

**PERANCANGAN MASKOT BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK)
BERSAMA ELEX MEDIA KOMPUTINDO**



LAPORAN MAGANG

Kayla Abigail Utama

00000058508

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

**PERANCANGAN MASKOT BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK)
BERSAMA ELEX MEDIA KOMPUTINDO**



LAPORAN MAGANG

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

Kayla Abigail Utama
00000058508

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 : Kayla Abigail Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058508
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN MASKOT BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK)

BERSAMA ELEX MEDIA KOMPUTINDO

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, 30 Mei 2025



Kayla Abigail Utama

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kayla Abigail Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058508
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Gramedia Asri Media
Alamat Perusahaan : Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Barat No. 29-37,
RT.1/RW.2, Gelora, Tanah Abang, Central Jakarta
City, Jakarta, 10270
Email Perusahaan : hr@gramedia.id

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, 30 Mei 2025

Mengetahui



Rumaya Irmauli

Menyatakan



Kayla Abigail Utama

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MASKOT BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK)
BERSAMA ELEX MEDIA KOMPUTINDO**

Oleh

Nama Lengkap : Kayla Abigail Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058508
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



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



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/100194

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 : Kayla Abigail Utama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058508
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Maskot Bedah Dunia Komik (Beduk)
Bersama Elex Media Komputindo

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, 30 Mei 2025



Kayla Abigail Utama

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan yang diberikan kepada penulis selama pelaksanaan magang dan penulisan laporan yang berjudul “Perancangan Maskot Bedah Dunia Komik (Beduk) Bersama Elex Media Komputindo”. Selain sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship Track 1*, penulisan laporan ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Bersama dengan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan serta kontribusi yang diterima oleh penulis selama pelaksanaan magang dan penulisan laporan ini, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Gramedia Asri Media, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang kepada penulis.
6. Danu Indrakaryana selaku *graphic design team lead* yang telah memberikan arahan serta mendukung penulis selama pelaksanaan magang.
7. Dinanto Prio Dharsono, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
10. Tim *graphic design* PT Gramedia Asri Media yang telah memberikan arahan dan motivasi selama pelaksanaan magang.

11. Teman-teman terdekat serta rekan magang penulis yang telah menemani dan memberikan dukungan selama pelaksanaan magang ini.

Semoga pengalaman yang penulis bagikan dalam laporan ini bisa menjadi inspirasi sekaligus bahan pembelajaran untuk pembaca yang memiliki minat pada dunia industri kreatif.

Tangerang, 30 Mei 2025



Kayla Abigail Utama



PERANCANGAN MASKOT BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK)

BERSAMA ELEX MEDIA KOMPUTINDO

(Kayla Abigail Utama)

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif di Indonesia yang semakin pesat mendorong kebutuhan akan desainer grafis yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga pengalaman kerja nyata di lapangan. Salah satu cara memperoleh pengalaman tersebut adalah melalui kegiatan magang di perusahaan yang relevan. Penulis melaksanakan kegiatan magang di PT Gramedia Asri Media, sebuah perusahaan retail dan penerbitan yang berada di bawah naungan Kompas Gramedia. Selama melaksanakan magang, penulis mengaplikasikan kemampuan desain ke dalam konteks profesional sekaligus mengasah keterampilan dalam menghadapi tantangan dunia kerja, seperti berkomunikasi dengan klien, memahami *brief*, serta menyusun solusi desain yang sesuai kebutuhan. Salah satu proyek utama yang dikerjakan adalah perancangan maskot untuk acara Bedah Dunia Komik. Proyek ini menjadi tantangan sekaligus kesempatan bagi penulis untuk memahami proses kreatif dalam pengembangan identitas visual sebuah acara, mulai dari interpretasi *brief*, eksplorasi gaya ilustrasi, hingga implementasi desain akhir ke dalam media promosi. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, dan kolaborasi dalam lingkungan kerja profesional.

Kata kunci: magang, PT Gramedia Asri Media, desain, maskot

DESIGNING MASCOT FOR ELEX MEDIA KOMPUTINDO'S

BEDAH DUNIA KOMIK (BEDUK) EVENT

(Kayla Abigail Utama)

ABSTRACT

The growth of the creative industry in Indonesia has increased the need for graphic designers who not only have technical skills but also real work experience. One way to gain this experience is through internships at relevant companies. The writer did an internship at PT Gramedia Asri Media, a retail and publishing company under Kompas Gramedia. During the internship, the writer applied design skills in a professional setting while also developing the ability to face challenges in the workplace, such as communicating with clients interpreting briefs, and crafting design solutions that meet specific needs. One of the main projects was designing a mascot for an event called “Bedah Dunia Komik”. This project presented both a challenge and an opportunity for the author to understand the creative process in developing a visual identity for an event starting from interpreting the brief, exploring illustration styles, to implementing the final design into promotional media. Through this experience, the writer developed not only technical skills, but also critical thinking, problem-solving, and teamwork in a professional environment

Keywords: *internship, PT Gramedia Asri Media, design, mascot*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	26

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	35
3.3.2.1	Lomba Mewarnai Happy Family Coloring.....	35
3.3.2.2	Promosi Buku Gramedia.....	44
3.3.2.3	Halo, Sekolah! Surabaya.....	51
3.3.2.4	Doraemon Peek a Boo! Pop Up Store	55
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	57
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	58
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	59
BAB IV PENUTUP		61
4.1	Simpulan	61
4.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....		64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Gramedia 2025.....	5
Gambar 2.2 Anak Perusahaan PT Gramedia Asri Media Sektor <i>Publishing</i>	6
Gambar 2.3 Anak Perusahaan PT Gramedia Asri Media Sektor Pendidikan.....	7
Gambar 2.4 Foto Toko Pertama Gramedia	8
Gambar 2.5 Struktur Organisasi Gramedia.....	9
Gambar 2.6 Gramedia Science Day 2024	11
Gambar 2.7 Semesta Buku 2025	12
Gambar 2.8 Gramedia Writers & Readers Forum	12
Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Tim Desain Divisi <i>Digital Marketing</i>	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	16
Gambar 3.3 Referensi Awal Maskot Beduk	27
Gambar 3.4 Moodboard Awal Perancangan Maskot Beduk.....	28
Gambar 3.5 Palet Warna Maskot Beduk.....	28
Gambar 3.6 Sketsa Maskot Beduk	29
Gambar 3.7 Sketsa Maskot Beduk	29
Gambar 3.8 Digitalisasi Maskot Beduk	29
Gambar 3.9 Referensi Perancangan Maskot Beduk Setelah Proses <i>Review</i>	30
Gambar 3.10 Referensi Perancangan Maskot Beduk Setelah Proses <i>Review</i>	30
Gambar 3.11 Aset ekspresi wajah dan gestur kaki	31
Gambar 3.12 Aset ekspresi wajah dan gestur kaki	31
Gambar 3.13 Digitalisasi Maskot Beduk Setelah Proses <i>Review</i>	31
Gambar 3.14 Maskot Beduk Final	32
Gambar 3.15 Tipografi.....	33
Gambar 3.16 Key Visual Bedah Dunia Komik.....	34
Gambar 3.17 Implemtasi <i>Key Visual</i> Bedah Dunia Komik.....	34
Gambar 3.18 Aplikasi <i>Key Visual</i> Bedah Dunia Komik.....	34
Gambar 3.19 Implementasi Material Digital dan Cetak	35
Gambar 3.20 Referensi Desain Happy Family Coloring	36
Gambar 3.21 <i>Moodboard</i> Happy Family Coloring.....	37
Gambar 3.22 Palet Warna Happy Family Coloring	37
Gambar 3.23 Pemilihan Tipografi Happy Family Coloring	38
Gambar 3.24 Ilustrasi Karakter	38
Gambar 3.25 Ilustrasi Karakter Setelah Modifikasi.....	39
Gambar 3.26 <i>Key Visual</i> Awal Happy Family Coloring.....	40
Gambar 3.27 Revisi <i>Key Visual</i> Happy Family Coloring.....	40
Gambar 3.28 Instagram Feed Happy Family Coloring Umum.....	41
Gambar 3.29 Instagram Story Happy Family Coloring	41
Gambar 3.30 Media Promosi Cetak Happy Family Coloring.....	42
Gambar 3.31 Desain Sertifikat Peserta Happy Family Coloring	43
Gambar 3.32 Implementasi Material Promosi Happy Family Coloring	43
Gambar 3.33 Referensi Material Promosi Buku Gramedia	44
Gambar 3.34 Elemen Visual Special Offer One Piece Vol. 107	45
Gambar 3.35 <i>Key Visual</i> Special Offer Komik One Piece Vol. 107.....	46
Gambar 3.36 Material Promosi Komik One Piece Vol. 107.....	46

Gambar 3.37 Elemen Visual <i>Special Offer</i> Buku Little People Big Dreams.....	47
Gambar 3.38 <i>Key Visual</i> Material Promosi Little People, Big Dreams.....	48
Gambar 3.39 Material Promosi Buku Little People, Big Dreams	49
Gambar 3.40 m Elemen Visual <i>Special Offer</i> Kariage Kun Vol. 65	50
Gambar 3.41 <i>Key Visual</i> <i>Special Offer</i> Kariage Kun Vol. 65	50
Gambar 3.42 Material Promosi Kariage Kun Vol. 65	51
Gambar 3.43 Referensi Material Promosi Halo, Sekolah! Surabaya.....	52
Gambar 3.44 Elemen Visual Halo, Sekolah! Surabaya	52
Gambar 3.45 Elemen Visual Halo, Sekolah! Surabaya	53
Gambar 3.46 Alternatif 1 dan 2 Halo, Sekolah! Surabaya.....	53
Gambar 3.47 Material Promosi Halo, Sekolah! Surabaya	54
Gambar 3.48 <i>Key Visual</i> & Elemen Visual Doraemon Peek a Boo.....	55
Gambar 3.49 Material Promosi Digital Instagram Feed & Story	56
Gambar 3.50 Material Promosi Cetak <i>Sign A4 & Tentcard</i>	56
Gambar 3.51 Kertas Stempel	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	17
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	65
Lampiran Form Bimbingan	66
Lampiran Surat Penerimaan Magang	67
Lampiran MBKM 01	68
Lampiran MBKM 02	69
Lampiran MBKM 03	70
Lampiran MBKM 04	86
Lampiran Karya	87

