

OTNIEL RAYMOND

Design Communication Visual

+62 1287871837
otniel.raym@gmail.com



ABOUT ME

Merupakan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang baru saja menyelesaikan Tugas Akhir. Memiliki minat pada bidang desain grafis, branding, dan identitas visual. Terampil menggunakan Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Canva, dan Figma serta memiliki kemampuan berpikir kreatif, cepat beradaptasi, dan senang mempelajari hal-hal baru.

EDUCATION

UMN 2021 – Present
SMAK PENABUR BINTARO JAYA
SMPK PENABUR BINTARO JAYA
SDK PENABUR BINTARO JAYA

SKILL

- Perancangan logo
- Tipografi
- Desain identitas merek
- Desain grafis
- Pengembangan konsep kreatif
- Desain tata letak

APPLICATION EXPERT

- Canva
- Figma
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign

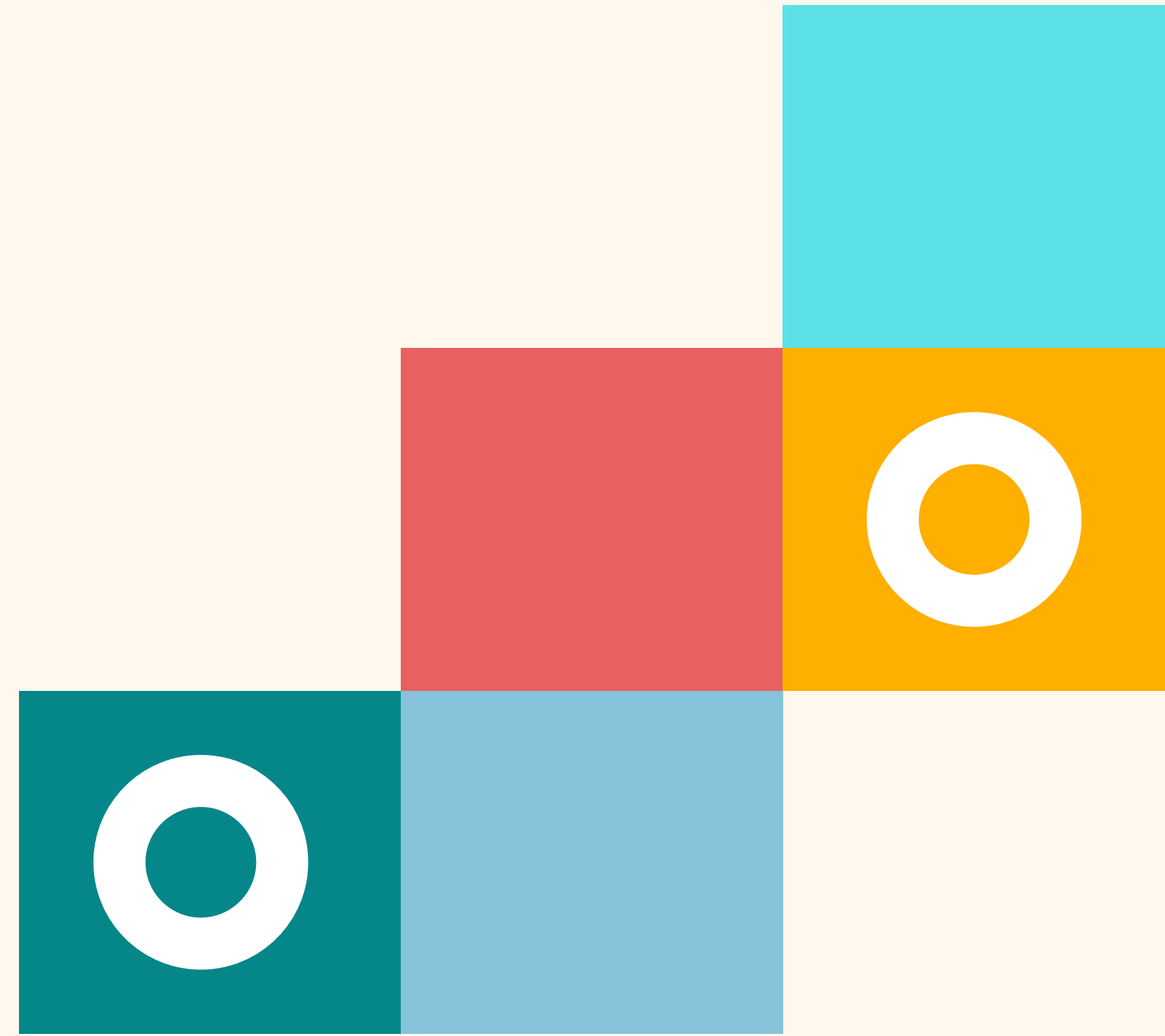
PERSONAL SKILLS

- Kreatif
- Fleksibel
- Memiliki keinginan untuk belajar hal baru
- Bisa diandalkan
- Beradaptasi cepat

Creative Design Portfolio

Otniel R. Vienry

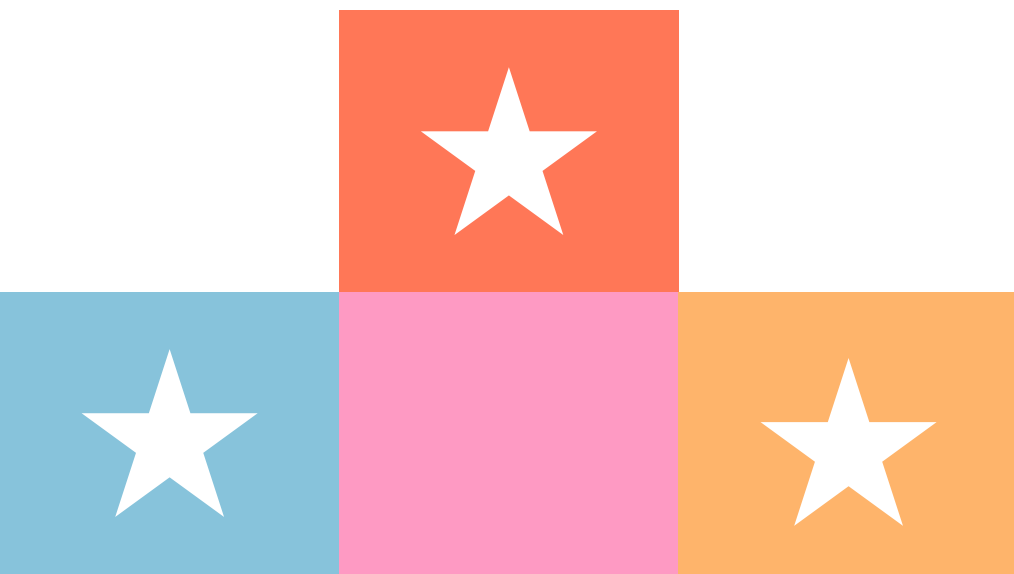
DKV - UMN



About me



Nama saya Otniel sekarang merupakan mahasiswa UMN, jurusan DKV, dan peminatan VBD. Bidang yang saya sukai mendesign beraliran abstrak dan ornament. Saya suka memainkan warna dan tema serta tekstur yang berhubungan dengan game, lego, serta dunia sepakbola. Di masadepan mendatang saya memiliki mimpi mempunyai brand dan logo sendiri yang dapat menjual seatu produk yang viral serta berguna dikalangan masyarakat.



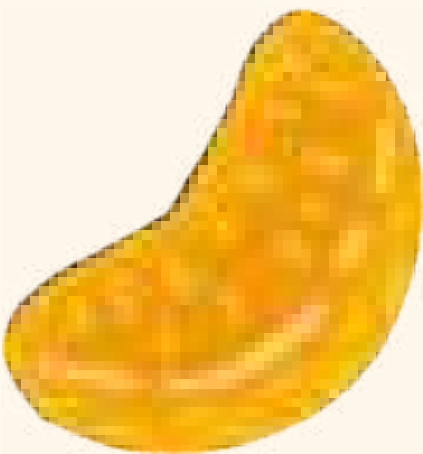
Personal skill

Art

Font

Logo

skill yang saya kuasai adalah menggambar dan mendesign logo serta website. Saya juga mampu menganalisa serta menguji coba game baru dengan fitur lainnya.



Education

TKA – SMA Penabur Bintaro Jaya

Penabur merupakan sekolah kristen yang tidak mengajarkan mengenai pendidikan saja, namun moral, etika, serta pendalaman agama juga menjadi tujuan utama mereka dalam membimbing murid dan membentuk kepribadian baik murid itu sendiri



UMN (Universitas Multimedia Nusantara)

UMN adalah universitas pilihan ku setelah lulus SMA, saya melihat kurikulum serta mata kuliah sesuai dengan minat serta bakat saya. UMN salah satu universitas swasta terbaik di Indonesia



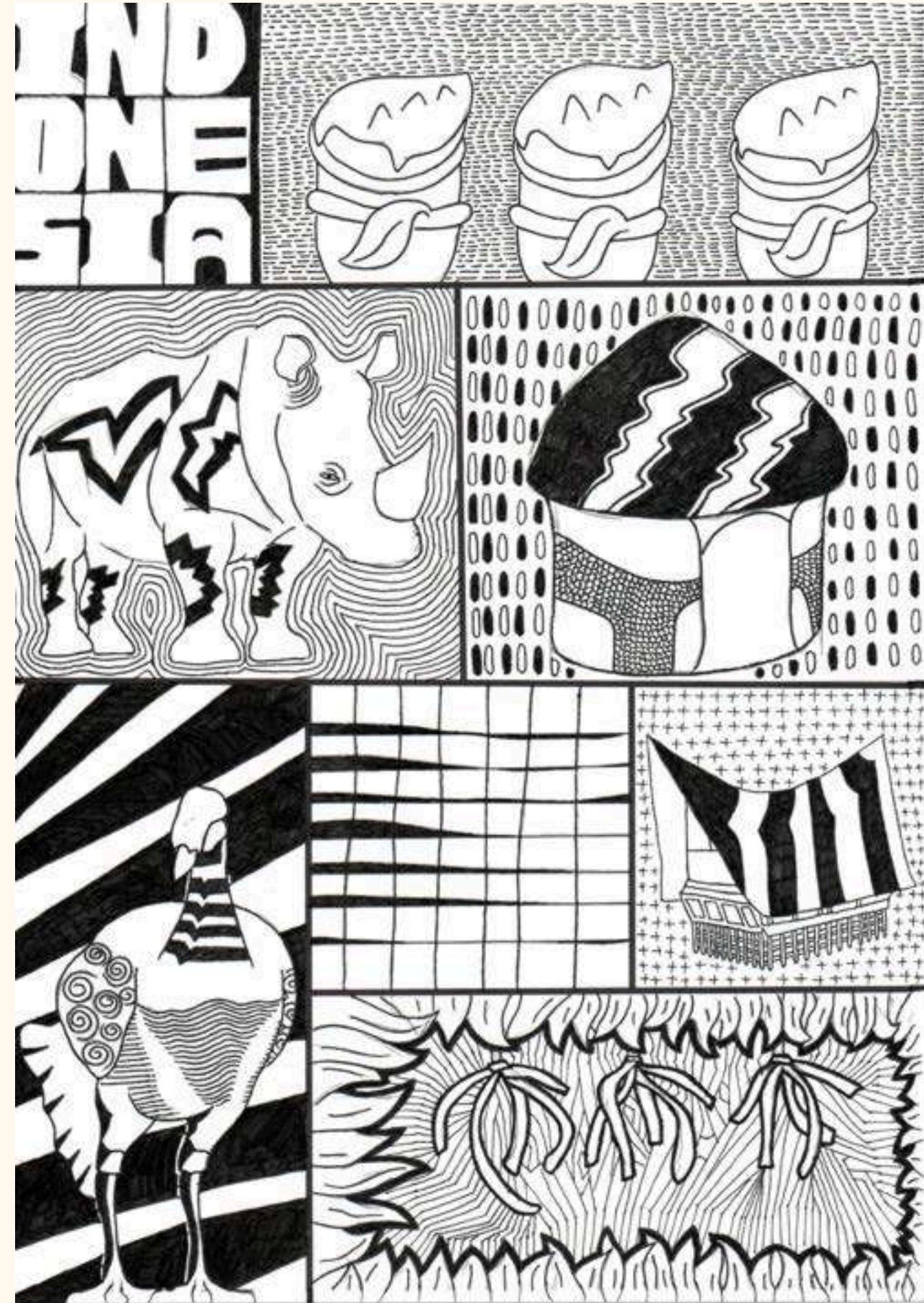
Six Project



Karya 1

Balance and Unity of Nusantara

Merupakan karya yang saya kerjakan untuk tugas UAS matakuliah Ornament Design. Teknik yang dipakai manual, alias tangan. Alat dan bahan yang dipakai drawing pen hitam serta kertas A4. Dalam karya ini menceritakan indahnya nusantara namun sedikit diberikan modifikasi serta teknik dalam mewarnai serta garis dan warna.



Karya 1

Problem

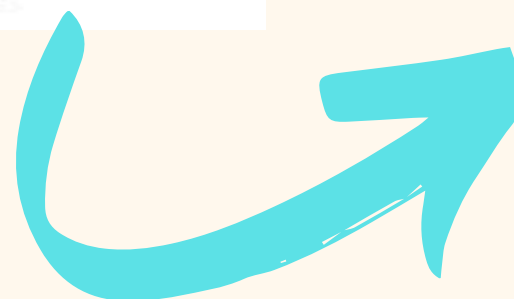
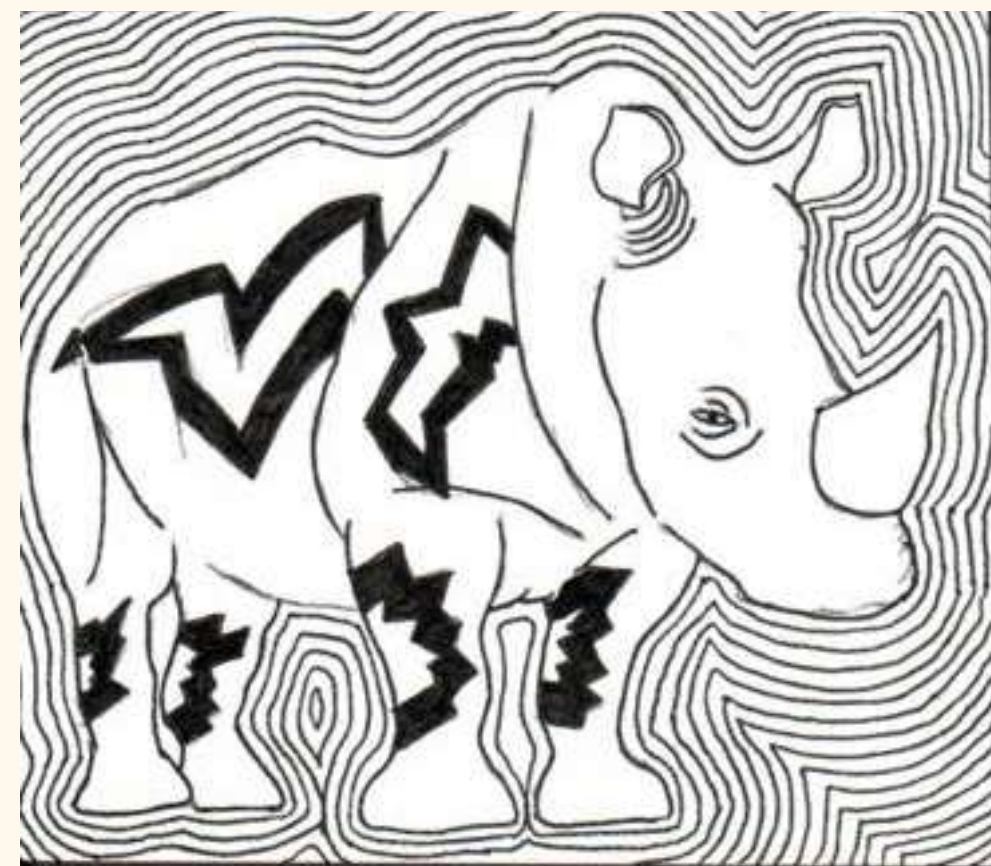
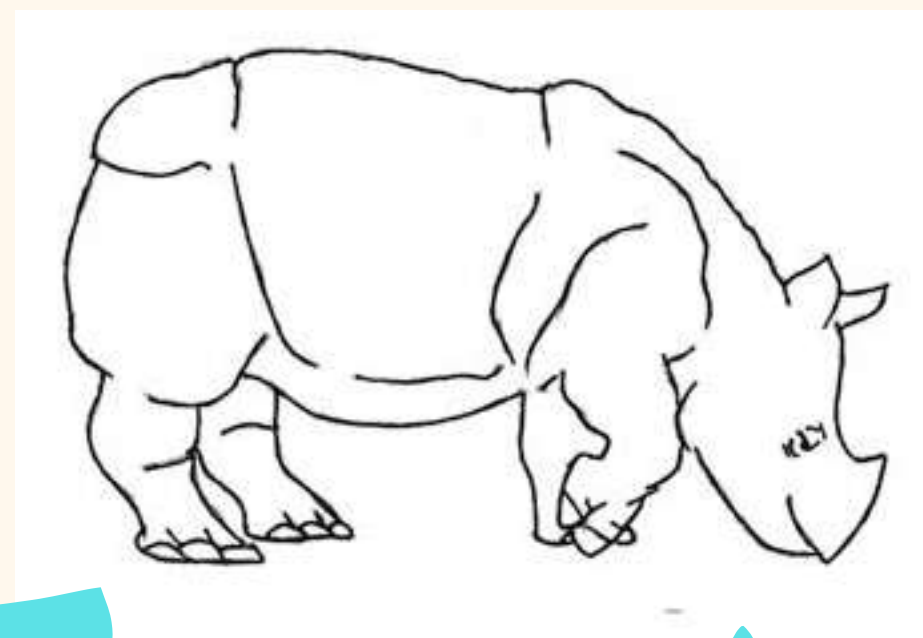
Pada saat itu masalah yang harus diselesaikan dengan teknik visual. Memilih beberapa objek bangunan, flora, dan fauna yang harus menjadi satu kesatuan dalam suatu media. Kemudian 3 objek utama tersebut harus dimodifikasi namun harus sesuai dengan aslinya tidak boleh dimodifikasi berlebihan.

Approach

pendekatan yang pertama kali saya lakukan agar semua objek bisa menyatu dalam satu media yaitu konsep penempatan setiap objeknya yang menggambarkan kestabilan dan keharmonisan dalam karya jadinya nantinya. Objek yang ditempatkan tidak langsung menyatu namun di beri pagar atau sekat, layaknya setiap benda hidup yang dipagari dan diberi batas wilayah layaknya kebun binatang contohnya.



Karya 1



Karya 1

Output

hasil akhir yang diharapkan yaitu karya yang saya tampilkan. karya yang menggambarkan keseluruhan flora, fauna, dan bangunan. serta memiliki konsep dan riset didalamnya. Serta dapat menjawab pertanyaan seperti, alasan memilih, contohnya mengapa pilih rumah honai?, mengapa memilih kantong semar?, dll.

Outcome

Karya hasil jadi ini tidak saja dalam media kertas A4 saja. pernyataan dari dosen saya saat itu, karya seperti ini harus bisa diterapkan media lain, atau di mock up kan ke media seperti baju, tumbler, tas, dll...

Karya 1



karya 2

Poster : Terjerumus Judi Online

Poster yang dirancang untuk mengedukasi dan menginformasikan masyarakat Indonesia untuk terjerumus judi. Terkadang beberapa dari mereka bingung harus melakukan apa agar dapat berhenti melakukan judi. Maka dari itu sesuai dengan target audiens yaitu remaja dewasa terutama mahasiswa, kami membuat media poster untuk membantu mereka yang sulit melepaskan diri dari perjudian online



karya 2

Problem

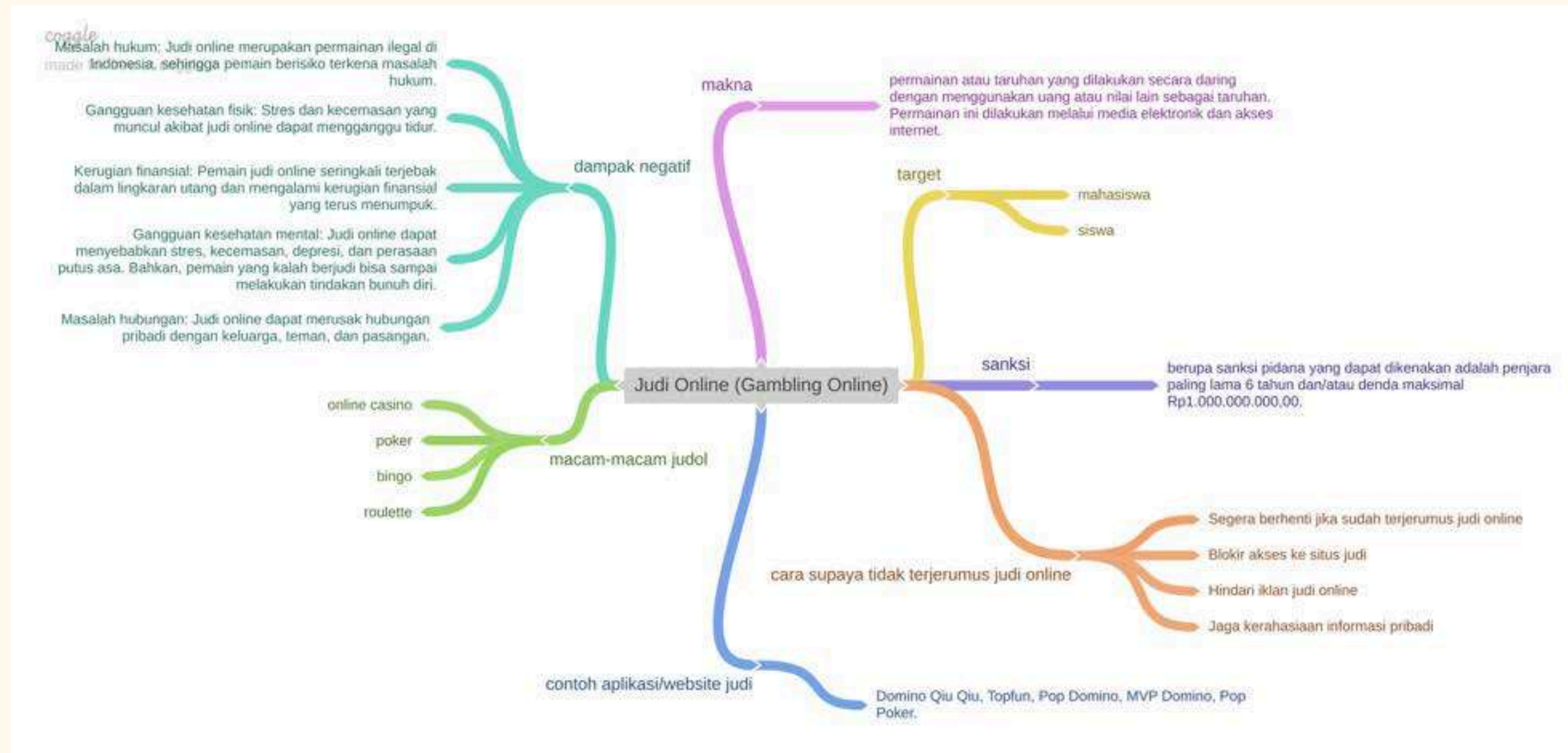
Perjudian di Indonesia sangat marak terjadi, puncaknya ketika covid-19, banyak orang yang di PHK sehingga mereka mencari jalan pintas tercepat dengan melakukan judi online. Mengapa mereka memilih judi online karena mudah diakses dan dapat dilakukan dimana saja terutama jika mempunyai aplikasi judi di HP. Sangat disayangkan sekarang banyak remaja juga melakukan perjudian online seperti taruhan hasil pertandingan bola, dll.

Approach

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengenal target audience lebih dalam. Apa permasalahan mereka sampai berujung pada perjudian online. Apa yang mereka butuhkan agar bisa lepas dari perjudian. Serta mengsolusikan kepada mereka teknik serta cara melepas diri dari terjerumus judi online melalui media visual poster



karya 2



Ini merupakan tugas kelompok bukan individu. Kami memulai proses pengerjaan kami dari mindmap, kemudian mood board dan stylescape. Untuk mood board dan stylescape mohon maaf tidak di tampilkan karena terlaui memakan halaman

karya 2

Output

Karya jadi poster terutama mudah dipahami oleh target audience serta masyarakat Indonesia yang masih terjebak perjudian online. Masyarakat Indonesia mulai menjauhi judi online dan semangat dalam mencari pekerjaan yang halal.

Outcome

karya poster ini tidak berakhir saja dalam media poster. menyuarakan stop judi dan terjerumus judi, bisa makin kencang disuarakan melalui media lain contohnya dikampanyekan kepada seluruh masyarakat Indonesia yang mau memperoleh hidup yang layak dan lebih baik. Yang sebenarnya yang perlu diketahui dan dipahami masyarakat bahwa judi online tidak pernah membuat anda untung, namun terus merugi hingga bisa jatuh miskin



karya 3

Website : Pahlawan Dewi Sartika

Karya webiste ini merupakan hasil jadi tugas VCD 2. Website ini menceritakan kehidupan Dewi Sartika, momen penting serta perannya dalam dunia pendidikan, dirangkum dalam bentuk webiste di aplikasi figma. Kemudian dipamerkan pada saat itu dalam bentuk poster yang sudah dilengkapi penjelasan serta QR code disana.

Website Dewi Sartika

Ide & Konsep :
Website yang berisi informasi mengenai perjuangan dan pencapaian Dewi Sartika dalam memperjuangkan pendidikan bagi kaum perempuan dan berani mengambil langkah besar serta resiko dengan mendirikan sekolah sendiri menggunakan uang pribadinya demi memutuskan stigma menimpang tentang perempuan



Tampilan pertama yang akan muncul ketika anda masuk kewebsite ini berisi informasi mengenai Dewi Sartika serta beberapa gambar di masa lalu. Serta juga ada option lain seperti about, biografi singkat, fun fact, dan emasipasi wanita



Tampilan konten yang menarik berkaitan dengan kehidupan dan keterampilan Dewi Sartika yang layak diulik lebih dalam dan terdapat pesan penting dibaliknnya dari kehidupan Dewi Sartika

Design System



Design Website



karya 3



Problem

Mempelajari lebih dalam (riset) pahlawan Indonesia, yaitu Dewi Sartika. Kemudian dituangkan dalam bentuk buku dan website. Jadi kami mahasiswa harus mampu mengolah informasi yang ada di internet lalu disalurkan ke website, serta website tersebut harus interactive ada prototypingnya.



Approach

Pendekatan yang saya lakukan yaitu memulai dari STPnya yaitu mahasiswa atau remaja akhir. kemudian moodboard serta stylescapenya. Kemudian Low-fidelity hingga High-fidelity, saya lakukan semua prosesnya.



karya 3

Output

Website yang sudah jadi dipamerkan melalui media poster. Sehingga mahasiswa lain dapat melihat dan mengerti informasi yang didapat di websitenya melalui QR code. Poster juga didesign sebaik mungkin agar banyak mahasiswa yang tertarik melihat poster nya.

Outcome

Mahasiswa terutama saya mampu mengolah informasi yang banyak dan memilahnya yang penting saja. Tidak harus dituangkan melalui website saja, namun bisa media lain seperti e-Book atau lainnya, mungkin juga video interaktif.



karya 4



Karya penerapan font yang saya buat. Font bisa terbentuk demikian dari referensi aksara lontara yang berasal dari makassar.



karya 4

Problem

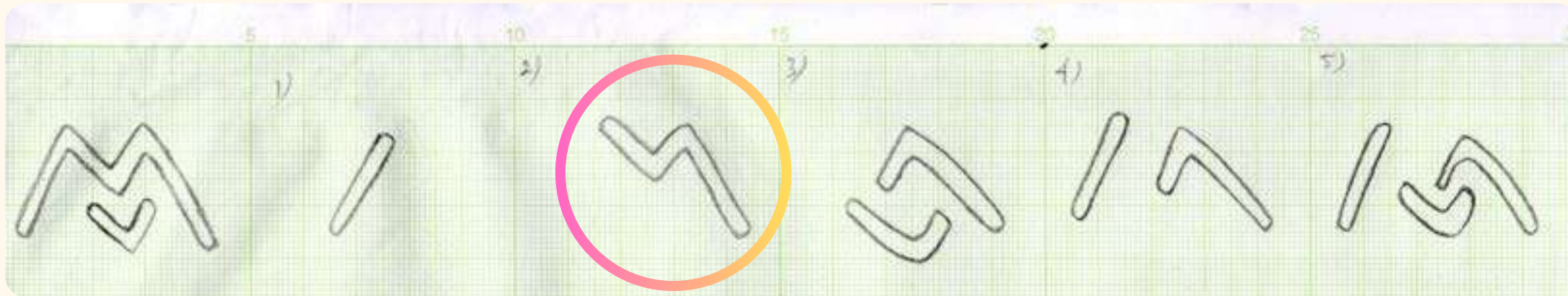
Saya harus bisa memaksimalkan objek nusantara yang akan diimplementasikan ke font buatan sendiri. Objek nusantara tertentu ini harus memiliki definisi yang historical, agar dapat membantu saya dalam memproses designnya.

Approach

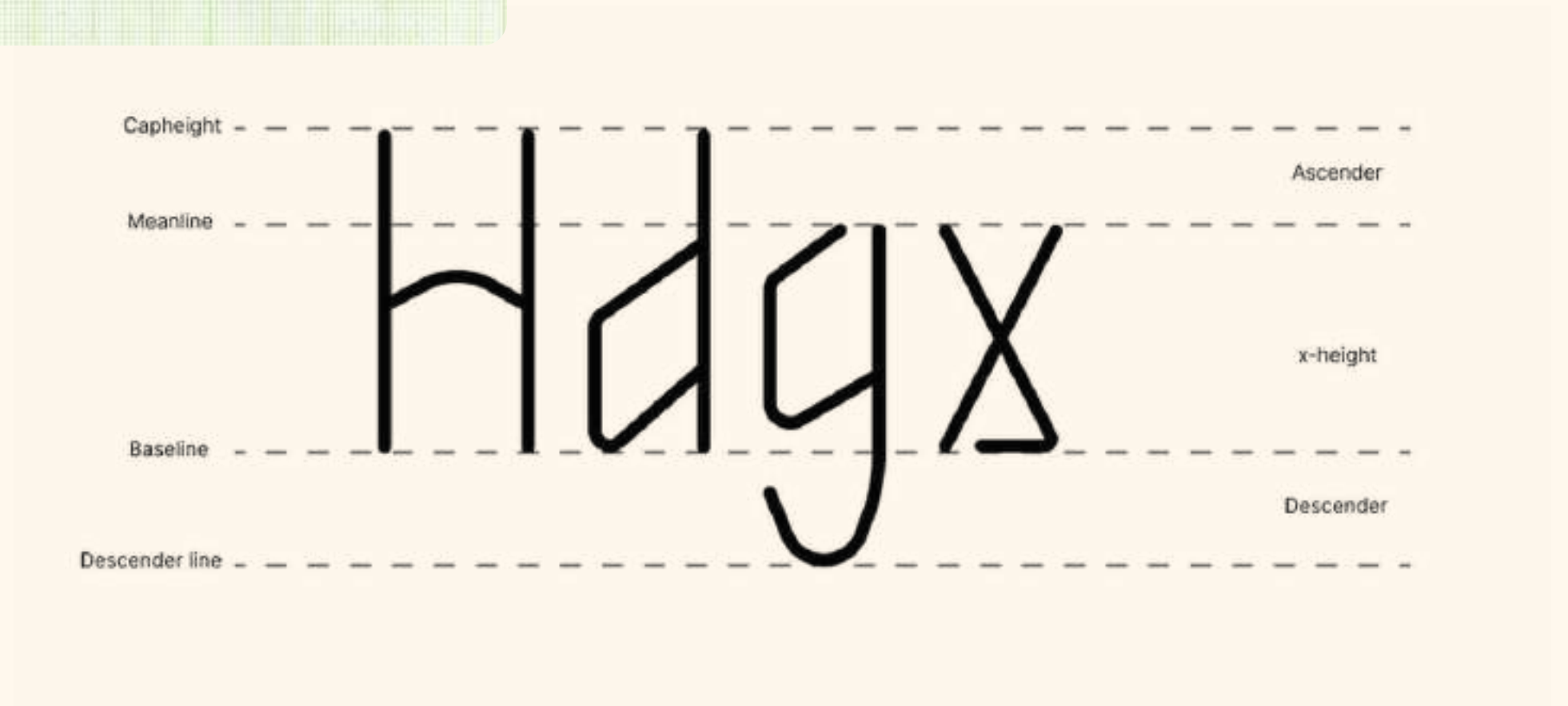
Pendekatan yang saya lakukan mulai dari meriset dan mengembangkan objek menjadi sketsa kasar. Kemudian digitalisasi secara bertahap, lalu tidak hanya alfabet yang dirancang namun simbol dan angka juga demikian.

karya 4

Beberapa proses design



EONASX



karya 4

Output

Font yang sudah jadi bisa dipakai dalam berbagai pekerjaan design. Kemudian bisa diterapkan seperti halaman 21.

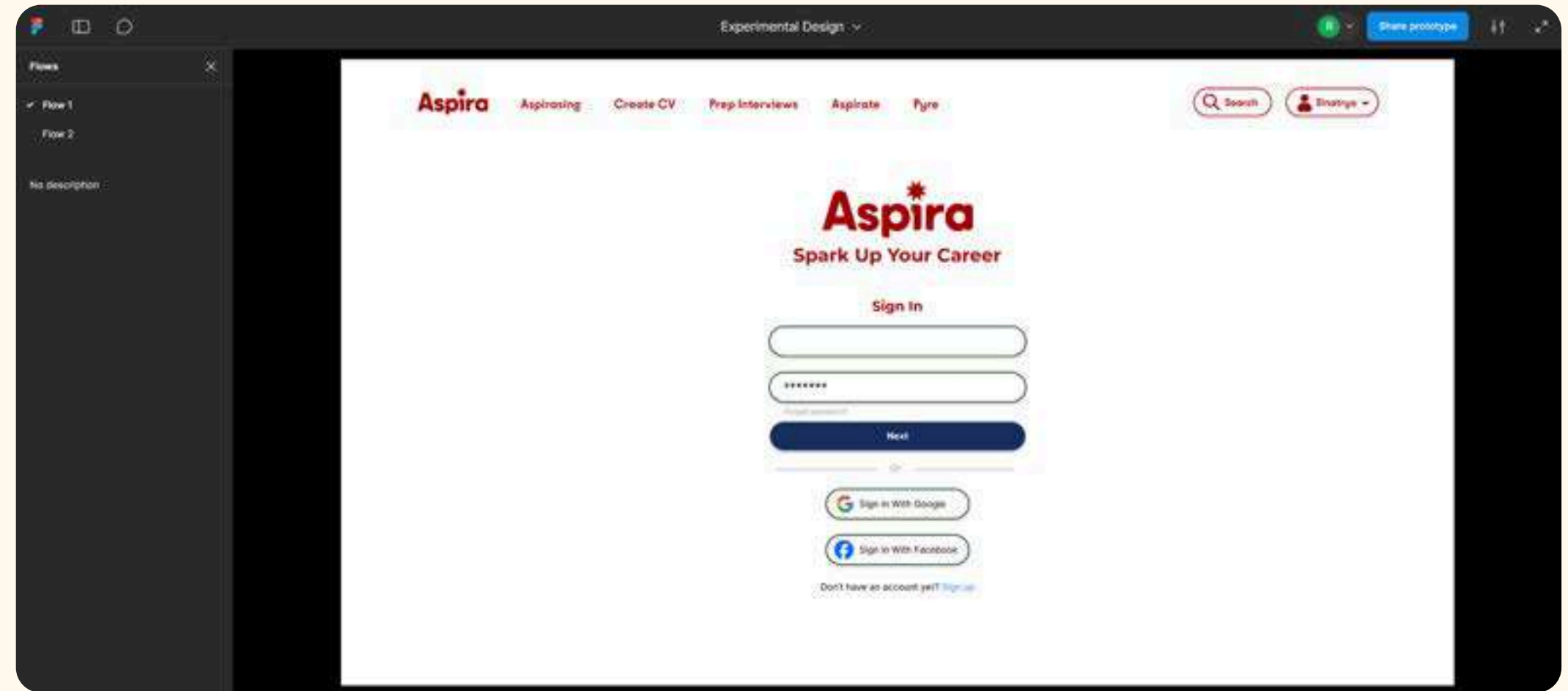
Outcome

font tidak hanya berhenti dalam penerapan di poster atau display lainnya. Namun font bisa ditepakan diberbagai model dan media tergantung kita sendiri mau menempatkannya. Apalagi sekarang beberapa orang sudah dapat menjual font nya di beberapa media

karya 5

Website: Aspira

Website Aspira merupakan proyek kelompok untuk tugas experimental design. Kebetulan saya yang banyak memegang proses prototyping websitenya. Website ini bertujuan untuk membantu mahasiswa memperoleh pekerjaan setelah lulus kuliah dan menyediakan bekal cara dan bagaimana menjawab pertanyaan interview yang benar melalui video.



<https://www.figma.com/proto/kDa2xdq2uQ2yrRfZOyj6Mh/Experimental-Design?node-id=20-2&starting-point-node-id=20%3A2>

karya 5

Problem

Penyelesaian masalah dari penyediaan media yang interaktif saat itu. Saya ingin membantu orang lulusan kuliah yang ingin memperoleh pekerjaan dan membantu mereka dalam cara menjawab interview yang benar. Media interaktif yang kami pilih saat itu yaitu website melalui figma yang dikerjakan bersama

Approach

Pendekatan kami mulai dari merancang mood board, stylescape, Sitemap, dan flowchart dalam mengembangkan dan menganalisa website nya akan diapakan.

karya 5

Output

Website ini berguna dan bisa membantu mereka yang membutuhkan pekerjaan setelah lulus kuliah dan terbantu dalam mendalami skill wawancara seatu pekerjaan nantinya.

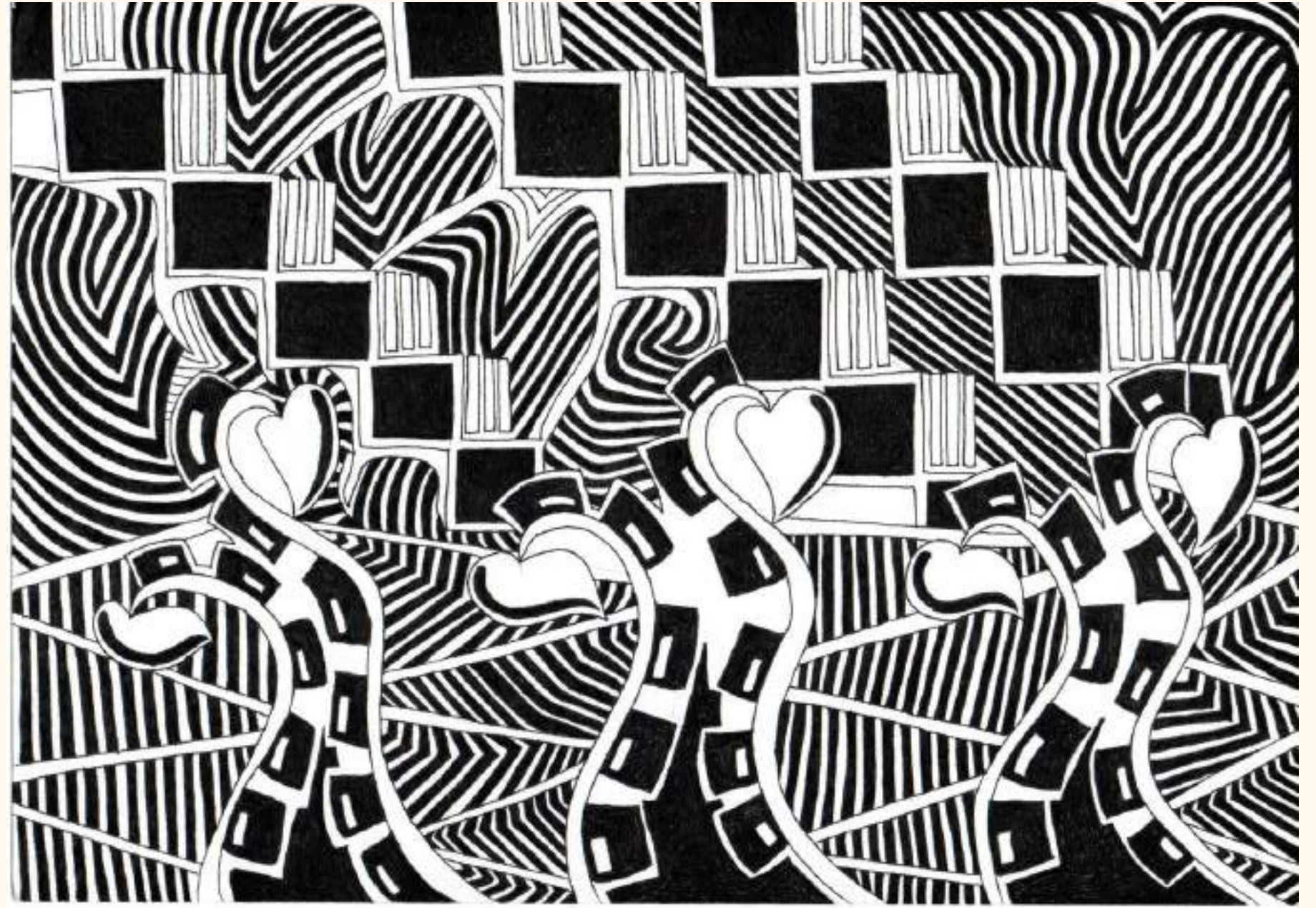
Outcome

Website ini mungkin harus dapat ditingkatkan dengan fitur-fitur yang lebih advance agar bisa menjangkau lebih banyak orang menggunakan website ini.

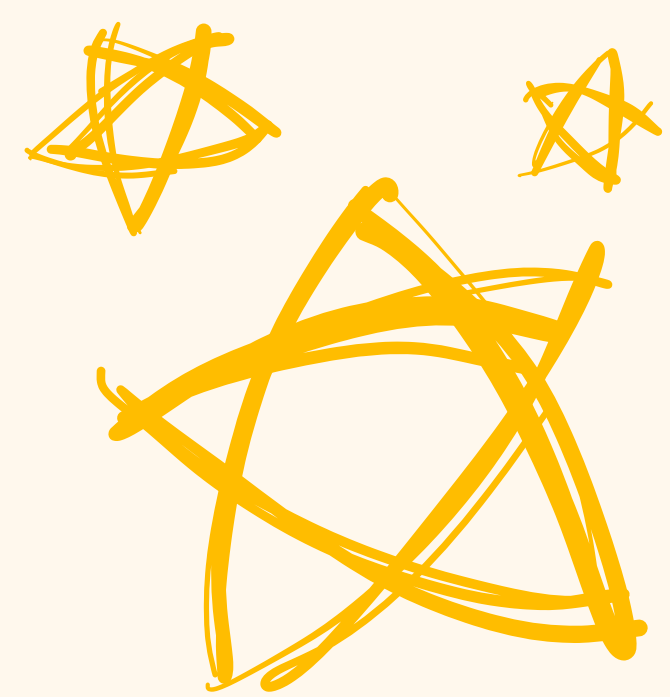
karya 6

Growth, Lines and Box

Ini merupakan karya black and white menggunakan alat drawing pen hitam. karya uini dibuat untuk tugas ornament design. Jika dilihat dengan seksama terlihat pengulangan garis dan harmonisasi design didalamnya.



karya 6



Problem

Berbagai objek nusantara di Indonesia, harus bisa dipilah dan pilih serta diriset. Kalau sudah terkumpul lakukan eksplorasi bentuk, selanjutnya pengembangan sketsa yang baik masih menggunakan pensil



Approach

pendekatan yang saya lakukan setelah selesai mengembangkan ide, dituangkan kedalam 3 sketsa alternatif. Tidak berakhir disitu saja, 3 sketsa nya akan dipilih satu untuk diberi warna dengan drawing pen

karya 6



Ukiran semacam alas yang terdapat pada
anak-anak. Ukiran ini merupakan sejumlah
huruf yang anak-anak

page 16 of 16

benne beuu kerbou

Adaptasi mekanik lainnya juga dialami oleh
kepingan dengan cara beraturan bag. beraturan
Tulang. Jenis tulang ini dibedakan pada maki
fos (papa pada permukaan) dan pada adanya garis-garis
bagi remah atau tulang pada

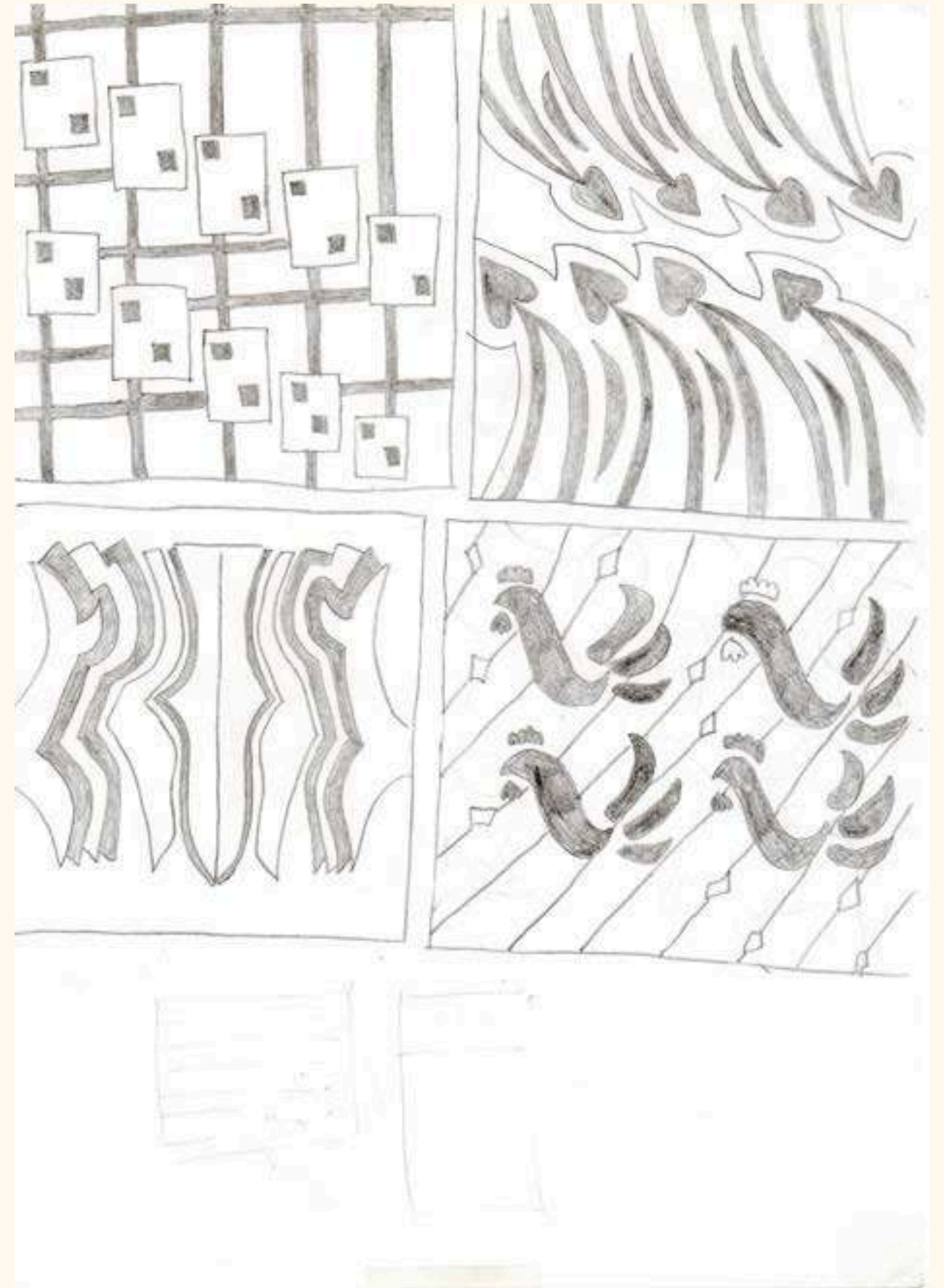
have been again

Wiederholt man dies für $\lambda = 1$ und $\lambda = -1$, so erhält man

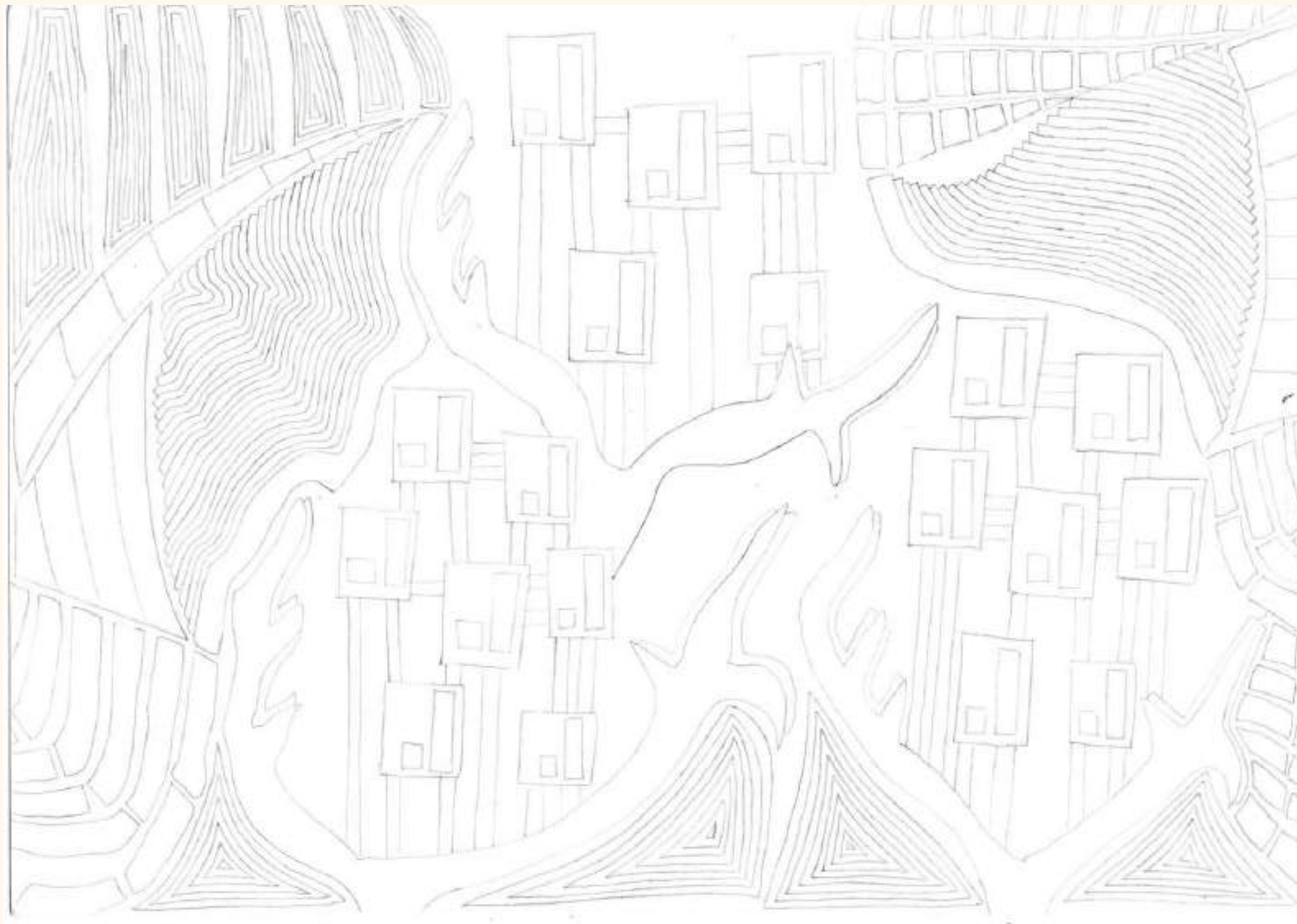
1. Welchen Stellenwert haben die folgenden Faktoren bei der Bewertung eines Unternehmens?

c. ditunjukkan pengaruh orang mendapat kesenangan jika
bunyi diputar dengan jumlah yang tidak dapat
prediksi orang lain.

5. melambatkan penguasaan bahasa oleh



karya 6





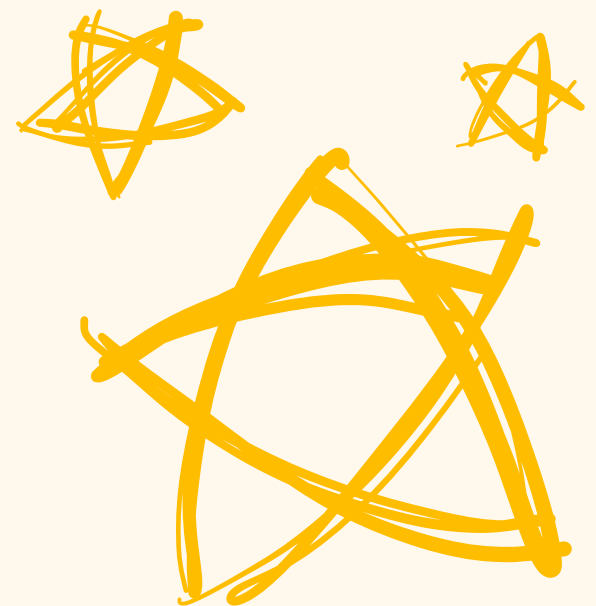
karya 6

Output

Karya ini bisa dimikmati oleh mereka pelaku seni dan peminat design. Karya ini bisa bercerita dengan berbagai objek, garis, dan bentuknya.

Outcome

Karya ini tidak berakhir disini dalam media a4 saja. Namun karya ini bisa di implementasikan ke media mock-up, seperti baju,tas,tumbler,dll.



Let's Connect

Otniel R. Vienry

+62 1287871837

otniel.raym@gmail.com

otniel.raymond@student.umn.ac.id

PRO-STEP-01 Cover Letter PRO-STEP Career Acceleration Program Track 1

Tangerang, August 11th 2026



No : 1/UMN/DKV/Career Acceleration Program Track 1/VIII/2026
Subject : **Student's Application for PRO-STEP Career Acceleration Program Track 1**

Dear. Head of Human Resource Department

PT. Idein Kreatif Indonesia

Universitas Multimedia Nusantara's providing the PRO-STEP Career Acceleration Program Track 1, a work-integrated learning program, for students to hone their skills according to their talents and interests into the real work environments. Students directly doing Career Acceleration Program Track 1, in the company to learn solving problems based on knowledge that gained in campus, to link and match Career Acceleration Program Track 1 program with the curriculum as preparation for their future careers.

We pleased to inform the student with the following details:

Student ID : 00000056007
Student Name : Otniel Raymond Vienry
Academic Program : Visual Communication Design
Email : otniel.raymond@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 6281287871837

Company will be received the student as an employee and Career Acceleration Program Track 1 participant, he/she express their willingness to follow 640 working hours or 100 working days prior to work rules 8 hours per day. Therefore, UMN's student must obey all regulations stipulated by company from time to time.

Along with respect, we considered our student to get selected in the Career Acceleration Program Track 1 program from your company. We thank you and look forward to hear employment acceptance letter of our student's.

Sincerely,

**Head of Departement Visual Communication Design Program
Multimedia Nusantara University**

Ditandatangani Secara Elektronik

(Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.)



Dokumen ini sah dan telah ditandatangani secara elektronik melalui DIVA. Untuk memastikan keasliannya, silakan pindai Kode QR dan pastikan menuju ke alamat diva.multimediansantasan.id