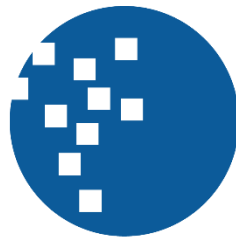


PERANCANGAN MEDIA PROMOSI

PT DIGIKIDZ INDONESIA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Joshua Ephraim Mudi

0000053650

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI

PT DIGIKIDZ INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Joshua Ephraim Mudi

0000053650

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joshua Ephraim Mudi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053650
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PT DIGIKIDZ INDONESIA

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, 19 Desember 2024



(Joshua Ephraim Mudi)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joshua Ephraim Mudi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053650
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Digikidz Indonesia
Alamat Perusahaan : Ruko BSD Sektor IV, Blok RD No. 69, BSD City,
Tangerang Selatan, Banten, 15332
Email Perusahaan : Info.digikidz@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, 4 Desember 2024

Mengetahui



(Marta Deri Fauzia)

Menyatakan



(Joshua Ephraim Mudi)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
PT DIGIKIDZ INDONESIA**

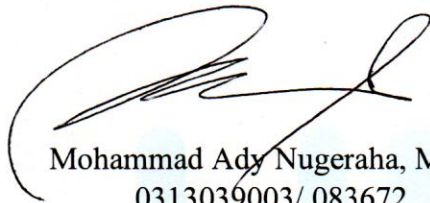
Oleh

Nama Lengkap : Joshua Ephraim Mudi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053650
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

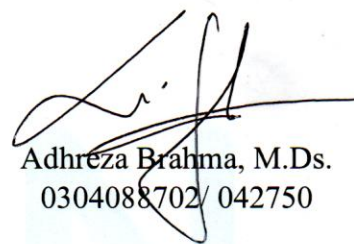
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



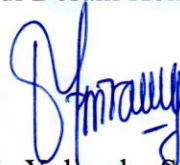
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joshua Ephraim Mudi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053650
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA
PROMOSI PT DIGIKIDZ INDONESIA

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, 19 Desember 2024



(Joshua Ephraim Mudi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Laporan magang ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas seni dan desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan laporan kerja magang ini adalah untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan yang telah dilakukan selama masa magang lebih dari empat bulan, serta menganalisis hasil yang diperoleh. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk memenuhi persyaratan akademik dan sebagai bahan evaluasi bagi penulis maupun pihak perusahaan.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan magang ini, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yolinda, S.Ds, M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Digikidz Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Lia Arista Putri, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Muhammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

9. Vonny Brigita Lian yang selalu memberikan dukungan dan support selama magang.

Semoga laporan kegiatan kerja magang ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses kreatif dan teknis desain grafis dalam pengembangan desain media promosi, serta menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa desain grafis yang ingin mengembangkan karier di bidang yang sama.

Tangerang, 23 Oktober 2024



(Joshua Ephraim Mudi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PT DIGIKIDZ INDONESIA

(Joshua Ephraim Mudi)

ABSTRAK

PT Digikidz Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan teknologi kreatif untuk anak-anak usia 5-18 tahun, dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan digital melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penulis melakukan kegiatan kerja magang pada PT Digikidz Indonesia sebagai graphic designer, pengalaman penulis dalam merancang kampanye media promosi untuk produk baru PT Digikidz Indonesia. Penulis terlibat dalam seluruh tahapan proses desain, mulai dari riset pasar, pengembangan konsep, hingga produksi akhir. Dalam kegiatan kerja magang, penulis mengerjakan berbagai media promosi dari media cetak sampai media digital, seperti pembuatan desain lomba, desain poster, desain banner, dan desain media sosial. Kegiatan kerja magang mendukung penulis untuk mempelajari lebih lanjut tentang peran desain grafis, khususnya dalam konteks pengembangan media promosi. Penulis berharap laporan kegiatan kerja magang ini memberikan gambaran yang jelas mengenai proses kreatif dan teknis desain grafis dalam pengembangan desain media promosi, serta menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa desain grafis yang ingin mengembangkan karier di bidang yang sama.

Kata kunci: Media Promosi, PT Digikidz Indonesia, Desain Grafis

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF PROMOTIONAL FOR PT DIGIKIDZ INDONESIA

(Joshua Ephraim Mudi)

ABSTRACT

PT Digikidz Indonesia is a company engaged in creative technology education for children aged 5-18 years, with a focus on developing creativity and digital skills through fun and interactive learning methods. The author did an internship at PT Digikidz Indonesia as a graphic designer, the author's experience was in designing promotional media campaigns for PT Digikidz Indonesia's new products. The author was involved in all stages of the design process, from market research, concept development, to final production. In internship activities, the author worked on various promotional media from print media to digital media, such as creating competition designs, poster designs, banner designs, and social media designs. Internship activities support writers to learn more about the role of graphic design, especially in the context of promotional media development. The author hopes that this internship report will provide a clear picture of the creative and technical process of graphic design in developing promotional media design, as well as being a useful reference for graphic design students who want to develop a career in the same field.

Keywords: *Promotional Media, PT Digikidz Indonesia, Graphic Design*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiiiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
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.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	17

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	322
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	522
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	522
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	522
BAB IV PENUTUP	544
4.1 Simpulan	544
4.2 Saran	555
DAFTAR PUSTAKA	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Digikidz	5
Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi perusahaan	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.2 Poster Smart Capital City Competition.....	17
Gambar 3.3 Brief poster Smart capital City Competition.....	18
Gambar 3.4 Pengumpulan refrensi dari Pinterest dan aset poster Smart Capital City Competition.....	19
Gambar 3.5 Sketsa alternatif poster Smart Capital City Competition	20
Gambar 3.6 Produksi poster Smart Capital City Competition.....	21
Gambar 3.7 Font Yes Free & Font Gordita.....	22
Gambar 3.8 Poster Smart Capital City Competition sebelum di revisi.....	23
Gambar 3.9 Tahap akhir poster <i>Smart Capital City Competition</i>	24
Gambar 3.10 Poster Olimpiade TIK-Informatika Nasional.....	25
Gambar 3.11 Poster Fun Robotic Class	26
Gambar 3.12 Poster <i>Bring Your Imagination To Live</i>	27
Gambar 3.13 Poster <i>Transform Ideas into Art!</i>	28
Gambar 3.14 Poster kelas Digikidz.....	29
Gambar 3.15 Poster promo <i>anniversary</i> ke-23 Digikidz	30
Gambar 3.16 Poster kelas <i>Digital Arts</i>	31
Gambar 3.17 Poster Coding & Robotic Olympics Competition.....	31
Gambar 3.18 Banner bulan Oktober Sumpah Pemuda	32
Gambar 3.19 Brief banner bulan Oktober Sumpah Pemuda.....	33
Gambar 3.20 Refrensi banner Sumpah Pemuda	33
Gambar 3.21 Font Blackoak Std dan Font Gordita.....	35
Gambar 3.22 Alternatif Sketsa Banner Sumpah Pemuda	35
Gambar 3.23 Banner Sumpah Pemuda sebelum revisi	36
Gambar 3.24 Revisi banner Sumah Pemuda	36
Gambar 3.25 Pencetakan banner Sumpah Pemuda.....	37
Gambar 3.26 Banner Indonesia Independance day.....	38
Gambar 3.27 Banner Opening Now.....	38
Gambar 3.28 Banner Fun Robotic Class.....	38
Gambar 3.29 Banner Free Trial Class.....	39
Gambar 3.30 Brief meja booth event	40
Gambar 3.31 Pengumpulan refrensi melalui Pinterest.....	40
Gambar 3.32 Yudum Kzartma Ustasi tasting stand Design.....	41
Gambar 3.33 Font Howdy Party & font Museo Sans Modern.....	42
Gambar 3.34 Sketsa desain meja booth event.....	43
Gambar 3.35 Produksi meja booth event	43
Gambar 3.36 Desain meja booth event sebelum di revisi	44
Gambar 3.37 Desain setelah revisi.....	45
Gambar 3.38 Mockup meja booth event.....	45

Gambar 3.39 Brief ID Card.....	46
Gambar 3.40 Pengumpulan referensi Id card Maker Toys	47
Gambar 3.41 Font Museo Sans Modern	47
Gambar 3.42 Sketsa alternatif ID Card.....	48
Gambar 3.43 Produksi ID Card.....	48
Gambar 3.44 Desain ID Card.....	49
Gambar 3.45 Brief landyard Maker Toys	50
Gambar 3.46 Referensi landyard Maker Toys melalui Pinterest	50
Gambar 3.47 Sketsa alternatif Landyard Maker Toys	50
Gambar 3.48 Desain landyard Maker Toys	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....	xviii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xxx
Lampiran MBKM 02	xxi
Lampiran MBKM 03	xxii
Lampiran MBKM 04	xxi
Lampiran Karya.....	xxxvi

