

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL

DI PT YOUREKA EDU KREASI



LAPORAN MAGANG

Michelle Zefanya Tabitha

00000043364

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL

DI PT YOUREKA EDU KREASI



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Michelle Zefanya Tabitha

00000043364

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Zefanya Tabitha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043364
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL DI PT YOUREKA EDU KREASI

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 May 2024



Michelle Zefanya Tabitha

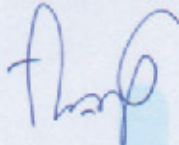
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA DIGITAL
DI PT YOUREKA EDU KREASI**

Oleh
Nama : Michelle Zefanya Tabitha
NIM : 00000043364
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

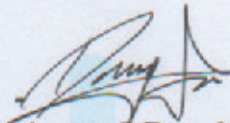
Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 15.30 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



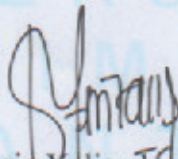
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliand, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Zefanya Tabitha
NIM : 00000043364
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL DI PT YOUREKA EDU KREASI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 23 May 2024

Yang menyatakan,



Michelle Zefanya Tabitha

KATA PENGANTAR

Puji Syukur karena atas berkat Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan dengan judul Perancangan Media Digital di PT Youreka Edu Kreasi dan juga program kerja magang di sebagai salah satu syarat penulis untuk mencapai kelulusan jenjang S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Pada proses berlangsungnya program kerja magang ini tentu penulis mengalami dan menemukan banyak pembelajaran dari berbagai aspek, termasuk pada saat mengerjakan laporan ini, sehingga penulis menyadari bahwa program ini tidak akan bisa diselesaikan secara baik tanpa adanya dukungan dan bantuan orang-orang disekitar, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Stevanie Sulaiman, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, inspirasi, dan juga acuan dalam mencari tempat yang tepat untuk melaksanakan program

magang terutama untuk mahasiswa dan mahasiswi yang ingin melaksanakan program kerja magang dikemudian hari.

Tangerang, 23 May 2024



Michelle Zefanya Tabitha



PERANCANGAN MEDIA DIGITAL DI PT YOUREKA EDU KREASI

Michelle Zefanya Tabitha

ABSTRAK

Edutainment dapat dipahami sebagai pengaplikasian pembelajaran dengan adanya gabungan antara pendidikan dan hiburan, yang mana jenis pendidikan ini memiliki tujuan utama untuk memberikan ilmu dengan materi hiburan yang menyenangkan. Hal ini bisa ditemukan pada salah satu *indoor themed edutainment playground* di Jakarta yakni PT Youreka Edu Kreasi yang mana memiliki 2 konsep *playground edutainment* yakni Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden. Perusahaan ini merupakan tempat di mana penulis melaksanakan program kerja magang dengan kontrak selama 6 bulan sebagai *graphic design intern* dengan total 640 jam bekerja. Dalam prosesnya penulis mendapatkan banyak sekali pembelajaran tidak hanya dari segi desain, namun juga prosedur bekerja yang sebenarnya untuk bekal di masa depan, mulai dari cara berkomunikasi secara baik dan juga efektif agar hal hal yang perlu dikerjakan dapat diselesaikan dengan baik, bekerja sama dengan tim untuk menghasilkan desain yang menarik perhatian pengunjung, dan *problem solving* atas masalah baik kecil maupun besar yang ditemukan selama bekerja dengan rekan kerja lainnya.

Kata kunci: PT Youreka Edu Kreasi, MBKM, *Edutainment*, Media Digital, Desain Grafis

***DIGITAL MEDIA DESIGN AT
PT. YOUREKA EDU KREASI***

Michelle Zefanya Tabitha

ABSTRACT (English)

Edutainment can be understood as the application of learning with a combination of education and entertainment, where the main purpose of this type of education is to provide knowledge with fun and entertaining material. This can be found in one of the indoor themed edutainment playgrounds in Jakarta, namely PT Youreka Edu Kreasi, which has 2 edutainment playground concepts, namely Youreka Kids Farm and Youreka Kids Garden. This company is where the author carried out an internship work program with a contract for 6 months as a graphic design intern with a total of 640 working hours. In the process, the author gained a lot of knowledge, not only in terms of design, but also the actual working procedures for future use, starting from how to communicate well and effectively so that the things that need to be done can be completed well, working together with the team to produce designs that attract visitors' attention, and problem-solving for both small and large problems that are found while working with other colleagues.

Keywords: *PT. Youreka Edu Kreasi, MBKM, Edutainment, Digital Media, Graphic Design*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portfolio Perusahaan.....	5
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.1.1 Kedudukan	10
3.1.2 Koordinasi	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	31
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	47
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	48
BAB IV KESIMPULAN	49
4.1 Kesimpulan	50
4.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	xiii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT Youreka Edu Kreasi	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Youreka.....	5
Gambar 2.3 Kegiatan Belcube dengan Youreka	6
Gambar 2.4 Kegiatan Youreka pada <i>Family Farm Day</i>	6
Gambar 2.5 MilkLife <i>Cow Barn</i> Youreka	7
Gambar 2.6 Youreka <i>Little Tako Master</i>	7
Gambar 2.7 Youreka <i>Play Village Living World</i>	8
Gambar 3.1 Alur Koordinasi Pekerjaan Penulis	11
Gambar 3.2 <i>Brief</i> Kelas April	21
Gambar 3.3 Referensi Desain Kelas April.....	22
Gambar 3.4 Preview Desain Kelas Bulanan April.....	22
Gambar 3.5 <i>Preview</i> Desain pada <i>Tim Marketing</i>	23
Gambar 3.6 <i>Desain Aktivitas April</i>	23
Gambar 3.7 Desain Final Kelas Bulan April	24
Gambar 3.8 Desain Final Kelas bulan April sampai Juni	24
Gambar 3.9 <i>Brief</i> untuk <i>Banner Loket</i>	25
Gambar 3.10 <i>Edit</i> Foto untuk <i>Banner Loket</i>	25
Gambar 3.11 <i>Preview File</i> untuk <i>Tim Marketing</i>	26
Gambar 3.12 <i>Feedback</i> untuk <i>Banner Loket</i>	26
Gambar 3.13 <i>Final Artwork Banner Loket</i>	27
Gambar 3.14 <i>Brief Packaging Potato Chips</i>	28
Gambar 3.15 Panduan <i>Goodie Bags</i>	28
Gambar 3.16 Referensi dan Aset <i>Potato Chips</i>	29
Gambar 3.17 Desain <i>Packaging Potato Chips</i>	29
Gambar 3.18 <i>Feedback Kemasan Potato Chips</i>	30
Gambar 3.19 <i>Final Artwork Potato Chips</i>	30
Gambar 3.20 <i>Brief</i> Hari Raya Paskah	31
Gambar 3.21 Referensi Promosi <i>Playdate</i>	31
Gambar 3.22 <i>Feedback</i> Desain <i>Playdate</i>	32
Gambar 3.23 Proses <i>Motion</i> untuk Promosi <i>Playdate</i>	32
Gambar 3.24 Desain Promosi untuk <i>Instagram Story</i>	33
Gambar 3.25 <i>Brief</i> Lebaran Seru di Youreka.....	33
Gambar 3.26 Aset Lebaran Seru di Youreka	34
Gambar 3.27 <i>Feedback</i> LED Lebaran Seru	35
Gambar 3.28 <i>Hasil Akhir dari Promosi LED</i>	35
Gambar 3.29 <i>Brief Hoarding Design</i>	36
Gambar 3.30 Referensi <i>Environment Explorer</i>	37
Gambar 3.31 <i>Draft 1 Hoarding Design</i>	37
Gambar 3.32 Referensi 2 <i>Hoarding Design</i>	38
Gambar 3.33 <i>Preview Draft 2 Hoarding Design</i>	38
Gambar 3.34 <i>Feedback Hoarding Design</i>	39

Gambar 3.35 <i>Final Feedback Hoarding Design</i>	39
Gambar 3.36 <i>Final Design Hoarding Explorer</i>	40
Gambar 3.37 <i>Briefing Partisi Blok M</i>	40
Gambar 3.38 Spesifikasi Partisi	41
Gambar 3.39 <i>Preview Desain Partisi</i>	42
Gambar 3.40 <i>Feedback Desain Partisi</i>	42
Gambar 3.41 <i>Approval Desain Partisi</i>	42
Gambar 3.42 <i>Desain Final Partisi</i>	43
Gambar 3.43 <i>Diskusi Si Kecil Hebat</i>	44
Gambar 3.44 <i>Panduan Si Kecil Hebat</i>	44
Gambar 3.45 <i>Draft Awal Si Kecil Hebat</i>	45
Gambar 3.46 <i>Feedback Awal Si Kecil Hebat</i>	46
Gambar 3.47 <i>Desain Draft 2 Si Kecil Hebat</i>	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xxiv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xxivi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xl
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xli
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xlii
Lampiran G Hasil Karya Magang.....	xliii

