

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL UNTUK
*BRAND COW PLAY COW MOO (CPCM) INDONESIA***



LAPORAN MAGANG

Keren Cantika Sinanu

00000056227

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL UNTUK
*BRAND COW PLAY COW MOO (CPCM) INDONESIA***



LAPORAN MAGANG

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

Keren Cantika Sinanu

00000056227

**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 : Keren Cantika Sinanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL UNTUK *BRAND*
COW PLAY COW MOO (CPCM) 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, 24 April 2025



Keren Cantika Sinanu

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Keren Cantika Sinanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Cow Play Cow Moo
Alamat Perusahaan : Carstensz Mall, Jl. Jenderal Sudirman No.1, Cihuni,
Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten
15332
Email Perusahaan : recruitment@cpcm.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, 9 April 2025

Mengetahui

Frida Corry Octarina



Menyatakan

Keren Cantika Sinanu

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL UNTUK *BRAND*
COW PLAY COW MOO (CPCM) INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Keren Cantika Sinanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 24 Juni 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



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



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

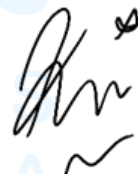
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Keren Cantika Sinanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
DIGITAL UNTUK BRAD COW PLAY
COW MOO (CPCM) 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, 24 April 2025



Keren Cantika Sinanu

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan hikmat serta penyertaan yang telah diberikan oleh Tuhan Yesus dalam pengerjaan laporan dan praktik magang. Berkat Rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan praktik magang mengenai *Perancangan Media Promosi Digital Untuk Brand Cow Play Cow Moo (CPCM) Indonesia*. Dalam perancangan Laporan Magang ini, penulis menerima banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak.

Maka dari ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku dosen Pembimbing Magang, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi.
5. Delfie Wardani, S.Ds., selaku *supervisor* magang di CPCM, yang telah memberikan arahan dan membimbing dalam pelaksanaan magang.

Penulis berharap laporan magang ini dapat membantu mahasiswa yang akan melaksanakan magang dan dapat dijadikan sebagai referensi.

Tangerang, 24 Juni 2025



Keren Cantika Sinanu

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL UNTUK *BRAND COW PLAY COW MOO (CPCM) INDONESIA*

(Keren Cantika Sinanu)

ABSTRAK

Media seperti *social media feeds*, *name card*, *billboard*, poster, brosur, dan spanduk, dapat diklasifikasikan sebagai sebuah media promosi. Kegiatan magang memiliki tujuan untuk menambah pengalaman dan kemampuan desain di bidang profesional. Magang yang dilaksanakan selama masa kuliah merupakan hal yang wajib dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai sarjana Desain Komunikasi Visual. Cow Play Cow Moo (CPCM) merupakan perusahaan *arcade* atau jasa permainan asal Singapura, yang telah berdiri sejak 2017. Perusahaan Cow Play Cow Moo mempekerjakan desainer grafis dalam membuat promosi, *advertising*, *campaign*, dan juga membuat media informasi. Penulis bekerja sebagai grafik designer magang dibawah naungan Cow Play Cow Moo dengan tujuan memenuhi kewajiban *MBKM Internship Track 01*, dan juga menambah pengalaman bekerja secara profesional. Media promosi yang dikerjakan oleh penulis, berupa hasil kerja sama dengan pihak Nickelodeon, Disney, Aurum Lab, ataupun membuat desain untuk PT yang menaungi Cow Play Cow Moo.

Kata kunci: Magang, Cow Play Cow Moo, Media Promosi, Grafik Desainer

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

GRAPHIC DESIGN ROLE IN CREATING PROMOTIONAL MEDIA FOR COW PLAY COW MOO (CPCM) INDONESIA

(Keren Cantika Sinanu)

ABSTRACT

Company social media feeds, name cards, billboards, posters, brochures, and banners can be classified as promotional media in graphic design. The internship program aims to develop professional skills and gain valuable experience. The internship program is a graduation requirement for a Visual Communication Design major and aims to prepare students for the professional graphic design industry. Cow Play Cow Moo (CPCM) is a Singapore-based arcade company that was established in 2017. Graphic Designer in Cow Play Cow Moo (CPCM) often creates promotional, advertising, campaign, and informational media. The writer applied under the Cow Play Cow Moo internship program to fulfill the MBKM Internship Track 01 program. This internship aimed to fulfill both professional working experience and academic requirements as a Visual Communication Design student. Design output such as ads or promotion media in Cow Play Cow Moo often involved collaboration with big companies like Nickelodeon, Disney, Aurum Lab, and various other companies.

Keywords: *Internship, Cow Play Cow Moo, Promotion Media, Graphic Design*



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	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	23

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	30
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	44
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	45
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	46
BAB IV	PENUTUP	48
4.1	Simpulan	48
4.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	18
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Cow Play Cow Moo.....	6
Gambar 2.2 Cow Play Cow Moo <i>Grand Opening</i> Carstenz.....	8
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Store Cow Play Cow Moo.....	9
Gambar 2.4 <i>Paw Patrol Advanture Bay Bounce Playground</i>	10
Gambar 2.5 Sylvanian Families (Cow Play Cow Moo).....	12
Gambar 2.6 <i>Capture The MOO-MENT Of Love Campaign</i>	13
Gambar 3.1 Bagan Struktur <i>Creative Department</i> Cow Play Cow Moo	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Magang <i>Graphic Design</i>	17
Gambar 3.3 <i>Brief Telegram Merchandise Lego Technic Collection</i>	24
Gambar 3.4 Sketsa dan <i>Moodboard</i> Logo Technic Collection.....	25
Gambar 3.5 Aset Desain Lego Technic Collection.....	26
Gambar 3.6 <i>Background Remove</i> Desain Lego Technic Collection.....	27
Gambar 3.7 <i>Font Official CPCM 1980v20200</i>	27
Gambar 3.8 Revisi Merchandise Lego Technic Collection	28
Gambar 3.9 Desain <i>Final</i> Merchandise Lego Technic Collection.....	28
Gambar 3.10 Beragam Desain Merchandise Collection.....	29
Gambar 3.11 <i>Brief April Fools Jokes Instagram Story</i>	31
Gambar 3.12 Sketsa, <i>Moodboard</i> , Aset, dan <i>Grids April Fools Jokes</i>	31
Gambar 3.13 Asistensi <i>April Fools Jokes Instagram Story</i>	32
Gambar 3.14 Desain <i>Final April Fools Jokes Instagram Story</i>	33
Gambar 3.15 Desain <i>Instagram Story</i> Lainnya	34
Gambar 3.16 <i>Moodboard</i> dan Sketsa Akhir <i>Office Warning Signage</i>	35
Gambar 3.17 <i>Moodboard</i> dan sketsa Akhir <i>Office Warning Signage</i>	35
Gambar 3.18 Asistensi dan Aset Proyek <i>Office Warning Signage</i>	36
Gambar 3.19 Desain Akhir <i>Office Warning Signage</i>	37
Gambar 3.20 <i>Brief ID Card, Lanyard, dan Name Card</i> Nickelodeon Playtime.	38
Gambar 3.21 <i>Moodboard</i> dan Sketsa Nickelodeon Playtime <i>Brand Identity</i>	39
Gambar 3.22 Asistensi Nickelodeon <i>ID Card, Lanyard, dan Name Card</i>	39
Gambar 3. 23 Desain Akhir Nickelodeon <i>ID Card, Lanyard, dan Name Card</i>	40
Gambar 3.24 <i>Brief Mystery Box Packaging</i>	41
Gambar 3.25 <i>Mooboard</i> dan Sketsa <i>Mystery Box Packaging</i>	41
Gambar 3.26 Alternatif, Aset, dan Asistensi <i>Mystery Box Packaging</i>	42
Gambar 3.27 Asistensi dan Alternatif <i>Mystery Box Packaging</i>	43
Gambar 3.28 Desain <i>Mystery Box Games</i> Lainnya.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xvii
Lampiran MBKM 01.....	xviii
Lampiran MBKM 02.....	xix
Lampiran MBKM 03.....	xx
Lampiran MBKM 04.....	xxii
Lampiran Karya	xxxiii

