship program is an essential part of the learning process that allows students to gain real work experience before entering the professional field. Through this program, students can apply the knowledge acquired during their studies, particularly in the field of Visual Communication Design, which emphasizes creative thinking, problem-solving, and proficiency in design software. This internship report is based on the author's experience during the internship at Jarasta Enterprise, a company engaged in the Food and Beverage (FnB) industry focusing on brand development and visual strategy. One of the brands managed by the company is High Table, a steakhouse and jazz bar located in SCBD Park. During the internship, the author worked as a Motion Designer and Graphic Designer, responsible for producing digital promotional content to strengthen the brand's visual identity and image. The activities were based on visual communication design theory and digital marketing communication strategies through social media. Through this internship experience, the author gained a deeper understanding of the application of design in FnB marketing strategies and the importance of collaboration, adaptability, and consistency within professional creative processes.*

**Keywords:** *design, food and beverages, internship, social media*

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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 .....                                                     | 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 .....                                  | 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 .....                                        | 11   |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja .....                   | 11   |
| 3.1.1 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....                                | 11   |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                                         | 13   |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja .....                                     | 17   |

|                             |                                              |            |
|-----------------------------|----------------------------------------------|------------|
| 3.3.1                       | Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....    | 18         |
| 3.3.2                       | Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja..... | 24         |
| 3.4                         | Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja .....   | 36         |
| 3.4.1                       | Kendala Pelaksanaan Kerja .....              | 36         |
| 3.4.2                       | Solusi Pelaksanaan Kerja.....                | 37         |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b> |                                              | <b>39</b>  |
| 4.1                         | Simpulan .....                               | 39         |
| 4.2                         | Saran .....                                  | 39         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                                              | <b>xiv</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Logo Jarasta Enterprise .....                                                                 | 5  |
| Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....                                             | 7  |
| Gambar 2.3 Logo Continent Jakarta .....                                                                  | 8  |
| Gambar 2.4 <i>Special Event</i> Continent .....                                                          | 8  |
| Gambar 2.5 Blackout kolaborasi Continent & Fututre10 .....                                               | 9  |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....                                                                    | 12 |
| Gambar 3.2 Laman <i>Basecamp</i> .....                                                                   | 13 |
| Gambar 3.3 Jadwal dan Informasi Acara Musik Mingguan .....                                               | 19 |
| Gambar 3.4 Laman <i>Basecamp</i> untuk <i>Brief</i> Acara Musik Mingguan .....                           | 19 |
| Gambar 3.5 Proses Pengerjaan <i>Flyer</i> Musik Mingguan .....                                           | 20 |
| Gambar 3.6 Proses Pengerjaan <i>Motion</i> pada <i>Software After Effects</i> .....                      | 21 |
| Gambar 3.7 Hasil Akhir <i>Flyer</i> Musik Mingguan.....                                                  | 21 |
| Gambar 3.8 Proses <i>Review</i> dan Revisi <i>Flyer</i> Musik Mingguan.....                              | 22 |
| Gambar 3.9 Karya Desain <i>Flyer</i> Musik Mingguan diunggah melalui <i>Instagram</i><br>High Table..... | 24 |
| Gambar 3.10 Proses <i>Brief</i> melalui <i>Basecamp</i> .....                                            | 25 |
| Gambar 3.11 Proses <i>Motion</i> Desain Video Promosi <i>Free Flow Steak</i> .....                       | 25 |
| Gambar 3.12 Video Promosi <i>Free Flow Steak</i> .....                                                   | 25 |
| Gambar 3.13 Proses Desain Menu Cetak Promosi <i>Free Flow Steak</i> .....                                | 26 |
| Gambar 3.14 Menu Cetak Promosi <i>Free Flow Steak</i> .....                                              | 27 |
| Gambar 3.15 Proses <i>Brief</i> Menu Cetak NVN GALS BTO.....                                             | 28 |
| Gambar 3.16 Menu Cetak NVN GALS BTO .....                                                                | 29 |
| Gambar 3.17 Proses Desain Menu <i>Instagram</i> Story NVN GALS BTO.....                                  | 29 |
| Gambar 3.18 Menu <i>Instagram</i> Story NVN GALS BTO.....                                                | 30 |
| Gambar 3.19 <i>Feeds Instagram</i> Lunch Special .....                                                   | 31 |
| Gambar 3.20 <i>Feeds Instagram</i> Lunch Special.....                                                    | 32 |
| Gambar 3.21 <i>Feeds Instagram</i> Special for Two.....                                                  | 33 |
| Gambar 3.22 Proses <i>Brief Instagram</i> Story Invitation Housewarming.....                             | 34 |
| Gambar 3.23 Proses Desain <i>Instagram</i> Story Invitation Housewarming .....                           | 35 |
| Gambar 3.24 Hasil Desain <i>Instagram</i> Story Invitation Housewarming .....                            | 35 |

## DAFTAR TABEL

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja ..... | 14 |
|--------------------------------------------------------------|----|



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 .....                      | xxxii  |
| Lampiran 8 Karya .....                           | xxxiii |

