

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK  
HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO**



**Elizabeth Louis**

**00000044469**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK  
HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Elizabeth Louis**  
**00000044469**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elizabeth Louis  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044469  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO**

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, 5 Juni 2024



(Elizabeth Louis)

## HALAMAN PENGESAHAN

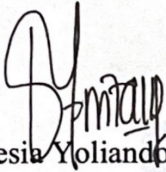
Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK  
HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO**

Oleh

Nama : Elizabeth Louis  
NIM : 00000044469  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

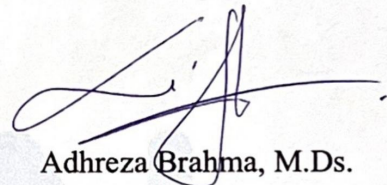
Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024  
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



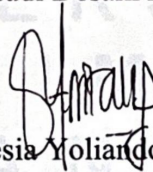
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, 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 : Elizabeth Louis  
NIM : 00000044469  
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 PROMOSI UNTUK HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO**

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, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Elizabeth Louis)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Media Promosi Untuk Happy Time Junior Di CV Mitra Gamesindo” dengan tepat waktu. Tujuan utama praktek magang dilaksanakan adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan sebagai sarjana desain dan mengasah kemampuan penulis dalam merancang media promosi. Laporan kegiatan magang ini ditujukan bagi seluruh civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, sebagai dokumentasi karya dan bentuk pertanggungjawaban penulis.

Selama menjalani praktek kerja magang, penulis menghadapi berbagai tantangan. Meskipun demikian, penulis selalu berhasil menemukan jalan keluar berkat orang-orang disekitar penulis yang Tuhan telah percayakan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. CV Mitra Gamesindo sebagai Perusahaan tempat kerja magang.
4. Ary Priyo Prabowo, 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 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., 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.
9. Felicia, Natasha, Belinda, Sherlyn, Fayola, dan Christine yang telah menjadi teman dan mendukung penulis dalam menyelesaikan praktek kerja magang.
10. Brigita Valencia sebagai teman seperjuangan magang yang memberikan dukungan moral dalam menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis berharap agar laporan praktek kerja magang ini dapat menjadi berkat bagi pembaca. Besar harapan penulis agar karya tulis ini dapat memberikan inspirasi serta membantu proses kreatif bagi generasi yang akan datang.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Elizabeth Louis)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK HAPPY TIME JUNIOR DI CV MITRA GAMESINDO

(Elizabeth Louis)

## ABSTRAK

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang usaha mainan anak-anak, CV Mitra Gamesindo memiliki ratusan *counter* yang tersebar di Indonesia. Masing-masing *counter* memiliki rencana promosi yang tentunya membutuhkan strategi marketing serta media promosi yang tepat agar promosi dapat berjalan dengan baik dan mencapai target perusahaan. Penulis melihat peluang untuk menantang diri penulis untuk berkerja dalam lingkungan yang *fast-paced*. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melaksanakan praktek kerja magang di CV Mitra Gamesindo. Selama menjalani praktek kerja magang, penulis menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam beradaptasi dengan selera desain user. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu penulis dapat beradaptasi dengan baik dengan keinginan supervisor serta user selama praktek kerja magang. Melalui praktek kerja magang ini, penulis mendapatkan pengalaman berkerja sesuai dengan *brief* yang diberikan. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menerapkan serta mengembangkan kemampuan dan kompetensi yang telah penulis pelajari semasa kuliah melalui praktek langsung. Selama masa kerja magang ini, penulis juga telah berkembang secara mental, yakni menjadi pribadi yang lebih tangguh dan mampu berkerja dalam berbagai tekanan.

**Kata kunci:** magang, media promosi, CV Mitra Gamesindo



**PROMOTIONAL MEDIA DESIGN FOR  
HAPPY TIME JUNIOR AT CV MITRA GAMESINDO**

(Elizabeth Louis)

**ABSTRACT (English)**

*As a company operating within children's toy sector, CV Mitra Gamesindo has hundreds of counters spread across Indonesia. Each counter have their own promotional plan that requires the right marketing strategy and promotional media in order for the promotion to be successful and achieve the company's target. The author saw an opportunity to challenge herself to work in a fast-paced environment. Therefore, the author decided to carry out an internship at CV Mitra Gamesindo. During the internship period, the author faced several challenges, one of which adapting to the user's design taste. However, as time passes, the author was able to adapt well to fulfill the supervisors' and users' demand. Through this internship, the author gained work experience in accordance with the brief provided. The author also had the opportunity to apply and develop the skills and competencies that the author had gained during college through direct practice. During this internship period, the author has also developed mentally into a more resilient person who is able to work under various pressures.*

**Keywords:** *internship, promotional media, CV Mitra Gamesindo*

## 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 .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
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 .....	5
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 Portfolio Perusahaan .....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	17
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	32
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	33
BAB IV PENUTUP .....	35
4.1 Kesimpulan .....	35
4.2 Saran .....	36
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN .....	xiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo CV Mitra Gamesindo.....	5
Gambar 2.2 <i>Brand</i> CV Mitra Gamesindo .....	6
Gambar 2.3 Persebaran <i>Counter</i> di Indonesia.....	6
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi CV Mitra Gamesindo.....	7
Gambar 2.5 Pembukaan <i>Soft Opening</i> Happy Time Junior Paragon Semarang .....	9
Gambar 2.6 Funtopia Lombok .....	10
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan .....	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.3 Brief Dinding <i>Hoarding</i> Purbalingga.....	17
Gambar 3.4 Referensi Dinding <i>Hoarding</i> Purbalingga.....	18
Gambar 3.5 Karakter Dinding <i>Hoarding</i> Purbalingga.....	19
Gambar 3.6 Proses Dinding <i>Hoarding</i> Purbalingga .....	19
Gambar 3.7 Desain Akhir <i>Hoarding</i> Purbalingga.....	20
Gambar 3.8 Brief Sport Competition .....	21
Gambar 3.9 Proses Desain Sport Competition.....	22
Gambar 3.10 Proses Revisi Desain Sport Competition .....	23
Gambar 3.11 Turunan Desain Sport Competition.....	23
Gambar 3.12 Brief <i>Hoarding</i> Happy Time Garut.....	24
Gambar 3.13 Referensi <i>Hoarding</i> Happy Time Garut.....	25
Gambar 3.14 Desain Awal <i>Hoarding</i> Happy Time Garut .....	26
Gambar 3.15 Desain Akhir <i>Hoarding</i> Happy Time Garut.....	26
Gambar 3.16 Sketsa <i>Sticker Sheet</i> Neon Light Festival.....	27
Gambar 3.17 Desain Akhir <i>Sticker Sheet</i> Neon Light Festival.....	28
Gambar 3.18 Desain Tiket Neon Light Festival .....	28
Gambar 3.19 Desain Poster Neon Light Festival.....	29
Gambar 3.20 Brief Panduan Wahana Happy Time Junior.....	30
Gambar 3.21 Proses Panduan Wahana Happy Time Junior .....	31
Gambar 3.22 Proses Kedua Panduan Wahana Happy Time Junior .....	31
Gambar 3.23 Desain Final Panduan Wahana Happy Time Junior.....	32

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	xxv
Lampiran E Surat Penerimaan magang.....	xxvi
Lampiran F Surat Selesai Magang .....	xxvii
Lampiran G Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxviii
Lampiran H Bimbingan Advisor.....	xxx
Lampiran I Karya Kerja Magang .....	xxxii

