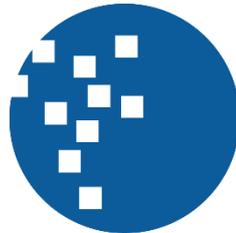


**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK INSTAGRAM
CREATIVE PRENEUR FESTIVAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Jimmy Tan

0000052124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK INSTAGRAM
CREATIVE PRENEUR FESTIVAL**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jimmy Tan

0000052124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jimmy Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Magang Saya yang berjudul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK INSTAGRAM CREATIVE PRENEUR FESTIVAL

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 proses penulisan dan penelitian ini, 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, Selasa 10 Juni 2025



(Jimmy Tan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jimmy Tan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

Alamat Perusahaan : Jl. Raya Serpong Kilometer 7 No.39, Pakulonan,
Kec. Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten

Email Perusahaan : info@creativepreneurfestival.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, Selasa 10 Juni 2025

Mengetahui



(Hendri Fernando, S.E.)

Menyatakan



(Jimmy Tan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK INSTAGRAM
CREATIVE PRENEUR FESTIVAL**

Oleh

Nama Lengkap : Jimmy Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959


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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jimmy Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
UNTUK INSTAGRAM
CREATIVEPRENEUR FESTIVAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, Selasa 10 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Jimmy Tan)

KATA PENGANTAR

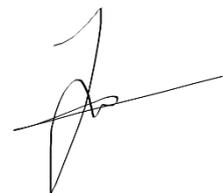
Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, sehingga laporan magang berjudul "Perancangan Media Promosi Untuk Instagram Creativepreneur Festival" dapat diselesaikan. Laporan magang ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk menyelesaikan program magang di PT.Kreasi Maha Mudakarya dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Sehingga Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- A. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
- B. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
- C. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
- D. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
- E. PT.Kreasi Maha Mudakarya, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang
- F. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
- G. Teman-teman seperkuliahan yang telah memberikan dukungan kepada Penulis dalam menyelesaikan magang ini.

Semoga penelitian ini juga dapat menjadi referensi bermanfaat bagi mahasiswa lain yang tertarik dengan topik serupa.

Tangerang, Selasa 10 Juni 2025



(Jimmy Tan)

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK INSTAGRAM CREATIVE PRENEUR FESTIVAL

(Jimmy Tan)

ABSTRAK

Program magang ini dilaksanakan di Creative Preneur Festival (CPF), sebuah agensi kreatif di bawah naungan PT. Kreasi Muda Mahakarya yang bergerak di bidang event promotor dan organizer, khususnya dalam penyelenggaraan seminar dan talkshow. Perusahaan ini telah sukses menyelenggarakan berbagai acara di beberapa kota di Indonesia dan tengah memperluas jangkauannya ke kota-kota besar di Pulau Jawa. Penulis mengikuti program magang ini untuk mengaplikasikan pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam dunia kerja profesional, khususnya dalam merancang konten visual untuk media sosial yang sesuai dengan tema acara serta bekerja secara kolaboratif dalam tim desain. Tujuan dari magang ini antara lain adalah untuk memenuhi persyaratan akademik, meningkatkan keterampilan desain grafis, memahami proses kerja di industri kreatif, dan menghasilkan karya desain yang layak dijadikan portofolio. Magang ini berlangsung selama empat bulan, dari 21 Januari hingga 21 Mei 2025, dengan sistem kerja fleksibel berbasis WFH/WFA. Melalui pengalaman ini, penulis berharap dapat memperoleh wawasan praktis yang relevan dengan dunia industri serta meningkatkan kesiapan untuk berkarier di bidang kreatif.

Kata kunci: Instagram, Desain Sosial Media, Promosi

PROMOTION MEDIA DESIGN FOR CREATIVE PRENEUR FESTIVAL INSTAGRAM

(Jimmy Tan)

ABSTRACT (English)

This internship program was conducted at Creative Preneur Festival (CPF), a creative agency under PT. Kreasi Muda Mahakarya, which specializes in organizing seminars and talkshows across various Indonesian cities. As an intern in the Graphic Designer position, the author aimed to apply academic knowledge in Visual Communication Design (VCD) to real-world projects, particularly in creating visual content for social media aligned with event themes. The internship served as both a graduation requirement and a platform to improve technical design skills, understand the workflow within the creative industry, and produce professional portfolio-worthy designs. The program ran for four months, from January 21 to May 21, 2025, with flexible working hours under a remote work system (WFH/WFA). Through this experience, the author gained valuable insights and practical skills to be better prepared for a career in the creative industry.

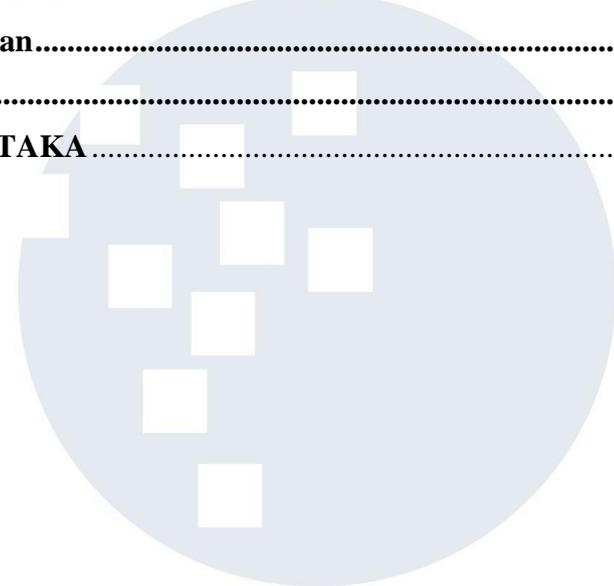
Keywords: *Instagram, Social Media Design, Promotion*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	14

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	14
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	38
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	47
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	48
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	48
BAB IV PENUTUP	49
4.1 Simpulan.....	49
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	xvii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Creative Preneur Festival.....	4
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.2 Creative Preneur Festival 2024 Palembang	8
Gambar 2.3 Creative Preneur Festival 2024 Jambi.....	9
Gambar 2.4 Creative Preneur Festival 2025 Jabodetabek	10
Gambar 3.1 Alur Kordinasi.....	11
Gambar 3.2 Instagram Resmi Creative Preneur Festival.....	15
Gambar 3.3 Color Pallete dan <i>Font</i> Peace Sans.....	16
Gambar 3.4 Sketsa Kasar Proyek 1	17
Gambar 3.5 Hasil Final Proyek 1	17
Gambar 3.6 Poster Lama CPF Banten 2025	18
Gambar 3.7 Color Pallete dan <i>Font</i> Anton.....	19
Gambar 3.8 Poster Redesign Pertama.....	20
Gambar 3.9 Poster Redesign Kedua	21
Gambar 3.10 Finalisasi Poster CPF Banten 2025	22
Gambar 3.11 Color Pallete dan <i>Font</i> Color Fun Run.....	23
Gambar 3.12 Logo Color Fun Run	24
Gambar 3.13 Tiga <i>Feed</i> Pertama.....	24
Gambar 3.14 Moodboard untuk Tiga <i>Feed</i> Pertama.....	25
Gambar 3.15 Tiga <i>Feed</i> Kedua	25
Gambar 3.15 Tiga <i>Feed</i> Terakhir	26
Gambar 3.16 Asset Lari.....	27
Gambar 3.17 Filter Pada Asset.....	27
Gambar 3.18 Finalisasi Desain <i>Feed</i> Color Fun Run	28
Gambar 3.19 Teks EARLY	29
Gambar 3.20 Poster EARLY	30
Gambar 3.21 Poster Informasi Bareng EARLY	31
Gambar 3.22 Penyusunan Teks Color Fun Run Festival	32
Gambar 3.23 Poster Utama Color Fun Run	33
Gambar 3.24 Pergantian Tema Menjadi Couple Color Fun Run	34
Gambar 3.24 Finalisasi Poster Couple Fun Run Festival	35
Gambar 3.25 Medali dan Lanyard	36

Gambar 3.26 Merchandise Baju, Totebag, Nomor BIB.....	37
Gambar 3.27 Finalisasi Merchandise	38
Gambar 3.28 Promo Story Instagram Couple Color Fun Run.....	39
Gambar 3.29 Finalisasi Promo Story Couple Color Fun Run.....	40
Gambar 3.30 Promo Story Instagram Daftar 10 Gratis 1	41
Gambar 3.31 Finalisasi Poster Story Instagram Daftar 10 Gratis 1	42
Gambar 3.32 Story Pengucapan Hari Kartini	43
Gambar 3.33 Finalisasi Story Pengucapan Hari Kartini	44
Gambar 3.34 Poster Story Pengucapan Selamat Hari Buruh Nasional.....	45
Gambar 3.35 Poster Story Promo Peserta Couple dan Single	46
Gambar 3.36 Finalisasi Poster Story Promo Peserta Couple dan Single	47



DAFTAR TABEL

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

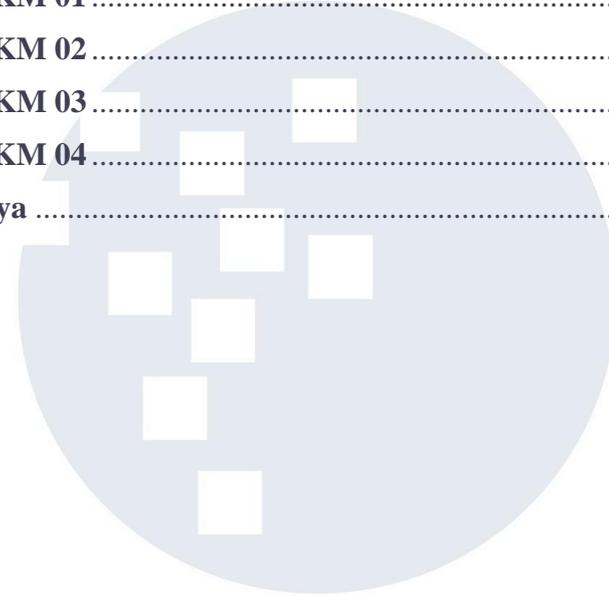


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan	xxii
Lampiran Surat Penerimaan Magan	xxiii
Lampiran MBKM 01	xxiv
Lampiran MBKM 02	xxv
Lampiran MBKM 03	xxvi
Lampiran MBKM 04	xxxiii
Lampiran Karya	xxxiv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang menurut (Menurut Robbins & Judge, 2017) dalam buku mereka tentang perilaku organisasi, menyebutkan bahwa magang adalah program pelatihan kerja yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mempelajari tugas-tugas dan tanggung jawab pekerjaan secara langsung. Program ini sering digunakan oleh organisasi untuk mengevaluasi potensi kandidat sebelum memutuskan untuk merekrutnya sebagai karyawan tetap.

Program magang yang penulis menjalani bernama Creative Preneur Festival (CPF) yang merupakan agensi kreatif dalam *event promotor* dan *organizer* di bawah manajemen PT. Kreasi Muda Mahakarya yang terdaftar di KEMENKUMHAM dengan nomor : AHU-002693.AH.01.31 Dan Nomor Induk Berusaha (NIB) : 2002240000699. Sebagai *event promotor* dan *organizer*, PT. Kreasi Muda Mahakarya mengkhususkan diri dalam mengadakan seminar dan *talkshow*. Perusahaan ini telah sukses menyelenggarakan acara di beberapa kota di Indonesia, termasuk Tangerang Selatan, Jambi, dan Makassar.

Dalam dunia industri *event promotor* dan *organizer* di Indonesia sekarang mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dalam acara-acara seperti *talkshow*, hingga seminar wirausaha kini tidak hanya mengandalkan isi acara yang menarik, tetapi juga dituntut memiliki identitas visual yang kuat dan strategi promosi digital yang efektif. Penulis memandang peluang ini sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) yang Penulis pelajari di kampus, karena peran Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat dibutuhkan, terutama dalam strategi promosi digital yang efektif dan menarik. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengalaman kerja secara

langsung di luar kampus melalui program magang. Melalui program ini Penulis menjalankan untuk memperdalam pemahaman Penulis dalam merancang konten visual untuk media sosial, dengan fokus pada penerapan gaya atau konsep desain yang sesuai dengan *brief* atau tema acara tertentu. Selain itu, program ini juga melatih kemampuan kolaborasi dengan desainer lain, untuk mencapai hasil kerja yang optimal. Melalui program magang ini, Penulis berharap dapat memperoleh wawasan baru dan mempersiapkan diri secara lebih matang untuk melangkah ke dunia kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih matang serta sesuai kebutuhan, sekaligus memberikan dampak yang signifikan di industri kreatif yang berkembang ini.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang yang dilaksanakan oleh Penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja, mengembangkan keterampilan profesional, serta memperdalam pemahaman tentang industri kreatif. Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain.
2. Meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis secara profesional, serta menerapkan prinsip-prinsip komunikasi visual secara efektif untuk menciptakan konten desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan proyek.
3. Memahami secara mendalam proses kerja di industri kreatif, meliputi pengelolaan manajemen proyek, kolaborasi tim, penanganan revisi dengan pendekatan profesional, serta strategi pengaplikasian hasil desain ke berbagai platform media sosial.
4. Menghasilkan karya desain kreatif yang tidak hanya inovatif, tetapi juga dapat dijadikan sebagai portofolio yang berkualitas tinggi untuk menghadapi persaingan dan tantangan di industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada tanggal 21 Januari 2025, penulis mencoba melamar ke perusahaan ini dengan posisi *graphic designer* sebagai *intern*. *Test* yang didapatkan oleh Penulis saat melamar berupa membuat *graphic design* untuk konten *feeds* Instagram bertema “Tips untuk mahasiswa baru”. Setelah melewati tahap *interview* dan *test* kemampuan, Penulis diterima dengan kontrak selama 4 bulan mulai dari 21 Januari 2025 sampai 21 Mei 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode magang selama 4 bulan dari 21 Januari 2025 sampai 21 Mei 2025 dengan hari kerja dari senin sampai sabtu. Jam kerja yang diterapkan dari agensi juga fleksibel dan menggunakan sistem WFH/WFA mulai dari jam 10.00 WIB sampai 18.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur yang penulis lakukan dimulai dari pengiriman *Cover Letter* beserta CV dan portofolio ke tempat kerja magang yang Penulis ingin daftar. Selanjutnya Penulis mendapatkan panggilan dari tempat magang yang penulis ingin masuk melalui Whatsapp dan melakukan *interview*. Setelah menjalani proses *interview*, penulis langsung mendapatkan *test* kemampuan yang bertujuan untuk mengevaluasi kompetensi serta keahlian teknis yang dimiliki penulis secara lebih mendalam. Setelah berhasil menyelesaikan *skill test*, penulis mendapatkan konfirmasi dari perusahaan tersebut yang menyampaikan bahwa penulis diterima sebagai peserta magang (*intern*) untuk posisi *graphic designer*. Setelah menerima surat penerimaan dari tempat magang, Penulis mengumpulkannya di *complete registration* pada *website* merdeka.umn.ac.id.

Setelah resmi diterima di Creative Preneur Festival, maka Penulis sudah bisa melakukan program magang pada 21 Januari 2025 sesuai kontrak yang sudah disetujui oleh pihak Penulis dan juga perusahaan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Creative Preneur Festival merupakan *event promotor* dan *organizer* di bawah manajemen PT. Kreasi Muda Mahakarya yang terdaftar di KEMENKUMHAM dengan nomor : AHU-002693.AH.01.31 dan Nomor Induk Berusaha (NIB) : 2002240000699. Dari *statement Founder & CEO* Creative Preneur Festival, Hendri Fernando, S.E., berkata “Mendirikan PT. Kreasi Muda Mahakarya bertujuan untuk menciptakan berbagai karya yang inovatif dalam event-event kreatif. Fokus utama perusahaan ini adalah menysasar kalangan pemuda-pemudi, dengan harapan dapat memberikan wadah bagi mereka untuk berekspresi, berkolaborasi, dan mengembangkan potensi kreatif mereka. Melalui event-event ini, perusahaan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan bakat muda tetapi juga menciptakan peluang yang mendukung pertumbuhan komunitas kreatif yang lebih dinamis.”

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Creative Preneur Festival

Sumber : <https://www.instagram.com/creativepreneurfestival/>

Creative Preneur Festival merupakan salah satu *product knowledge* untuk mendukung penuh upaya terciptanya wirausaha mahasiswa di Indonesia, hal ini tentu sejalan dengan salah satu cita-cita pemerintah Indonesia yang tertuang pada Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 2 Tahun 2022 yang memiliki target pada tahun 2024 akan tercipta 1 juta wirausaha baru. Creative Preneur Festival ini berkomitmen penuh untuk mendukung pemerintah dengan aksi yang nyata supaya terwujudnya banyak wirausaha (*Entrepreneur*) muda di Indonesia, demi terciptanya generasi bangsa yang memiliki kemandirian ekonomi yang akan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia Indonesia yang berjiwa wirausaha. Creative Preneur Festival ini memiliki tujuan untuk:

1. Memotivasi mahasiswa atau anak-anak muda dan masyarakat untuk menjadi seorang *Entrepreneur*.
2. Memberikan gambaran kepada peserta mengenai *Entrepreneur* di dunia nyata.
3. Untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneur* para mahasiswa pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya.
4. Memberikan bekal keilmuan dan tips serta trik praktis yang langsung bisa di aplikasikan bagi yang akan terjun ke dunia bisnis.
5. Membentuk karakter seorang *leader* untuk menjadi pengusaha sukses, baik dalam segi wawasan, mental, maupun keuangan.

Dari tujuan tersebut dari Creative Preneur Festival mereka juga memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Terjalin silaturahmi dan relasi antara peserta kegiatan.
2. Terbentuknya ide untuk membuka lapangan usaha baru bagi wirausahawan muda, para mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya.
3. Mendapatkan cerita pengalaman, tips dan trik sukses para pembicara sesuai dengan capaian prestasi karirnya.

Creative Preneur Festival juga memiliki visi yaitu Memberikan motivasi dan memberikan gambaran kepada peserta mengenai *Entrepreneur* di dunia nyata. Memberikan bekal keilmuan serta tips dan trik praktis yang langsung dapat diaplikasikan peserta yang akan terjun ke dunia entrepreneur. Membentuk karakter seorang Pemimpin untuk menjadi pengusaha sukses dengan prinsip nasionalisme kebangsaan.

Selain itu, mereka juga memiliki misi yang ingin dicapai tujuan dan nilainya sebagai berikut:

1. Memotivasi minat dan semangat peserta dalam *entrepreneurship*.
2. Menanamkan mindset dan kompetensi dasar.
3. Mendorong peningkatan pengalaman *entrepreneurship* peserta.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

PT. Kreasi Muda Mahakarya didirikan dengan latar belakang keinginan untuk memfasilitasi dan mendorong kreativitas kalangan muda dalam berbagai event. Sejarah pendirian perusahaan ini dimulai dari pengamatan akan kurangnya platform yang mendukung ekspresi kreatif anak muda. Para pendiri menyadari potensi besar yang dimiliki pemuda-pemudi dalam menciptakan inovasi dan karya seni, namun seringkali tidak memiliki akses atau kesempatan yang memadai.

Dengan semangat tersebut, PT. Kreasi Muda Mahakarya dibentuk untuk menyediakan wadah dan dukungan bagi generasi muda dalam mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Melalui berbagai event kreatif seperti festival seni, kompetisi, dan *workshop*, perusahaan ini bertujuan untuk mempromosikan karya-karya inovatif dan memberikan platform bagi para pemuda untuk berkolaborasi serta menampilkan hasil karya mereka. Inisiatif ini diharapkan dapat membantu membangun komunitas kreatif yang aktif dan berdaya saing tinggi di tingkat lokal maupun nasional.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Karena perusahaan ini masih tergolong baru dan hanya berjalan selama satu tahun sejak 2024, struktur organisasinya masih sederhana dengan jumlah divisi yang terbatas. Berikut ini adalah struktur organisasi PT. Kreasi Muda Mahakarya:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Hendri Fernando (CEO) bertanggung jawab atas arah dan strategi utama perusahaan, Fera Julianti (*Accounting Manager*) mengelola keuangan serta administrasi keuangan, Slamet Budi (COO) mengawasi operasional dan memastikan kelancaran bisnis, Indasari (*Project Manager*) mengelola dan mengoordinasikan proyek serta *event* perusahaan.

2.3 Portofolio Perusahaan



Gambar 2.2 Creative Preneur Festival 2024 Palembang

Sumber: <https://www.instagram.com/p/C7UI4eFPvPU/>

Acara Creative Preneur Festival 2024 Palembang. Pada seminar dan talkshow Creativepreneurfestival para peserta belajar tentang strategi-strategi inovatif untuk memulai dan mengembangkan bisnis, sambil juga meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan memimpin. Dengan suasana yang dinamis dan kolaboratif, acara ini memberikan inspirasi dan alat praktis bagi para peserta untuk meraih kesuksesan dalam karir dan bisnis mereka. Para Peserta Mendapatkan ilmu tentang menjadi *content creator* melibatkan pemahaman mendalam tentang platform yang relevan, strategi pemasaran konten, kreativitas dalam pembuatan konten, analisis audiens, dan pemahaman tentang tren dan algoritma. Ini juga melibatkan eksperimen, pembelajaran dari kegagalan, dan konsistensi dalam memproduksi konten yang relevan dan menarik bagi audiens.



Gambar 2.3 Creative Preneur Festival 2024 Jambi

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DCIOU5dP56R/>

Acara Seminar Creativepreneurfestival x UKM UTMC Universitas Jambi. Creative Preneur Festival (CPF) bekerja sama dengan UKM UTMC Universitas Jambi dalam menyelenggarakan seminar dan *workshop* bertema kewirausahaan dan pengembangan kreativitas bagi mahasiswa baru. Kegiatan ini menjadi wadah interaktif bagi para peserta untuk menggali potensi diri sekaligus mendapatkan wawasan praktis dari para narasumber profesional di industri kreatif. Acara ini menciptakan suasana yang inspiratif dan produktif, mulai dari sesi seminar, *workshop*, hingga diskusi terbuka. Antusiasme dan partisipasi aktif dari mahasiswa Gen Z menjadi sorotan utama dalam kegiatan ini. Para peserta menunjukkan ide-ide segar, pemikiran kritis, dan semangat belajar yang luar biasa. Melalui kegiatan ini, PT. Kreasi Muda Mahakarya terus menunjukkan komitmennya dalam mendukung pengembangan karakter, kemampuan berpikir kreatif, dan jiwa wirausaha di kalangan generasi muda Indonesia..



Gambar 2.4 Creative Preneur Festival 2025 Jabodetabek

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DDHe412v5kK/>

Acara Creative Preneur Festival 2025 Jabodetabek. Creative Preneur Festival (CPF) hadir di wilayah Jabodetabek melalui kolaborasi dengan HMPS BSA UIN Jakarta dan BEM FIP UMJ. Acara ini diselenggarakan pada Sabtu, 22 Februari 2025 di Gedung Harun Nasution, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dan ditujukan bagi mahasiswa dan generasi muda yang ingin mengembangkan kemampuan dalam kewirausahaan serta pemanfaatan media sosial secara kreatif dan strategis. Melalui seminar nasional ini, peserta mendapatkan wawasan langsung dari para ahli dan praktisi sukses di bidangnya, seperti berikut :

1. Savira Jasmine :4th *Runner Up* Putri Indonesia Banten 2023
Materi: *Public Speaking*
2. Elsa Novia Sena :Content Creator Budaya Tionghoa
3. Arie Novianta Setiawan :Social Media Specialist & Owner
@Tangsel.life dan @infotangerang.id
4. Chandra Putra Negara :Success Before 30, Pengusaha Nasional
5. Vina Muliana :Profesional BUMN & Content Creator di
bidang karier

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

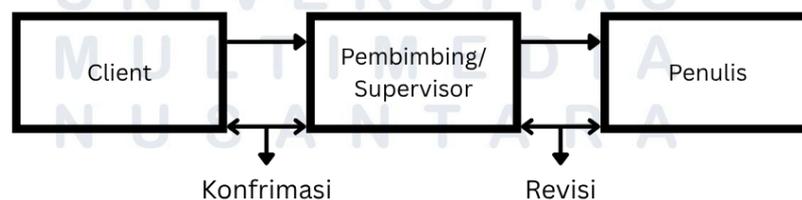
Penulis berperan sebagai desainer di Creative Preneur Festival. Kedudukan Penulis berada di bawah bimbingan langsung Supervisor, yang juga bertindak sebagai CEO perusahaan. Supervisor memberikan tugas, panduan, serta masukan untuk memastikan tugas-tugas yang diberikan dapat diselesaikan sesuai dengan brief.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis selama magang itu sebagai desainer untuk Creative Preneur Festival. Penulis bekerja sebagai desainer yang terlibat dalam berbagai proyek, termasuk perancangan poster, produksi konten visual untuk media sosial. Dalam menjalankan tugas-tugasnya, Penulis menerima arahan langsung terkait proyek, revisian atau masukan lanjut juga untuk desain dari Supervisor. Penulis memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan karya yang sesuai briefing yang diberikan Supervisor.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi penjelasan alur koordinasi yang Penulis lakukan saat pelaksanaan magang.



Gambar 3.1 Alur Kordinasi

Pada bagian alur kerja akan dimulai dari *Client* yang memberikan permintaan kepada Pembimbing tentang informasi yang ingin dibuatkan,

lalu Pembimbing memberikan tugas kepada Penulis, sesudah penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh *Supervisor*, Penulis akan memperlihatkan hasil kerja tersebut kepada *Supervisor* untuk mendapatkan *approval* atau revisi selanjutnya, sesudah di *approve*, *Supervisor* akan memberikan hasil tersebut kepada *Client*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel yang merupakan seluruh tugas yang telah dilakukan oleh Penulis selama pelaksanaan magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	21-01-2025	Design Feed IG	Mendesain Feed IG dengan Tema “Mahasiswa Baru Yang Memasuki Kuliah”
2	27-01-2025	Desain Poster untuk Feed IG	Mendesain Poster untuk Acara Jabodetabek dan Banten Creative Preneur 2025
3	03-02-2025	Mendesain Sertifikat dan Membuat List Kampus Untuk Mempromosikan Event CPF	Mendesain Sertifikat Untuk Peserta yang Memparticipasi acara Pelatihan Soft Skills Leadership, Public Speaking, Entrepreneurship pada acara CPF Jabodetabek 2025
4	11-02-2025	Design Backdrop Acara CPF	Mendesain Backdrop untuk Acara Jabodetabek Creative Preneur 2025
5	17-02-2025	Video Editing After Event CPF	Mengedit Video untuk After Event CPF Jabodetabek 2025

6	24-02-2025	Design Feed IG CPF	Mendesain Feed IG untuk Acara Jabodetabek Creative Preneur 2025
7	03-03-2025	Mendesain Ulang Poster Acara CPF Makassar	Mendesain Ulang Poster untuk Acara CPF Makassar
8	10-03-2025	Desain Feed IG Color Fun Run Festival	Mendesain Feed IG untuk acara baru CPF yaitu Color Fun Run Festival
9	17-03-2025	Mendesain Merchandise dan Video Promo Color Fun Run Festival	Mendesain Merchandise dan Video Promo untuk acara baru CPF yaitu Color Fun Run Festival
10	24-03-2025	Mendesain Poster Logo Acara Color Fun Run Festival	Mendesain Poster Logo untuk acara baru CPF yaitu Color Fun Run Festival
11	07-04-2025	Revisi Ulang Desain Video Color Fun Run Festival	Revisi Ulang Promo Video untuk Acara Color Fun Run Festival
12	14-04-2025	Desain Baju untuk Acara Color Fun Run Festival	Mendesain Baju untuk Acara Color Fun Run Festival
13	21-04-2025	Desain Promo Story IG Color Fun Run Festival	Desain Promosi Story IG bertema "pendaftaran 10 orang gratis 1 DM Instagram for more info"
14	28-04-2025	Mendesain Poster Baru untuk Color Fun Run Festival	Desain Poster Color Fun Run Tangerang Selatan untuk versi Jakarta Timur

15	05-05-2025	Mendesain Promo Story IG Color Fun Run, Penambahawan Warna Baru untuk Baju Color Fun Run, dan Mendesain Story IG untuk Waisak	Mendesain Promo Story Instagram Color Fun Run, Penambahan Veri Warna Biru untuk Baju Acara Color Fun Run, dan Mendesain Story IG untuk Color Fun Run untuk Pengucapan Hari Waisak
----	------------	---	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

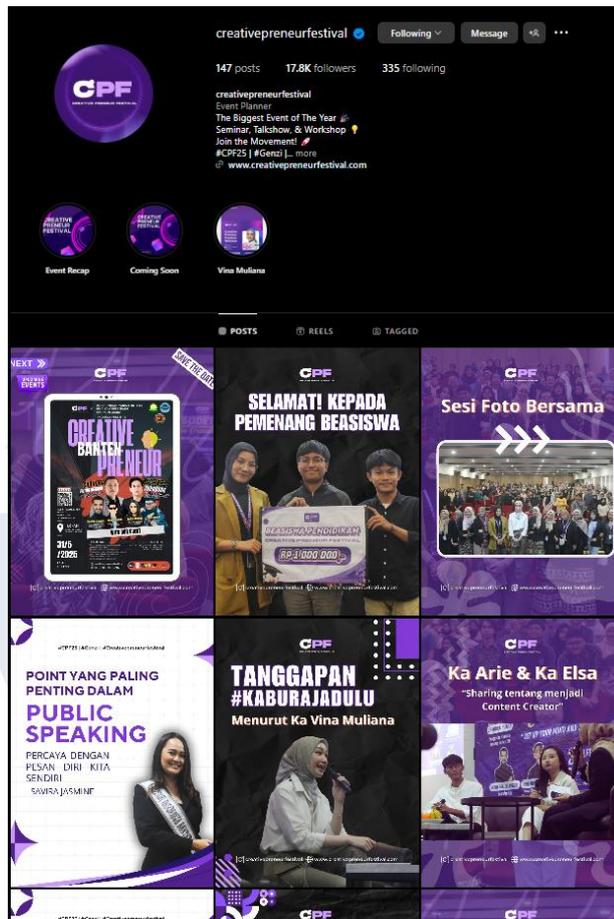
Penulis diberikan tugas saat proses magang yang berupa proyek tersebut yang ada pada tabel sebelumnya. Setiap proyek melalui tahapan yang mencakup briefing awal, *brainstorming*, proses desain, hingga revisi dan finalisasi. Proses pengerjaan proyek-proyek tersebut diminta oleh supervisor untuk dilakukan atau finalisasi hasil akhir pada aplikasi desain *online*. Metode perancangan proyek tersebut dimulai dari diskusi kebutuhan desain dengan supervisor, dilanjutkan dengan pencarian referensi visual dan ide yang sesuai, dan dilanjutkan dengan revisi dan finalisasi.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Saat pengerjaan desain saat magang ini, Penulis disarankan oleh sarankan oleh Supervisor untuk mengerjakannya dengan aplikasi desain *online* dan memberikan hasilnya dengan tautan desainnya. Disarankan untuk menggunakan aplikasi desain *online* karena untuk mempermudah pemberian desainnya dan juga revisi hingga pengerjaan sesama tim desain.

3.3.1.1 Proyek 1 – Mendesain *Feed* Instagram CPF

Pada minggu pertama, penulis ditugaskan untuk mendesain *feed Instagram* perusahaan yang bertema “Mahasiswa Baru Yang Memasuki Kuliah”. Penulis memulai *briefing* dengan supervisor dan pencarian ide untuk *feed* Instagram ini.



Gambar 3.2 Instagram Resmi Creative Preneur Festival

Langkah awal yang penulis lakukan saat memulai desain ini adalah pengecekan Instagram resminya CPF dan pencarian referensi dan *brainstorming* ide untuk desain ini, ide yang penulis mendapatkan yaitu tema yang serupa seperti “*Back To School*”. Karena itu penulis melakukan pencarian referensi dari ide tersebut.



Peace Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

WXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

\$?&%@!#*()=

Gambar 3.3 *Color Pallete* dan *Font Peace Sans*

Penulis menyesuaikan warna untuk desain *feed* Instagram ini dengan warna dari logo CPF, pemilihan warna ini dilakukan karena identitas merek yang sudah menjadi dasar pada perusahaan ini yaitu berwarna ungu. *Font Peace Sans* dipilih karena karakteristiknya yang tebal, membulat, dan ramah secara visual, sehingga mampu menyampaikan kesan *friendly*, *playful*, dan *modern*. *Font* ini sangat sesuai untuk menjadikan sasaran ke audiens muda, terutama mahasiswa baru yang menjadi target utama dari konten ini. Selain itu, tampilannya yang jelas dan mudah dibaca di layar perangkat mobile juga mendukung efektivitas penyampaian pesan di media sosial. Dari karakteristik tersebut *font* ini membuatnya menjadi cocok untuk digunakan untuk tema ini yang target nya audiens muda.



Gambar 3.4 Sketsa Kasar Proyek 1

Penulis membuat sketsa kasar (*rough sketch*) sebagai bentuk rekonstruksi alur pikir dalam menyusun komposisi visual desain *feed* Instagram bertema “Mahasiswa Baru yang Memasuki Dunia Perkuliahan”.



Gambar 3.5 Hasil Final Proyek 1

Setelah ide visual ditentukan dan sketsa kasar selesai dibuat, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi desain menggunakan aplikasi desain *online*. Pada tahap ini, elemen-elemen visual disusun sesuai

dengan layout yang telah direncanakan, dengan penyesuaian terhadap aspek warna, tipografi, dan juga penambahan beberapa aspek visual. Penulis juga mendapatkan revisi dari *Supervisor* seperti penambahan elemen visual seperti garis-garis, penyesuaian ukuran teks supaya bisa terbaca di *mobile*.

3.3.1.2 Proyek 2 – Mendesain Ulang Poster Acara CPF Banten

Pada proyek ini, Penulis ditugaskan untuk mendesain ulang poster CPF Banten 2025. Penulis di berikan briefing oleh supervisor dan *link* untuk poster lamanya untuk di *redesign*. Poster lama tersebut berisi informasi penting terkait acara, namun secara visual dinilai masih kurang menarik bagi audiens muda.



Gambar 3.6 Poster Lama CPF Banten 2025

Langkah pertama yang Penulis lakukan saat mendesain ulang poster ini adalah menganalisis poster lama dan membuat struktur baru

pada poster baru. Dalam mendesain ulang poster CPF Banten 2025, Penulis menyusun ulang hierarki informasi agar audiens dapat menangkap pesan utama dengan lebih cepat dan jelas. Informasi krusial seperti waktu, tempat, pembicara, dan call-to-action ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang menonjol. Sementara informasi sekunder dikecilkan atau dipindahkan agar tidak mengganggu fokus visual. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan efektivitas desain secara keseluruhan.



Anton

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

\$?&%@!#*0=

Gambar 3.7 Color Pallete dan *Font* Anton

Pada pemilihan warna penulis memutuskan untuk mengambil dasar warna dari perusahaan yaitu ungu karena warna ini adalah cerminan atau *brand identity* dari perusahaan ini, dan didampingi dengan warna merah dan juga *pink* untuk kesan yang mencolok untuk audiens muda. Penulis juga memilih *font* Anton yang merupakan sebuah jenis huruf sans-serif yang memiliki karakter tebal, kuat, dan mudah dibaca. *Font* ini dipilih karena mampu memberikan kesan tegas dan

langsung menarik perhatian, yang sangat cocok digunakan pada judul utama atau elemen informasi penting dalam poster. Untuk teks lainnya penulis mendampinginya dengan *font* Bricolage Grotesque, Bree Serif dan Canva Sans. Semua *font* ini dipilih karena untuk satu tujuan yang sama juga yaitu untuk keterbacaan teks dalam semua perangkat.



Gambar 3.8 Poster Redesign Pertama

Penulis membuat poster *redesign* yang pertama dan mengirimkannya ke supervisor. Penulis di sarantin untuk membuat alternatif poster 1 lagi untuk acara ini, karena informasi dari poster tersebut masih kurang dalam memberikan informasi yang lengkap.



Gambar 3.9 Poster Redesign Kedua

Penulis membuat poster alternatif dan dipilih oleh Supervisor untuk menggunakan poster ini, dengan catatan dan revisi untuk mengecilkan teks creative preneur, memberikan nama dibawah bintang tamunya berserta *title* mereka, menambahkan QR untuk pembelian tiket dan juga penambahan informasi seperti fasilitas.



Gambar 3.10 Finalisasi Poster CPF Banten 2025

Penulis menyelesaikan revisi dan catatan dari Supervisor dan memberikan link tersebut kepada Supervisor untuk di unduh dan di pakai untuk postingan Instagram perusahaan untuk acara CPF Banten.

3.3.1.3 Proyek 3 – Mendesain *Feed* Instagram Color Fun Run

Pada proyek ini, Penulis mendapat tugas untuk mendesain konten *feed* Instagram untuk acara Color Fun Run yang dihadirkan oleh tim Creative Preneur Festival (CPF). Proses dimulai dengan briefing bersama supervisor, di mana penulis diberikan penjelasan singkat mengenai konsep acara, target audiens, dan arah visual yang diinginkan. Supervisor menekankan bahwa desain harus mencerminkan suasana acara yang meriah, penuh warna, dan semangat.



Gambar 3.11 Color Pallette dan *Font* Color Fun Run

Pada *color pallette* dan *font* untuk desain *feed* Instagram ini penulis menggunakan banyak warna karena temanya Color Fun Run yang merupakan acara lari marathon dengan melempar bubuk pewarna dengan suasana yang meriah dan penuh warna maka dari itu, Penulis memutuskan untuk memilih warna-warna yang cerah. Untuk pemilihan *font*, Penulis menggunakan banyak *font* karena menggunakan *style* yang banyak pada setiap postingan Instagram Color Fun Run, tetapi semua *font* ini tetap memiliki tujuan yang sama yaitu untuk keterbacaan suatu teks dalam semua perangkat lunak.



Gambar 3.12 Logo Color Fun Run

Logo pada acara ini sudah ada dan di berikan ke Penulis oleh *Supervisor*, sehingga Penulis tinggal meng-implementasikan logo tersebut pada desain-desain *feed* Instagram tersebut.



Gambar 3.13 Tiga *Feed* Pertama

Pada tiga *feed* pertama tersebut, Penulis mendesain dengan *typography* sederhana yang menggunakan perpaduan *font* Sans Serif dan Script dan juga menggunakan logo yang diberikan perusahaan. Penulis memilih warna-warna cerah tersebut juga untuk menyesuaikan dengan acara Color Fun Run ini yang penuh dengan warna dan bersuasana meriah.



Gambar 3.14 Moodboard untuk Tiga *Feed* Pertama

Pada tiga *feed* pertama yang di desain Penulis, Penulis mendasarkan dari moodboard tersebut yang warna-warna poster acara yang sering dipakai pada awalan tahun 80.



Gambar 3.15 Tiga *Feed* Kedua

Pada tiga *feed* kedua ini Penulis diminta oleh *Supervisor* untuk membuat poster *QnA*, *start*, dan *coming soon* juga. Ketiga desain ini dibikin oleh satu tim desain magang yang berupa Penulis dan kedua

peserta magang lainnya. Ketiga desain ini bertujuan untuk memberikan informasi tambahan kepada peserta dan juga menjaga interaksi serta antusiasme audiens menjelang hari pelaksanaan acara ini. Pada desain ini Penulis menyesuaikan dari permintaan *Supervisor* yang ingin desainnya lebih *colorful*. Saat penyesuaian ini Penulis juga memasuki konsep desain dari penulis sendiri juga yang tidak terlalu beda dari permintaan *Supervisor*, seperti *background* yang kenak lemparan bubuk warna dengan warna yang terang juga untuk menyesuaikan dengan acara ini, dan juga tanda tanya pada poster bagian *QnA* untuk memberi gambaran kepada audiens bahwa audiens bisa melakukan sesi tanya jawab kepada panitia acara ini.



Gambar 3.15 Tiga *Feed* Terakhir

Tiga *feed* terakhir ini di desain oleh Penulis, desain ini Penulis membuatnya untuk *feed* yang bernyambung pada postingan Instagram perusahaan nanti. Untuk desain ini Penulis juga memberikannya warna terang dengan ornament-ornamen yang memiliki tekstur seperti permen untuk menampilkan kesan ceria, menyenangkan, dan atraktif yang sesuai dengan tema acara ini. Warna-warna ini sangat penting digunakan untuk memperkuat kesan-kesan dinamis, *playful* dan *colorful*.



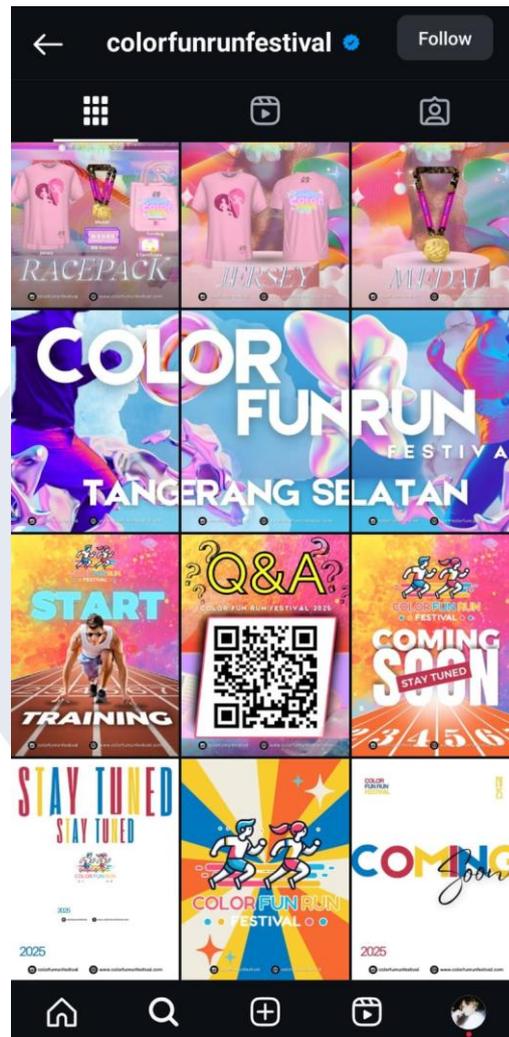
Gambar 3.16 Asset Lari

Asset yang diambil diluar aplikasi desain *online* yang dipakai Penulis adalah asset gratis orang yang sedang berlari yang penulis crop sebagai png dan di imporkan ke aplikasi desain *online*.



Gambar 3.17 Filter Pada Asset

Setelah itu penulis melakukan penarukan *filter* pada asset tersebut untuk menyesuaikan warnanya supaya bisa sewarna pada *background* dan ornamen desainnya. Warna-warna tersebut juga dipilih karena untuk menampilkan karakteristik ceria, menyenangkan, dan atraktif.



Gambar 3.18 Finalisasi Desain *Feed* Color Fun Run

Pada finalisasi desain Penulis memberikan hasilnya berupa link kepada *Supervisor* yang akan di unduh dan di unggah pada Instagram resmi perusahaannya yaitu @colorfunrunfestival.

3.3.1.4 Proyek 4 – Mendesain Poster Utama Couple Color Fun Run

Pada proyek ini adalah kelanjutan dari proyek sebelumnya, Penulis diminta oleh *Supervisor* untuk melanjutkan desain sebelumnya untuk poster utamanya yang berupa penjelasan informasi tanggal acaranya dan lokasi, informasi lengkap acara, dan juga poster bertema atau bertulisan *EARLY* untuk pendaftaran acaranya.



Gambar 3.19 Teks *EARLY*

Pada teks tersebut penulis membuat *font* terpisah dari *text box* nya supaya Penulis bisa memindahkan posisi bayangan orang lagi berlari dari teks tersebut yang membuat kesan teks lebih dinamis. Teknik ini memberikan ruang fleksibel dalam penempatan elemen visual, sehingga bayangan pelari dapat berinteraksi secara visual dengan huruf tanpa mengganggu keterbacaan. Penempatan bayangan di belakang atau di antara huruf-huruf menciptakan ilusi bergerak, memperkuat tema utama acara yaitu kegiatan lari yang energik dan penuh semangat. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan atmosfer visual yang hidup dan menarik perhatian audiens dalam waktu singkat, terutama di *platform digital* seperti Instagram dimana durasi perhatian audiens itu sangat singkat.



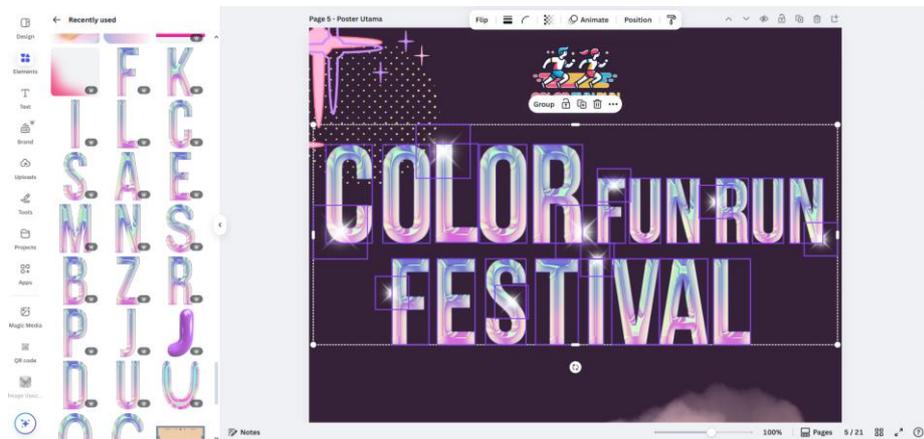
Gambar 3.20 Poster *EARLY*

Penulis kemudian menambahkan *background* dari *graphic element* aplikasi desain *online*, dan juga *filter* untuk membuat *background* lebih ke warna ungu dan *pink*, serta ornamen desain lainnya seperti awan, bintang, kupu-kupu, dan *bubbles*. Ornamen-ornamen ini dipilih karena mampu menciptakan kesan yang fantastis, lembut, dan penuh imajinasi, sesuai dengan konsep acara yang bertujuan menghadirkan pengalaman lari yang tidak hanya seru, tetapi juga menyenangkan dan penuh warna.



Gambar 3.21 Poster Informasi Bareng EARLY

Poster berikut penulis menggunakan poster dari sebelumnya dan menghapus ornamen desainnya dan memberi *filter* ungu atau kotak transparan berwarna ungu supaya sesuai dengan warna poster sebelumnya yaitu ungu. Penulis menghapus ornamen desain tersebut supaya keterbacaan teks lebih jelas dan bisa dibaca oleh audiens karena poster bagian ini adalah bagian informasi yang harus jelas keterbacaan informasinya untuk audiens dalam perangkat lunak apapun.



Gambar 3.22 Penyusunan Teks Color Fun Run Festival

Pada poster ketiga Penulis tidak menggunakan *text box* pada biasanya, Penulis menyusun teks dari *element graphic* aplikasi desain *online* dan menghiasnya lagi dengan ornamen desain lainnya seperti bintang-bintang pada beberapa sisi teks yang sama juga tujuannya untuk menciptakan atmosfer yang lembut, fantastis, dan penuh warna.

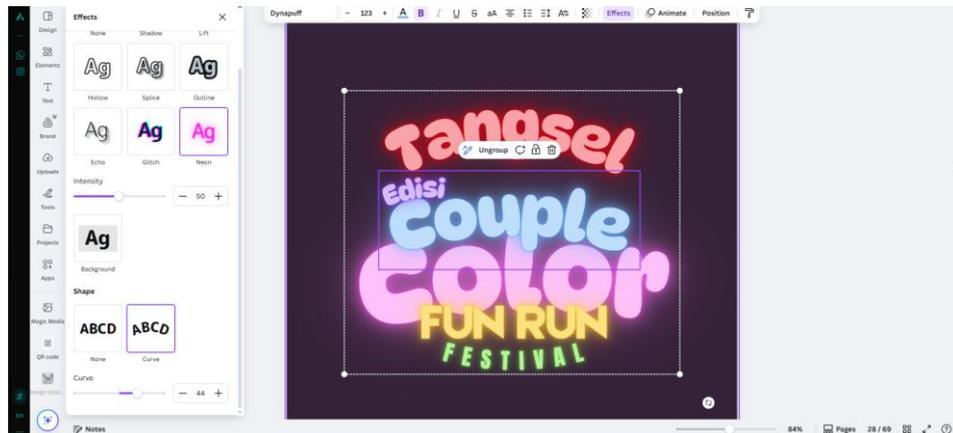
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23 Poster Utama Color Fun Run

Pada poster ketiga ini juga Penulis menggunakan asset dari poster sebelumnya yang penulis hanya menggantikan ornamen desainnya ke bintang-bintang dan juga teks yang baru serta lokasi dan tanggal, jam mulainya acara. Penulis menggantikannya sedikit karena poster bagian ini mengandung informasi yang harus terbaca teksnya.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.24 Pergantian Tema Menjadi Couple Color Fun Run

Pada poster untuk acara tersebut telah terjadi pergantian tema menjadi *Couple Color Fun Run Festival*. Penulis diminta oleh *Supervisor* untuk menggantikan sedikit dari poster sebelumnya untuk menjadi *Couple Color Fun Run Festival*. Penulis memulai dengan membuat teks baru yang disusun menggunakan efek *neon* untuk memberikan kesan cerah dan mencolok, serta ditambahkan efek *curve* agar teks terlihat lebih dinamis dan romantis, mencerminkan konsep acara yang ditujukan bagi pasangan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.24 Finalisasi Poster Couple Fun Run Festival

Penulis kemudian mengimplementasikan tema baru tersebut pada poster sebelumnya yang penulis menambahkan ornamen desain baru seperti hati dan penambahan kata *couple*. Setelah itu di finalisasikan dan dikirimkan *link* nya ke *Supervisor* untuk di unduh dan di unggah untuk Instagram @colorfunrunfestival.

3.3.1.5 Proyek 5 – Mendesain *Merchandise* Couple Color Fun Run

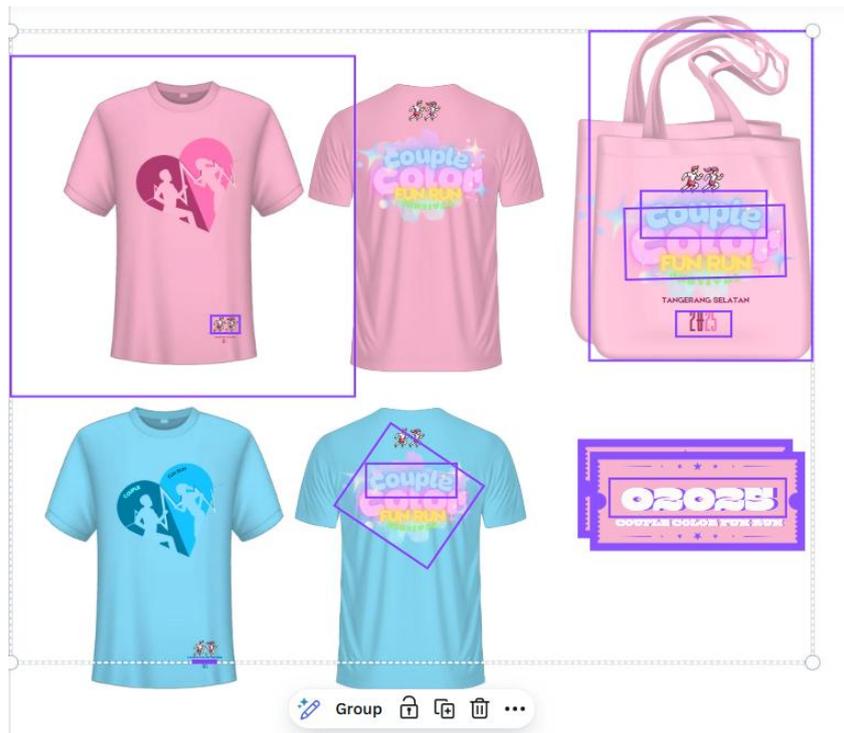
Pada proyek selanjutnya Penulis diminta oleh *Supervisor* untuk mendesain *merchandise* pada acara *Couple Color Fun Run* ini, Penulis diminta untuk mendesain *merchandise*nya berupa medali, *totebag*, baju, dan nomor BIB.



Gambar 3.25 Medali dan Lanyard

Penulis memulai dengan mendesain medali dan *lanyard* nya, Penulis diminta untuk *lanyard* tersebut diberikan warna ungu dan juga diberikan motif batik, yang penulis kemudian membuatnya dari Clip Studio Paint. Medalnya penulis mengambil *graphic* nya dari aplikasi desain *online* dan mendesainnya lagi di Clip Studio Paint untuk memasukan *text gradient* untuk menyatukan dengan medalnya, dan kemudia kedua ini di impor lagi ke aplikasi desain *online*. Penulis juga memberikan *lanyard* tersebut motif batik untuk membawa kesan indonesianya untuk di acara ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26 Merchandise Baju, Totebag, Nomor BIB

Pada *merchandise* baju, *totebag*, dan nomor BIB, Penulis menggunakan asset yang sudah ada pada aplikasi desain *online* dan di masukan ke merchandise tersebut. Untuk baju Penulis mendesain gambar hati, seorang laki-laki dan perempuan yang sedang berlari dan detakan jantung, asset ini Penulis megambil dari graphic aplikasi desain *online* dan kemudia disatuin warnanya dengan menggunkan Clip Studio Paint dan kemudian di impor kembali ke aplikasi desain *online*, selanjutnya Penulis tinggal memasukan desain tersebut ke baju yang ada di aplikasi desain *online*. Penulis memilih untuk membuat dua pasasngan saling berlari didalam jantung yang ada detakkan tersebut untuk menyesuaikan dengan acara *couple color fun run* ini yang temanya itu berpasangan. untuk *totebag* Penulis mendesain dengan tulis yang Penulis bikin sebelumnya dengan logo *couple color fun run* yang di *recolor* untuk menyesuaikan warna pada tasnya dan juga untuk nomor BIB penulis menggunakan graphic dari aplikasi desain *online*

yang kemudian di modifikasi dari bentuk tiket menjadi sebuah nomor BIB yang akan ditempelkan dibaju saat marathon. Yang juga Penulis menyesuaikan warnanya sesuai dengan acara ini.



Gambar 3.27 Finalisasi Merchandise

Penulis kemudian melakukan finalisasi merchandise dengan membuat poster untuk postingan Instagram resmi @colorfunrunfestival. Penulis mendesain posternya dengan konsep yang sama dengan poster sebelumnya yang masih menggunakan asset yang sama untuk konsistensinya tetapi dengan beberapa perubahan ornamen desainnya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain melaksanakan tugas utama yang diberikan oleh *Supervisor*, Penulis juga diberikan beberapa tugas tambahan selama masa magang ini. Tugas-tugas tersebut ini menjadi pendukung dalam promosi acara perusahaan ini seperti *story* Instagram.

3.3.2.1 Desain Promosi Story Instagram Couple Color Fun Run

Setelah desain utama yang diperlukan untuk acara Couple Color Fun Run selesai di desain, Penulis di minta oleh *Supervisor* untuk mendesain promosi untuk *story* Instagram Color Fun Run untuk mengajak audiens untuk pembelian tiket atau pun penjawab pertanyaan melalui *direct message* Instagram.



Gambar 3.28 Promo Story Instagram Couple Color Fun Run

Penulis mendesain promo *story* tersebut dengan ukuran yang sesuai juga untuk *story* Instagram yaitu 1080 x 1920 px. Penulis mendesainnya dengan menggunakan beberapa asset dari poster sebelumnya termasuk *font* dan di layoutin yang rapi dan sesuai untuk *story* Instagram.

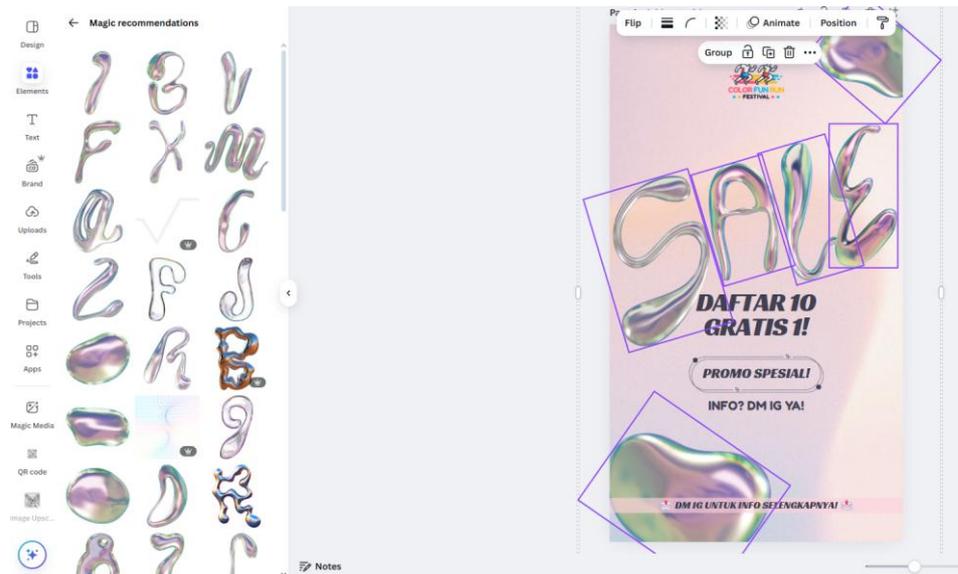


Gambar 3.29 Finalisasi Promo Story Couple Color Fun Run

Setelah itu Penulis menambahkan informasi seperti tanggal mulai dan lokasi acara, serta informasi untuk melakukan *direct message* ke Instagram resmi Color Fun Run.

3.3.2.2 Desain Promosi *Story* Daftar 10 Gratis 1

Selanjutnya Penulis diminta untuk membuat promo story lagi untuk acara ini, Penulis diminta untuk *supervisor* untuk membuat promo *story* bertema pembelian 10 tiket mendapatkan gratis 1 tiket.



Gambar 3.30 Promo Story Instagram Daftar 10 Gratis 1

Penulis kemudian mendesainnya menggunakan beberapa asset sebelumnya seperti background, tetapi untuk teks Penulis menggunakan *graphic element* dari aplikasi desain *online* nya dan beberapa ornamen desain lainnya seperti air *metallic*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

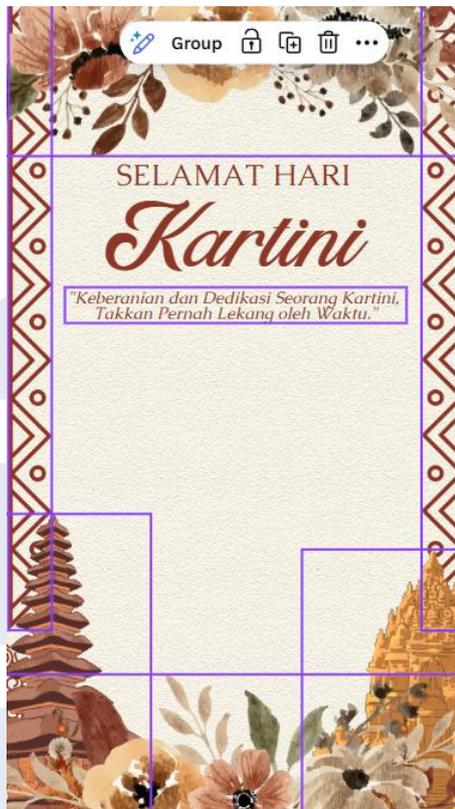


Gambar 3.31 Finalisasi Poster Story Instagram Daftar 10 Gratis 1

Penulis kemudian diminta oleh *Supervisor* untuk mendesain *story* instagramnya untuk lebih mendekati *story* sebelumnya, sehingga Penulis mengubah desainnya untuk lebih mendekati desainnya sebelumnya tetapi Penulis juga mencampurkan dengan desain barunya.

3.3.2.3 Desain *Story* Pengucapan Selamat Hari Kartini

Sebelum hari kartini, Penulis di minta oleh *Supervisor* untuk mendesain *story* instagram untuk pengucapan hari kartini pada instagram color fun run.



Gambar 3.32 Story Pengucapan Hari Kartini

Pada *story* ini penulis meng-layout frame tersebut dengan candi-candi dari Indonesia, dan beberapa bunga-bunga pada bagian atas dan bawah, penulis juga memberikan teks pengucapan selamat hari kartini serta quotes "*Keberanian dan Dedikasi Seorang Kartini, Takkan Pernah Lekang oleh Waktu.*" Dari R.A. Kartini. Ornamen desain tersebut berasal dari aplikasi desain *online*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.33 Finalisasi Story Pengucapan Hari Kartini

Penulis kemudian melakukan finalisasi dengan memasukan gambaran R.A. Kartini dari *graphic element* nya aplikasi desain *online*, yang kemudian Penulis mengirimkan *link* nya kepada *Supervisor* untuk di unduh dan *upload* ke *story* instagram Color Fun Run.

3.3.2.4 Desain Story Pengucapan Selamat Hari Buruh Nasional

Selanjutnya Penulis diminta untuk mendesain pembuatan *story* instagram untuk pengucapan selamat hari buruh nasional. Dalam pembuatan *story* ini Penulis diminta untuk menggunakan konsep yang sama pada desain sebelumnya yaitu daftar 10 gratis 1.



Gambar 3.34 Poster Story Pengucapan Selamat Hari Buruh Nasional

Dalam pembuatan poster ini, Penulis membuat 2 alternatif pada desain ini yang Penulis kemudian memberikan *link* aplikasi desain *online* nya kepada *Supervisor* yang kemudian dipilih desain yang ketiga untuk di unggah ke instagram resmi Color Fun Run.

3.3.2.5 Desain Story Promo untuk Peserta *Couple* dan *Single*

Dalam pembuatan desain *story* selanjutnya, Penulis diminta oleh *Supervisor* untuk membuat desain *story* instagram baru dengan tema promo untuk pembelian kepada peserta *couple* dan *single*.



Gambar 3.35 Poster Story Promo Peserta Couple dan Single

Dalam pembuatan desain ini penulis menggunakan asset dari poster utama seperti podiumnya untuk meng-*highlight* promo tersebut, dan juga beberapa ornamen desain lainnya seperti bulan berwarna oranye dan *bubbles* nya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36 Finalisasi Poster Story Promo Peserta Couple dan Single

Setelah itu Penulis menambahkan teks lainnya seperti teks promo, logo Color Fun Run, tek Couple Color Fun Run Festival, serta informasi untuk melakukan *direct message* ke instagram resmi Color Fun Run.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di PT Kreasi Muda Mahakarya, Penulis menghadapi beberapa tantangan yang menjadi bagian dari proses pembelajaran saat magang. Kendala tersebut berupa pembuatan desain H-1 karena beberapa jadwal tugas yang bertabrakan seperti pembuatan *feed* dan *story* yang bertabrakan, yang penulis mengatasi dengan bekerja secepat mungkin yang bisa dimulai dari pagi hari

dan menyelesaikannya pada siang menjelang sore hari. Pembelajaran magang ini mengajar Penulis untuk memiliki fleksibilitas tinggi saat bekerja di industri kreatif.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Penulis mengalami kendala saat proses magang seperti, waktu pengerjaan yang singkat, terutama untuk konten promosi instagram yang harus diselesaikan dalam waktu satu hari, dan kadang juga bertabrakan dengan tugas lain saat melakukan desain ini. Koordinasi dari *Supervisor* yang kadang mendadak seperti revisian dan catatannya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis mengatasi kendala tersebut dengan menerapkan solusi seperti, melakukan pengaturan waktu yang lebih disiplin seperti melakukan desain secara langsung pada pagi hari dan bisa menyelesaikan revisi pada siang hari sehingga pada sore hari sudah bisa di finalisasi seperti pembuatan promo *story* instagram. Membuat catatan prioritas tugas supaya kerjaan yang paling mendesak bisa diselesaikan terlebih dahulu. Dari proses ini, Penulis mempelajari bahwa pentingnya fleksibilitas dalam pelaksanaan magang ini yang akan berguna untuk masa kerja nantinya, terutama di industri kreatif.



BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Pelaksanaan magang di PT Kreasi Muda Mahakarya, memberikan Penulis pengalaman yang berharga dalam memahami peran penting desain komunikasi visual dalam penerapan promosi acara-acara besar. Selama masa magang ini, Penulis diberikan berbagai proyek yang mencakup tugas-tugas seperti *redesign* poster, pembuatan desain poster *feed* dan *story* Instagram, dan juga pembuatan desain *merchandise*. Pengalaman ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis Penulis dalam desain grafis, tetapi juga meningkatkan kemampuan Penulis untuk mengatur waktu dan beradaptasi dalam menghadapi fleksibilitas dinamika kerja di industri kreatif. Penulis mempelajari juga saat magang bahwa kolaborasi dan komunikasi yang efektif dengan tim desain juga menjadi peran yang sangat penting untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan hasil yang optimal dan sesuai ekspektasi.

4.2 Saran

Berdasarkan proses magang yang telah dilakukan oleh Penulis, pengalaman ini memberikan pembelajaran yang sangat berarti dalam pengembangan diri. Pengembangan diri tersebut meliputi pengaturan waktu yang efektif, peningkatan kemampuan teknis dalam desain grafis, serta komunikasi yang baik dan jelas dengan rekan atau tim magang dan *Supervisor*. Penulis ingin menyampaikan saran bagi:

1. Perusahaan

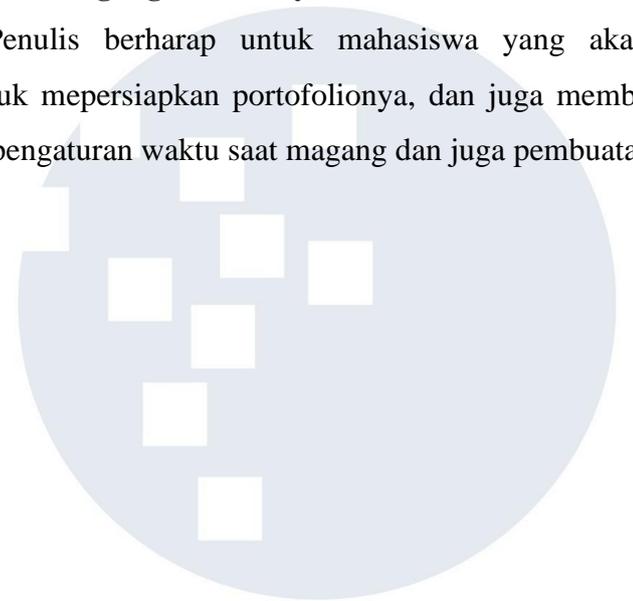
Penulis menyarankan untuk mendapatkan atau memberikan informasi tugas yang lebih lengkap dan spesifik untuk pemberian tugas-tugas desain pada mahasiswa yang akan menjalankan proses magang berikutnya.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Penulis berharap Universitas Multimedia Nusantara untuk di perluas jaringan kerjanya baik dengan perusahaan di dalam kota maupun luar kota bagi yang ingin menjalani magang atau kerja.

3. Mahasiswa Magang Berikutnya

Penulis berharap untuk mahasiswa yang akan melaksanakan magang untuk mempersiapkan portofolionya, dan juga membangun kebiasaan baik dalam pengaturan waktu saat magang dan juga pembuatan laporan.

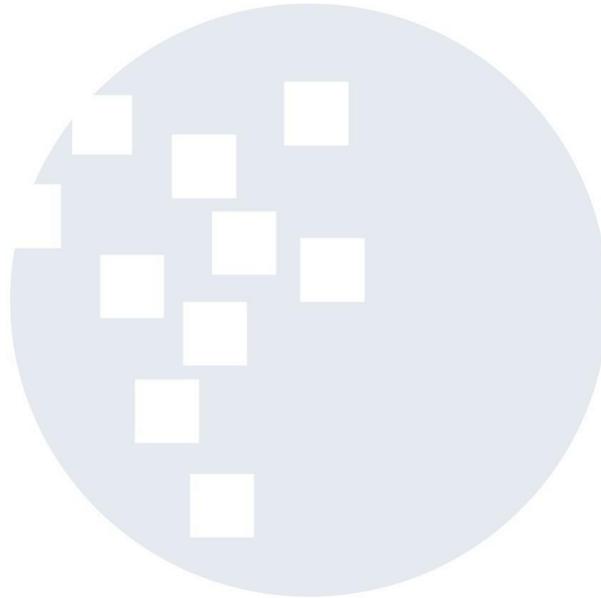


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR PUSTAKA

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2014). *Organizational behavior student value edition*. Pearson College Div.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran Hasil Persentase Turnitin

UMN Libtii DKV 11

Laporan Magang

 JIMMY TAN
 2025 GENAP - MAGANG MBKM DKV
 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID
trnoid::1:3263535850

Submission Date
May 29, 2025, 10:28 PM GMT+7

Download Date
May 29, 2025, 10:34 PM GMT+7

File Name
Laporang_Magang_2025_Jimmy_Tan_00000052124.pdf

File Size
223.5 KB

20 Pages
4,553 Words
28,821 Characters

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

- 8%  Internet sources
 - 1%  Publications
 - 0%  Submitted works (Student Papers)
-

N U S A N T A R A

Top Sources

- 8% Internet sources
- 1% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	5%
2	Internet	nusenipa.ecampuz.com	<1%
3	Internet	www.slideshare.net	<1%
4	Internet	untag-sby.ac.id	<1%
5	Internet	banggairaya.id	<1%
6	Internet	repository.fe.unj.ac.id	<1%
7	Internet	trinusantara.blogspot.com	<1%
8	Internet	uniss.ac.id	<1%
9	Internet	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	<1%
10	Internet	etheses.iainponorogo.ac.id	<1%
11	Internet	ijns.org	<1%

N U S A N T A R A

XX

Perancangan Promosi Digital..., Jimmy Tan, Universitas Multimedia Nusantara

12 Internet
smksore-pkp.sch.id

<1%

NUSANTARA

Lampiran Form Bimbingan

Form Bimbingan Internship Report Program Studi Desain Komunikasi Visual Semester Genap 2024/2025

Nama : Jimmy Tan
NIM : 00000052124
Angkatan : 2020
Dosen Pembimbing : Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Meeting	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	12 Maret 2025	20:00	Melakukan bimbingan mengenai pelaksanaan alur kerja dari magang perusahaan, pembahasan proyek yang dikerjakan / kendala yang dialami saat pelaksanaan magang	02 April 2025
2	05 Maret 2025	19:00	Melakukan bimbingan mengenai kegiatan yang dilakukan pada minggu tersebut & kendala apa saja yang dialami. Membahas mengenai timeline yang perlu diperhatikan terkait pengumpulan eva 1 dan pra-eva 1	02 April 2025
3	19 Februari 2025	19:00	Melakukan bimbingan mengenai magang perusahaan masing-masing mahasiswa. Briefing mengenai pengerjaan laporan dan sistematikan pelaksanaan program magang,	02 April 2025
4	11 Februari 2025	18:00	Melakukan bimbingan mengenai magang di perusahaan masing-masing mahasiswa dan briefing tentang pelaksanaan proyek magang kedepannya	02 April 2025
5	26 Maret 2025	20:00	Melakukan bimbingan mengenai input bimbingan yang masih belum isi, dan juga untuk eval 1	30 Mei 2025
6	23 April 2025	19:00	Melakukan bimbingan terhadap kegiatan magang dan progress pada laporan magang.	30 Mei 2025
7	16 Mei 2025	19:00	Melakukan bimbingan terhadap kegiatan magang dan progress pada laporan magang.	30 Mei 2025
8	30 Juni 2025	19:00	Bimbingan terakhir, pembahasan, pengecekan proyek magang dan laporan	02 Juni 2025



Lampiran Surat Penerimaan Magang



PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

Jl. Raya Serpong No. 39, Rw.3, Pakulonan, Kec.Serpong Utara,
Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten 15325 Email: info@creativepreneurfestival.com

Tangerang, 20 Januari 2025

No: 005/011/KMM/CPF/INT/II/2025

Lamp: -

Kepada Yth, Bapak Ardiles Akyuwen, M.Sn.
Dosen Koor Magang
Universitas Multimedia Nusantara

Perihal : Surat Keterangan Magang

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Nomor : 005/011/KMM/CPF/INT/II/2025

Perihal Permohonan Izin Magang kepada Mahasiswa :

Nama : Jimmy Tan
Student ID : 00000052124
Email : jimmy.tan@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 081276426683

Bersama ini Kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan magang di perusahaan kami dalam waktu 4 (empat) bulan, dimulai tanggal 21 Januari 2025 hingga 21 Mei 2025.

Atas Perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimah kasih

Hormat kami,

PT. Kreasi Muda Mahakarya

PIHAK PERTAMA

Slamet Budi S S.Km
Direktur Wilayah

Mengetahui

Hendri Fernando, S.E.
Direktur KMM

Lampiran MBKM 01

MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1

Tangerang, January 20th 2025



No : 1/UMN/DKV/Internship Track 1/I/2025
Subject : **Student's Application for MBKM Internship Track 1**

Dear. Head of Human Resource Department

PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

Universitas Multimedia Nusantara's providing the MBKM Internship 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 Internship Track 1, in the company to learn solving problems based on knowledge that gained in campus, to link and match Internship Track 1 program with the curriculum as preparation for their future careers.

We pleased to inform the student with the following details:

Student ID : 0000052124
Student Name : Jimmy Tan
Academic Program : Visual Communication Design
Email : jimmy.tan@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 6281276426683

Company will be received the student as an employee and Internship 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 Internship 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**



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

Lampiran MBKM 02

MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card



MBKM INTERNSHIP TRACK 1 CARD

Name : Jimmy Tan	Student ID : 0000052124
Address : Newton Timur No 25, Gading Serpong	Mobile Phone : 6281276426683
MBKM Internship Track 1 Acceptance Letter No: 005/011/KMM/CPF/INT/II/2025	Letter Date : 05-02-2025
Advisor's Name :	
Company Name : PT. KREASI MUJDA MAHAKARYA	
Company Address : Jl. Raya Serpong Kilometer 7 No.39, Pakulonan, Kec. Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten	City : Tangerang Selatan, Banten Postal Code: 15325
Company Website : https://creativepreneurfestival.com	Company Phone : info@creativepreneurfestival.com(021) 50886466
Supervisor's Name : Hendri Fernando Supervisor's Phone : 0887437853920 Supervisor's Email : hendrifernando20@gmail.com	Supervisor's Position : Direktur Operasional Supervisor's Ext. : -
Department : Creative Department	Position : Desain Grafis
Acceptance Date : 21-01-2025	

This MBKM Internship Track 1 Card has been completed with my real information and can be accounted for. I am ready to be disqualified if the data given are incorrect.

Tangerang, February 05th 2025
Student's signature

Jimmy Tan



Supervisor's signature &
Company stamp



Hendri Fernando



Lampiran MBKM 03

MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1



Daily Task

STUDENT ID 0000052124
STUDENT NAME : Jimmy Tan
COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
1	27/01/2025	09:00	18:00	Briefing Design Poster, Brainstorming Ide	Approved at 12 Maret 2025 16:14
2	28/01/2025	09:00	18:00	Sketsa Design Poster	Approved at 12 Maret 2025 16:14
3	29/01/2025	09:00	18:00	Proses Design Poster	Approved at 12 Maret 2025 16:14
4	30/01/2025	09:00	18:00	Revisi Design Poster	Approved at 12 Maret 2025 16:14
5	21/01/2025	09:00	18:00	Briefing Design Feed Instagram, Brainstorming Ide	Approved at 12 Maret 2025 16:13
6	22/01/2025	08:00	17:00	Sketsa Design Feed IG	Approved at 12 Maret 2025 16:14
7	23/01/2025	09:00	18:00	Proses Design Feed IG	Approved at 12 Maret 2025 16:14
8	24/01/2025	09:00	18:00	Revisi Design Feed IG	Approved at 12 Maret 2025 16:14
9	25/01/2025	09:00	18:00	Finalisasi Design Feed IG	Approved at 12 Maret 2025 16:14
10	31/01/2025	09:00	18:00	Proses Design Poster	Approved at 12 Maret 2025 16:14
11	01/02/2025	09:00	18:00	Finalisasi Design Poster	Approved at 12 Maret 2025 16:14

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID 0000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
12	03/02/2025	09:00	18:00	Membuat list kampus untuk mempromosikan event atau acara dari CPF	Approved at 12 Maret 2025 16:14
13	04/02/2025	09:00	18:00	Briefing Desain Sertifiakt, Brainstorming Ide	Approved at 12 Maret 2025 16:14
14	05/02/2025	08:00	17:00	Sketsa Desain Sertifikat (Nasional 3, International 1)	Approved at 12 Maret 2025 16:14
15	06/02/2025	09:00	18:00	Proses Desain Sertifikat	Approved at 12 Maret 2025 16:14
16	07/02/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Sertifikat	Approved at 12 Maret 2025 16:14
17	08/02/2025	09:00	18:00	Proses Desain Sertifikat	Approved at 12 Maret 2025 16:14
18	10/02/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Sertifikat	Approved at 12 Maret 2025 16:14
19	11/02/2025	08:00	17:00	Briefing Design Backdrop Acara CPF, Brainstorming Ide	Approved at 12 Maret 2025 16:14
20	12/02/2025	09:00	18:00	Sketsa Desain Backdrop	Approved at 12 Maret 2025 16:14
21	13/02/2025	09:00	18:00	Proses Desain Backdrop	Approved at 12 Maret 2025 16:14
22	14/02/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Backdrop	Approved at 24 Maret 2025 20:51

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID 0000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
23	15/02/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Backdrop	Approved at 24 Maret 2025 20:51
24	17/02/2025	09:00	18:00	Briefing Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
25	18/02/2025	09:00	18:00	Brainstorming, Proses Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
26	19/02/2025	09:00	18:00	Proses Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
27	20/02/2025	09:00	18:00	Revisi Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
28	21/02/2025	09:00	18:00	Proses Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
29	22/02/2025	09:00	18:00	Finalisasi Video Editing After Event CFF	Approved at 24 Maret 2025 20:51
30	24/02/2025	09:00	18:00	Briefing Design Carousel Feed IG, Brainstorming Ide	Approved at 24 Maret 2025 20:51
31	25/02/2025	09:00	18:00	Sketsa Design Carousel Feed IG	Approved at 24 Maret 2025 20:51
32	26/02/2025	09:00	18:00	Proses Design Carousel Feed IG	Approved at 24 Maret 2025 20:52
33	27/02/2025	09:00	18:00	Revisi Design Carousel Feed IG	Approved at 24 Maret 2025 20:52

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID 0000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
34	28/02/2025	09:00	18:00	Proses Design Carousel Feed IG	Approved at 24 Maret 2025 20:52
35	01/03/2025	09:00	18:00	Briefing Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
36	03/03/2025	09:00	18:00	Brainstorming/Sketsa Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
37	04/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
38	05/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
39	06/03/2025	09:00	18:00	Revisian Desain Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
40	07/03/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Feed IG Acara Makassar	Approved at 24 Maret 2025 21:14
41	10/03/2025	09:00	18:00	Briefing Desain Feed IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
42	11/03/2025	09:00	18:00	Brainstorming, Pencarian Ide Feed IG Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
43	12/03/2025	08:00	18:00	Proses Desain Feed IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
44	13/03/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Feed IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,




Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp





Daily Task

STUDENT ID 0000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
45	14/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Feed IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
46	17/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Merchandise Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
47	18/03/2025	08:00	18:00	Proses Desain Merchandise Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
48	19/03/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Merchandise Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
49	20/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
50	21/03/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
51	22/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
52	24/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 24 Maret 2025 21:14
53	25/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
54	26/03/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
55	27/03/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



XXX

Daily Task

STUDENT ID 0000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
56	28/03/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
57	29/03/2025	09:00	19:00	Finalisasi Desain Logo Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
58	31/03/2025	09:00	18:00	Revisi Ulang Desain Poster Merchandise, Doorprize dan Sponsorship	Approved at 28 April 2025 16:23
59	07/04/2025	09:00	18:00	Revisi Ulang Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
60	08/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
61	09/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
62	10/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
63	11/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
64	12/04/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Video IG Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
65	14/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Baju Untuk Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID 00000052124
 STUDENT NAME : Jimmy Tan
 COMPANY NAME : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
66	15/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Baju Untuk Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
67	16/04/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Logo Baju Untuk Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
68	17/04/2025	09:00	18:00	Proses Desain Logo Baju Untuk Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
69	18/04/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Logo Baju Untuk Acara Color Fun Run Festival	Approved at 28 April 2025 16:23
70	19/04/2025	09:00	18:00	Desain Story IG untuk Hari Kartini	Approved at 28 April 2025 16:23
71	21/04/2025	08:00	17:00	Desain Promosi Story IG bertema "pendaftaran 10 orang gratis 1 DM Instagram for more info"	Approved at 28 April 2025 16:23
72	22/04/2025	09:00	18:00	Desain Promosi Story IG	Approved at 28 April 2025 16:23
73	23/04/2025	09:00	18:00	Desain Promosi Story IG	Approved at 28 April 2025 16:23
74	24/04/2025	09:00	18:00	Revisi Desain Promosi Story IG	Approved at 28 April 2025 16:23
75	25/04/2025	09:00	18:00	Desain Promosi Story IG	Approved at 28 April 2025 16:23
76	26/04/2025	09:00	18:00	Finalisasi Desain Promosi Story IG	Approved at 28 April 2025 16:23

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Hendri Fernando
 Direktur Operasional

Please sign along with the Company's stamp



Lampiran MBKM 04

MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1



VERIFICATION FORM OF INTERNSHIP REPORT MBKM INTERNSHIP TRACK 1

Student's Internship Track 1 Advisor

Name : Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

I, who signed below

Name : Hendri Fernando

Position : Direktur Operasional

Company : PT. KREASI MUDA MAHAKARYA

had received, read and approved the Internship Report from

Student ID : 0000052124

Student Name : Jimmy Tan

Period : June 2025

Report Title : Promotion Media Design for Creative Preneur
Festival Instagram

Tangerang, 2 Juni 2025

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
Student Advisor

Tangerang, 2 Juni 2025


Hendri Fernando
Supervisor
Sign along with the Company's stamp



Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gading Serpong - Tangerang | P. +62 21 5422 0808 | F. +62 21 5422 0800 | www.umn.ac.id

Lampiran Karya



Poster Redesign



Desain Feed Couple Color Fun Run



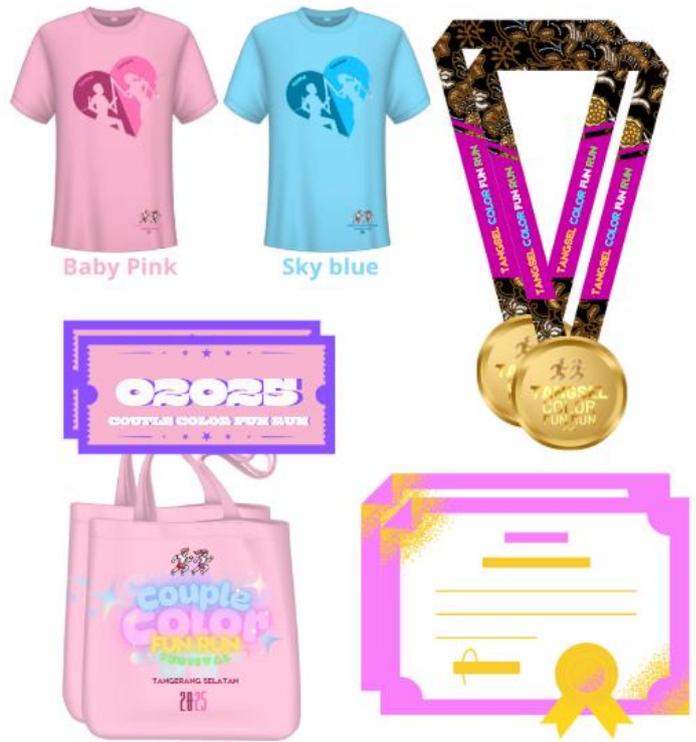
Design Feed Instagram Bertema Mahasiswa Baru yang Memasuki Dunia Perkuliahan



Desain Sertifikat



**Desain Feed Merchandise
Couple Color Fun Run**



**Desain Merchandise
Couple Color Fun Run**



**Desain Merchandise Untuk Website
Couple Color Fun Run**



Desain Poster Untuk Couple Color Fun Run Daerah Jakarta Timur



Desain Story Instagram Couple Color Fun Festival