



Universitas Bunda Mulia

Dengan ini menyatakan bahwa
This is to certify that

Jonathan Christhenta

NIM : 34160072
Student ID: 34160072

lahir di Jakarta, 06 Juni 1998
born in Jakarta, June 6th, 1998

telah memenuhi semua persyaratan yang ditentukan untuk
having fulfilled all the conditions prescribed for

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Major : Visual Communication Design

Pada tanggal 19 Oktober 2020
on October 19th, 2020

dan berhak memakai gelar akademik
and admitted to the degree of

Sarjana Desain / S.Ds.



Dekan Fakultas Teknologi dan Desain
Dean of Technology and Design Faculty

Dr. Fransiskus Adikara, S.Kom, MM



Jakarta, 03 Mei 2021
Jakarta, May 3rd, 2021

Rektor
Rector

Dedy Surja Bajuadji, MBA

**SERTIFIKAT KELULUSAN (IJAZAH) - TRANSKRIP AKADEMIK
LULUS DENGAN PUJIAN (CUM LAUDE)**



UNIVERSITAS BUNDA MULIA

Jl. Lodan Raya No. 2, Jakarta 14430, Indonesia

Tel (021) 6929090 Fax (021) 6900712



**ACADEMIC RECORD
CERTIFICATE NUMBER : 1114200056**

NAME : JONATHAN CHRISTHENA
STUDENT ID : 34160072
PLACE/DATE OF BIRTH : JAKARTA, JUNE 6th, 1998
PROGRAM : UNDERGRADUATE
MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN
GRADUATED : OCTOBER 19th, 2020

No	SUBJECT	G	Q	C	CxQ
1	RELIGION & ETHICS	A	4	2	8
2	BAHASA INDONESIA	B+	3.5	2	7
3	ENGLISH 1	A	4	2	8
4	ENGLISH 2	B+	3.5	2	7
5	BOOK DESIGN	B+	3.5	4	14
6	COMMERCIAL ADVERTISEMENT	A	4	4	16
7	CREATIVE PROBLEMSOLVING	A	4	2	8
8	CREATIVENREUNERSHIP	B+	3.5	4	14
9	CREATIVE EXPERIMENTAL GRAPHIC DESIGN	B	3	4	12
10	INTERFACE DESIGN	B+	3.5	4	14
11	CHARACTER DESIGN	B+	3.5	4	14
12	PACKAGING DESIGN	A	4	4	16
13	DIGITAL COMPOSITING	B+	3.5	4	14
14	DIGITAL PAINTING	A	4	4	16
15	PHOTOGRAPHY 1	B	3	4	12
16	PHOTOGRAPHY 2	C	2	4	8
17	DRAWING 1	A	4	4	16
18	DRAWING 2	A	4	4	16
19	ILLUSTRATION	A	4	4	16
20	COMIC & CARICATURE	A	4	4	16
21	COMPUTER GRAPHICS	A	4	4	16
22	VISUAL COMMUNICATION 1	B+	3.5	4	14

No	SUBJECT	G	Q	C	CxQ
23	VISUAL COMMUNICATION 2	A	4	4	16
24	RESEARCH METHOD	A	4	2	8
25	GRAPHIC REPRODUCTION METHODS	A	4	4	16
26	TWO DIMENSIONAL DESIGN	A	4	4	16
27	NIRMANA TRIMATRA	A	4	4	16
28	ON THE JOB TRAINING	A	4	4	16
29	CMCS	A	4	2	8
30	INTRODUCTION TO VISUAL COMMUNICATION DESIGN	A	4	2	8
31	INTRODUCTION TO INFORMATION TECHNOLOGY	A	4	2	8
32	PORTFOLIO & PRESENTATION	A	4	4	16
33	PERCEPTION PSYCHOLOGY	A	4	2	8
34	PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT	A	4	4	16
35	GRAPHIC DESIGN HISTORY	A	4	2	8
36	WESTERN ART HISTORY	A	4	2	8
37	INDONESIAN ART HISTORY	A	4	2	8
38	THESIS PROPOSAL	A	4	4	16
39	THESIS	B+	3.5	6	21
40	LAYOUT	A	4	4	16
41	COLOUR THEORY	B+	3.5	2	7
42	TYPOGRAPHY	A	4	4	16
43	VIDEOGRAPHY (AUDIO VISUAL)	B+	3.5	4	14

G: Grade; Q: Quality Point; C: Credit

TOTAL NUMBER OF CREDITS TAKEN : ΣC	146
CUMULATIVE GRADE POINT AVERAGE : $\Sigma (CxQ) / \Sigma C$	3.75
PREDICATED	CUM LAUDE / WITH COMPLIMENTS

Rector,

Dedy Surja Bajusadj, MBA



Jakarta, May 3rd, 2021

Dean of Technology and Design Faculty,

Dr. Fransiskus Adikara, S.Kom, MM

NOTE:

The transcript is valid if it is affixed with hologram of Universitas Bunda Mulia on the photograph, and signed by the Rector and the Dean of faculty. If there is any correction on it, even if it is affixed with said signature, the transcript will be considered invalid.



UNIVERSITAS BUNDA MULIA

Jl. Lodan Raya No. 2, Jakarta 14430, Indonesia
Tel (021) 6929090, Fax: (021) 6909712



111420066 Jonathan Christhera

03. INFORMASI TENTANG KUALIFIKASI DAN HASIL YANG DICAPAI

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
SARJANA/ DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KONV LEVEL 6)
Kompetensi Lulusan:**

1. Mampu bekerja di lingkungan global, yang didukung oleh sikap, perilaku profesional, dan etika yang baik.
2. Mampu merancang, membangun dan mengembangkan bisnis, yang didukung oleh pengetahuan, wawasan dan keterampilan entrepreneur & intrapreneur.
3. Mampu menganalisis, merancang, dan mengolah konsep Desain secara efektif, efisien, dan kreatif yang berbasis teknologi informasi.
4. Mampu melakukan pengembangan penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kompetensi Khusus (Peminatan Graphic Communication):
Mampu menghasilkan suatu rancangan grafis dan multimedia berdasarkan proses eksperimental kreatif yang fungsional, bernilai estetik, dan memiliki daya jual yang tepat sasaran sehingga dapat menunjang perkembangan industri kreatif di Indonesia.

B. AKTIVITAS DAN PRESTASI

Mahasiswa Universitas Bunda Mulia telah mengikuti program atau telah memenuhi tanggung jawab berikut ini

Activities

1. KUMPUL KREAM "EMPOWERING DIGITAL IMPACT"
2. "HOW TO FIND AND MAINTAIN YOUR STYLE"
3. 3D MODELING IN FUTURE INDUSTRY
4. ALL ABOUT PROCESS IN DESIGN
5. OPTIMIZING DIGITAL MEDIA FOR CREATORS
6. SEMINAR DESIGN YOUR LIFE
7. SEMINAR FESTIVAL OF EDUCATION ART SPORT AND TECHNOLOGY
8. PELATIHAN VIDEOGRAPHY
9. WORKSHOP KOMIK DAN KARIKATUR "BASIC AND IMPLEMENTATION OF CARICATURES"
10. KOMPETISI BRANDING CROSS DENGAN PENERAPAN DIGITAL MEDIA
11. PAMERAN KARYA MAHASISWA "GARISBAWAH: RAGAM"
12. PANITIA NEWSLETTER GARISBAWAH PERIODE 2017-2018
13. PEMENTASAN DRAMA MUSIKAL LINTAS DIMENSI
14. SOFT SKILLS TRAINING ONLINE BY ALUMNI & CAREER CENTER : COMMUNICATION & PRESENTATION SKILLS, TEAMWORK, PROBLEM SOLVING & CREATIVE DECISION MAKING IN PANDEMIC ERA
15. LOMBA COVER NEWSLETTER GSRIS BAWAH PADA ISPRIMA 2020
16. WELCOMING FRESHMEN 2016
17. KEPANITIAAN ACARA "SERASASE(RIBU)RAGAM"
18. MEMBANGUN DEKORASI THE UBM CORNER - TEMA SUMPANH PEMUDA
19. PAMERAN DESAIN BUKU HASIL KARYA TUGAS AKHIR MAHASISWA DKV-UBM (DESIGNATURE 2017)
20. PAMERAN KARYA MAHASISWA "BOOK DESIGN CLASS" 2020

Prestasi

1. JUARA 1 "INDONESIA STUDENT PRINT AWARDS 2019"

03. INFORMATION OF QUALIFICATION AND LEARNING OUTCOMES

**A. LEARNING OUTCOMES
BACHELOR / VISUAL COMMUNICATION DESIGN (I OF LEVEL 6)
Graduate Competences:**

1. Able to work in the global environment with positive attitude, professional working behavior, and high ethical standards.
2. Able to design, build and develop business, supported by knowledge, insight and skills of entrepreneurs & intrapreneurs.
3. Able to analyze, design, and process design concepts effectively, efficiently, and creatively based on information technology.
4. Able to conduct research in the field of Visual Communication Design, and continue education to a higher level.

Specific Competencies (Academic Graphic Communication):
Able to produce graphic and multimedia design based on creative experimental process that is functional, has aesthetic value and has selling power right on target to support the development of creative industries in Indonesia.

B. ACTIVITIES AND ACHIEVEMENTS

The student of Universitas Bunda Mulia has already been involved in the following programs or fulfilled the followings

Activities

1. KUMPUL KREAM "EMPOWERING DIGITAL IMPACT"
2. "HOW TO FIND AND MAINTAIN YOUR STYLE"
3. 3D MODELING IN FUTURE INDUSTRY
4. ALL ABOUT PROCESS IN DESIGN
5. OPTIMIZING DIGITAL MEDIA FOR CREATORS
6. SEMINAR DESIGN YOUR LIFE
7. SEMINAR FESTIVAL OF EDUCATION ART SPORT AND TECHNOLOGY
8. PELATIHAN VIDEOGRAPHY
9. WORKSHOP KOMIK DAN KARIKATUR "BASIC AND IMPLEMENTATION OF CARICATURES"
10. KOMPETISI BRANDING CROSS DENGAN PENERAPAN DIGITAL MEDIA
11. PAMERAN KARYA MAHASISWA "GARISBAWAH: RAGAM"
12. PANITIA NEWSLETTER GARISBAWAH PERIODE 2017-2018
13. PEMENTASAN DRAMA MUSIKAL LINTAS DIMENSI
14. SOFT SKILLS TRAINING ONLINE BY ALUMNI & CAREER CENTER : COMMUNICATION & PRESENTATION SKILLS, TEAMWORK, PROBLEM SOLVING & CREATIVE DECISION MAKING IN PANDEMIC ERA
15. LOMBA COVER NEWSLETTER GSRIS BAWAH PADA ISPRIMA 2020
16. WELCOMING FRESHMEN 2016
17. KEPANITIAAN ACARA "SERASASE(RIBU)RAGAM"
18. MEMBANGUN DEKORASI THE UBM CORNER - TEMA SUMPANH PEMUDA
19. PAMERAN DESAIN BUKU HASIL KARYA TUGAS AKHIR MAHASISWA DKV-UBM (DESIGNATURE 2017)
20. PAMERAN KARYA MAHASISWA "BOOK DESIGN CLASS" 2020

Achievement

1. 1ST PLACE WINNER "INDONESIA STUDENT PRINT AWARDS 2019"



Portfolio

Christhenta



SP4N-LAPOR!(KEMENPAN-RB)

SISTEM PELAYANAN PUBLIK OLEH
KEMENTERIAN PENDAYAGUNAAN APARATUR NEGARA DAN REFORMASI BIROKRASI
REPUBLIK INDONESIA



Deskripsi

SP4N-LAPOR! merupakan sistem pengelolaan pelayanan publik yang berada dibawah naungan KEPEMPAN-RB. membuka lowongan magang Angkatan IV

Membutuhkan 1 desainer dan saya merupakan satu kandidat yang terpilih menjadi "Spesialis Desain" SP4N-LAPOR! Angkatan IV, periode 22 Juli - 25 Oktober 2019.

Mengurus seluruh desain, baik media sosial SP4N-LAPOR! maupun media cetak untuk berbagai acara besar, berbekal pengetahuan dan pengalaman desain, saya dapat menyesuaikan dan melakukan perubahan yang signifikan dalam halnya kualitas dan ketepatan sasaran desain.



SIPP (SISTEM INFOMRASI PELAYANAN PUBLIK)

SOCIAL MEDIA DESIGN

LAYANAN PUBLIK SATU PINTU BERUPA WEBSITE
KEMENTERIAN PENDAYAGUNAAN APARATUR NEGARA DAN REFORMASI BIROKRASI
REPUBLIK INDONESIA



Deskripsi

SIPP merupakan Sistem Informasi Pelayanan Publik satu pintu dalam rupa sebuah website yang dikembangkan oleh KEMENPAN-RB.

Saya mendapat kesempatan untuk dapat mendesain media sosial SIPP mulai dari pembukaan sampai berjalan-nya website tersebut. Kerjasama antar rekan kerja menjadi krusial dimana informasi dan desain harus selaras dengan tema atau rasa yang ingin diangkat oleh suatu produk. Sehingga khalayak atau target konsumen mengerti jelas informasi yang disajikan.

Sehingga ketika magang di KEMEN- PAN-RB, saya mendapat kesempatan untuk memegang desain SP4N-LAPOR! dan juga SIPP.



LANCARMOTOR2

SOCIAL MEDIA & BUSINESS DESIGN
[TOKOPEDIA.COM/LANCARMOTOR2](https://tokopedia.com/lanarmotor2)
IG : LANCARMOTOR2_OFFICIAL



BANNER ONLINE SHOP



FEEDS INSTAGRAM



MASCOT LANCARMOTOR2
HELMY & HELMA

Deskripsi

LANCARMOTOR2 merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang otomotif, yaitu spareparts / suku cadang roda dua.

Pada masa sekarang, informasi sangat mudah dicapai melalui media sosial, sehingga LANCARMOTOR2 berinisiasi untuk dapat menjangkau konsumen tidak hanya secara tatap muka, namun juga secara online, sehingga hadirlah desain Instagram, baik story, dan feeds sebagai jembatan informasi antara konsumen dengan produk yang disajikan, penerapan media cetak berupa kartu nama, spanduk, dan x-banner juga berpengaruh besar dalam melakukan promosi sebuah produk

Menerapkan desain yang ramah, santai, dan juga to the point, guna memberi kejelasan informasi bagi khalayak.



Deskripsi

Merupakan sebuah konsep design yang akan diterapkan pada media sosial OCBC NISP (simple project)

Menggunakan nuansa merah dan kuat menjadi ciri khas dari OCBC NISP, design yang cooperate, bersih dan juga dinamis menggambarkan ciri perusahaan yang maju dan besar.

Membuat sebuah design harus memiliki pakem / patokan, patokan disini adalah design dari OCBC NISP sebelumnya, dimana sebagai seorang desainer saya harus bisa menyesuaikan dan memberikan terobosan baru demi memberikan rasa dan informasi yang up to date tanpa menghilangkan ciri khas perusahaan



SUMBER BINTANG PERKASA

SOCIAL MEDIA & BUSINESS DESIGN

CONCEPT DESIGN



Deskripsi

Sumber Bintang Perkasa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang perhiasan. Disini saya menantang diri untuk dapat merancang sebuah konsep desain media digital menarik dan interaktif dengan tema Natal.

Konsep yang diterapkan adalah elegan, to the point, dan minimalis. Desain tertera merupakan desain media sosial Instagram (Story, Feeds, dan Banner).

Dengan 2 opsi desain yang berbeda,

Desain 1 :

- Ilustrasi, editing foto, layout, dan warna elegan, ditunjukkan untuk memikat psikologis konsumen, dimana dengan memerankan seorang model dengan keanggunannya menggunakan perhiasan tersebut.

Desain 2 :

- Ilustrasi, Editing Foto, Layout, dan warna elegan (Perbedaan terdapat pada fokus desain, dimana pada desain kedua lebih ditonjolkan pada produk itu sendiri (Stand out)

DENTAL ADS CONCEPT

SOCIAL MEDIA & BUSINESS DESIGN

CONCEPT DESIGN



Deskripsi

Berikut merupakan sebuah konsep desain untuk perusahaan / market yang bergerak dibidang kesehatan gigi / Dental

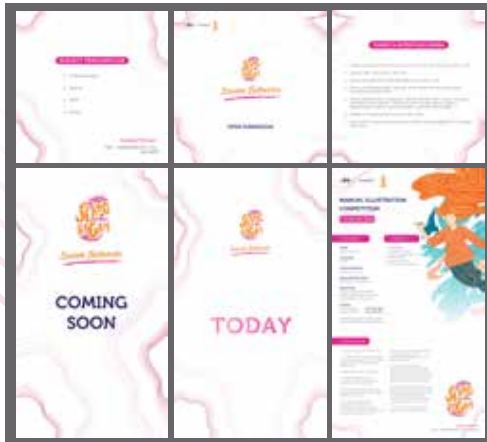
Terdapat 3 desain diatas yang merupakan konsep iklan sebuah penjualan barang dental.

Menggunakan photoshop dan adobe Illustrator, saya mencari ide bagaimana dapat membuat sebuah iklan yang terlihat menarik, bersih, sehat, dan informatif.

Sehingga dari pemikiran diatas terciptalah sebuah konsep desain yang mengedepankan konsep warna, kesan yang interaktif, dan juga to the point.

SERASA.SERIBURAGAM

EVENT AND WORKSHOP
ABOUT DESIGN AND ILLUSTRATION



FEEDS & STORY
FOR INSTAGRAM



Deskripsi

SERASA.SERIBURAGAM merupakan kegiatan rutin kampus dimana terdapat banyak aktifitas berupa event, seminar, dan workshop dari berbagai artist didalamnya. Dengan hadirnya event ini dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dan juga pengetahuan.

Terapan desain berupa sebuah gelombang dari berbagai pulau di Indonesia, menciptakan satu kesatuan antara panel satu dengan panel lainnya, diutamakan karena mengusung tema "Suara Indonesia", terapan desain berada pada instagram, baik feeds maupun story, dan desain poster serta proposal yang ditentukan.

AKSATA

PACKAGING DESIGN

AKSATA



KEMASAN
MULTIFUNGSI

Deskripsi

AKSATA memiliki makna Tidak terputus yang berasal dari bahasa sansekerta. Sehubungan dengan produk yang merupakan sebuah gelang dan kalung yang notabene merupakan aksesoris yang selalu melekat dengan fashion baik wanita maupun pria. AKSATA hadir dengan nuansa santai dan juga penuh makna, memiliki kesan kalem dan juga menyatu dengan alam.

AKSATA hadir dengan produk kalung dan gelang yang unik, minimalis, dan dengan warna yang santai. Sangat direkomendasikan untuk mereka yang suka fashion dengan aksesoris yang santai sebagai penunjang atau teman fashion.

RUMPUN GESIT

RUMAH BERSIH SEHAT
(SOCIAL ACTIVITY)



Deskripsi

RUMPUN GESIT merupakan kegiatan sosial yang bergerak dalam bidang cinta lingkungan, berfokus pada limbah air. Menerapkan desain simple dan minimalis, berwarna biru dengan maksud menimbulkan kesan positif dan mengayomi.

Desain diterapkan pada berbagai media cetak dan juga media online seperti stasinoary, spanduk, brosur, baju, Instagram, dan juga ambient.

FEEDS & STORY FOR INSTAGRAM
 AMBIENT ADDS
 STATIONARY
 SPANDUK
 BAJU

GARISBAWAH



GARIS
BAWAH

NEWSLETTER

IG : garisbawah.redaksi



FEEDS
FOR INSTAGRAM

Deskripsi

GARISBAWAH merupakan newsletter dari kampus UBM yang membahas seputar dunia desain. Terbiasa akan kerjasama team, pembagian tugas, dan ketepatan waktu menjadi kunci.

Di dalam GARISBAWAH, saya mengemban tugas sebagai fotografer dokumenasi, desain grafis, dan ilustrator.

Posisi sebagai kepala pemegang team ilustrasi membuat saya mengerti untuk dapat membagi waktu secara baik dan bekerja sesuai target yang ditentukan.



JAJUAN BALI

PACKAGING DESIGN



JAJUAN BALI
THE AUTHENTIC TASTE



X-BANNER
DESAIN BOTOL
DESAIN KEMASAN BOTOL
TAS / PAPER BAG
DESAIN KEMASAN BAKPIA
BAJU
DESAIN KEMASAN KUE

Deskripsi

"Jajuan Bali" berasal dari kata "jajo" yaitu jajanan, sehingga jajuan bali adalah jajanan bali. Jajuan bali hadir dengan melihat bali sebagai salah satu destinasi wisata terbaik, dengan jumlah wisatawan baik mancanegara maupun domestik yang cukup banyak, dapat meningkatkan persentase penjualan jajuan bali.

Ketika konsumen berlibur, oleh - oleh menjadi salah satu syarat penting didalamnya, "jajuan bali" hadir dengan jajanan yang enak dimakan saat santai, kumpulbersama keluarga dan teman, atausebagai bingkisan untuk kerabat.



CRE(ART)IVE

ART & ENTERTAINMENT



FEEDS & STORY
FOR INSTAGRAM

CRE(ART)IVE
PRENEUR

Deskripsi

CRE(ART)IVE merupakan event yang bergerak di bidang art & entertainment, event yang diadakan di "Pluit Village", mengundang berbagai artist dan juga terdapat berbagai performance menarik.

Desain menerapkan visual yang fun dan juga menyerupai sebuah tinta, dimana memvisualkan event tersebut merupakan sebuah kekerabatan, banyak rasa, dan juga bergerak sesuai dengan bidangnya. Desain disesuaikan sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kesinambungan saat diaplikasikan ke media sosial seperti instagram.

RAGAM EXHIBITION

ART & DESIGN EXHIBITION



GARIS
BARU



Saya, sebelah kiri



Deskripsi

Pembukaan pameran "RAGAM" ini diselenggarakan pada tanggal 9 April 2019, dan sukses memamerkan lebih dari 30 karya

Saya dan rekan saya menjadi 2 orang dengan karya terbaik dan terpilih menjadi artist talk di pameran tersebut, sharing karya serta konsep karya, dan juga pengalaman yang berguna.



SPEKTRUM EXHIBITION 2019 (BY ARCOLABS)

STUDENT ART EXHIBITION



Deskripsi

SPEKTRUM merupakan pameran bergengsi, hadir untuk mengekspos mahasiswa yang memiliki minat berkarya pada kesempatan untuk berpameran dan membuka wawasan mereka akan jalur profesi seniman dengan bekerjasama dengan kurator sebelum lulus kuliah.

Saya menjadi salah satu mahasiswa yang berhasil lolos seleksi untuk melakukan pameran tahun 2019 berdasarkan karya pribadi. Yang diikuti langsung oleh berbagai seniman dari berbagai negara, seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand