

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK
SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS
VISUAL THE BUNKER CAFÉ**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Philivo Syifandra Zalfa Harahap

00000045941

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

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK
SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS
VISUAL THE BUNKER CAFÉ**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Philivo Syifandra Zalfa Harahap

00000045941

**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 : Philivo Syifandra Zalfa Harahap
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045941
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK
SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS
VISUAL THE BUNKER CAFÉ**

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, 15 Desember 2025



(Philivo Syifandra Zalfa Harahap)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fhilivo Syifandra Zalfa Harahap
NIM : 00000045941
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK
SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS
VISUAL THE BUNKER CAFÉ

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Fhilivo Syifandra Zalfa Harahap)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Philivo Syifandra Zalfa Harahap

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045941

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama : The Bunker Cafe

Nomor : 081286361011

Tahun : 2016

Alamat : Ruko Graha Boulevard D10 Summarecon Serpong,
Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua,
Kabupaten Tangerang, Banten 15810

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 15 Desember 2025

Mengetahui



(Kepala Personalia Perusahaan)

Menyatakan



(Philivo Syifandra Zalfa H.)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK
SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS
VISUAL THE BUNKER CAFÉ**

Oleh

Nama Lengkap : Philivo Syifandra Zalfa Harahap
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045941
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jum'at, 12 Desember 2025

Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



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 : Philivo Syifandra Zalfa Harahap
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045941
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN MEDIA
CETAK SEBAGAI PENDUKUNG
IDENTITAS VISUAL THE BUNKER
CAFÉ

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, 15 Desember 2025



(Philivo Syifandra Zalfa Harahap)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya yang luar biasa penulis dapat menyelesaikan laporan Career Acceleration Program yang berjudul “Perancangan Desain Media Cetak sebagai Pendukung Identitas Visual The Bunker Café” dengan baik. Laporan ini penulis susun sebagai salah satu syarat akademik di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui kegiatan magang ini penulis mendapatkan banyak pengetahuan serta pengalaman yang berharga di dunia kerja secara profesional. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. The Bunker Cafe, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Vania Lystia, S.Ds. selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga serta sahabat penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Melalui kegiatan magang yang sudah dijalani, penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melaksanakan kegiatan magang di suatu kafe.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Philivo Syifandra Zalfa H.)

PERANCANGAN DESAIN MEDIA CETAK SEBAGAI PENDUKUNG IDENTITAS VISUAL THE BUNKER CAFÉ

(Fhilivo Syifandra Zalfa Harahap)

ABSTRAK

Industri *Food and Beverage (F&B)* terus mengalami perkembangan pesat, terutama pada sektor kafe di kota-kota besar Indonesia. Pertumbuhan tersebut menimbulkan persaingan ketat, sehingga setiap perusahaan perlu memiliki strategi branding yang kuat untuk memiliki identitas visual yang unik dan membuat mereka berbeda dari kompetitor lainnya. Desain grafis memiliki peran penting dalam memperkuat citra dan komunikasi visual suatu brand, baik melalui media digital maupun media cetak. Kegiatan magang penulis lakukan di The Bunker Café yang merupakan sebuah kafe *board game* yang terletak di Gading Serpong, Tangerang Selatan. Selama menjalankan kegiatan magang, penulis berperan sebagai *graphic designer* dan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai media cetak seperti *banner*, brosur, poster, dan elemen desain lain yang mendukung identitas visual kafe sesuai dengan panduan *Graphic Standar Manual* yang dimiliki kafe. Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses membuat desain sebuah media cetak serta pemahaman bagaimana desain dapat digunakan untuk memperkuat identitas visual suatu brand.

Kata kunci: Identitas visual, desain media cetak, *graphic designer*

PRINT MEDIA DESIGN AS A SUPPORTING ELEMENT FOR VISUAL IDENTITY OF THE BUNKER CAFE

(Philivo Syifandra Zalfa Harahap)

ABSTRACT

The Food and Beverage (F&B) industry continues to experience rapid growth, especially in the café sector within major cities in Indonesia. This growth has led to intense competition, requiring each business to develop strong branding strategies in order to establish a unique visual identity that sets them apart from other competitors. Graphic design plays a crucial role in strengthening a brand's image and visual communication, both through digital media and print media. The internship activity was conducted at The Bunker Café, a board game café located in Gading Serpong, South Tangerang. During the internship, the author worked as a graphic designer, responsible for creating various printed media such as banners, brochures, posters, and other design elements that support the café's visual identity, following the guidelines outlined in its Graphic Standard Manual. Through this internship, the author gained hands-on experience in the process of designing printed media and developed a deeper understanding of how design can be utilized to reinforce a brand's visual identity.

Keywords: Visual identity, print media design, graphic designer



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	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 Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
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	9
2.3.1 Hobby Indonesia.....	9
2.3.2 Build a Board Game Café.....	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	18
3.3.1 Proyek Desain Media Cetak	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	56
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	69
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	69
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	70
BAB IV PENUTUP	71
4.1 Simpulan	71
4.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo The Bunker Café.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan The Bunker Café.....	9
Gambar 2.3 Logo Hobby Indonesia	9
Gambar 2.4 Desain Story Instagram Event.....	10
Gambar 2.5 Logo Build A BG	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.2 <i>Graphic Standard Manual</i> Logo The Bunker Café	19
Gambar 3.3 <i>Graphic Standard Manual Color Palette</i> The Bunker Café	19
Gambar 3.4 <i>Graphic Standard Manual</i> Tipografi The Bunker Café.....	20
Gambar 3.5 <i>Graphic Standard Manual Gridmapping</i> The Bunker Café	20
Gambar 3.6 <i>Graphic Standard Manual</i> Ilustrasi The Bunker Café.....	21
Gambar 3.7 <i>Graphic Standard Manual</i> Visual The Bunker Café	21
Gambar 3.8 <i>Graphic Standard Manual</i> Fotografi The Bunker Café	22
Gambar 3.9 Proses Desain <i>Card Holder</i>	24
Gambar 3.10 Desain <i>Card Holder</i>	24
Gambar 3.11 Desain Alternatif <i>Card Holder</i>	25
Gambar 3.12 Hasil Akhir Desain <i>Card Holder</i>	26
Gambar 3.13 Proses Desain Kartu Level Game Master	27
Gambar 3.14 Desain Awal Kartu Level Game Master	28
Gambar 3.15 Revisi Desain Kartu Level Game Master.....	29
Gambar 3.16 Hasil Akhir Desain Kartu Level Game Master	29
Gambar 3.17 Proses Desain <i>Name Tag</i> Barista	30
Gambar 3.18 Desain Awal <i>Name Tag</i> Barista	31
Gambar 3.19 Revisi Desain <i>Name Tag</i> Barista.....	31
Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain <i>Name Tag</i> Barista	32
Gambar 3.21 Proses Desain <i>Table Number</i>	33
Gambar 3.22 Proses Desain <i>Table Number</i>	33
Gambar 3.23 Lima Desain <i>Table Number</i>	34
Gambar 3.24 Hasil Akhir Desain <i>Table Number</i>	34
Gambar 3.25 Proses Desain <i>Reservation Sign</i>	35
Gambar 3.26 Empat Alternatif Desain <i>Reservation Sign</i>	36
Gambar 3.27 Hasil Akhir Desain <i>Reservation Sign</i>	37
Gambar 3.28 Proses Desain Toilet <i>Information Card</i>	38
Gambar 3.29 Desain Awal Toilet <i>Information Card</i>	38
Gambar 3.30 Revisi Desain Toilet <i>Information Card</i>	39
Gambar 3.31 Hasil Akhir Desain Toilet <i>Information Card</i>	39
Gambar 3.32 Proses Desain <i>Banner</i> Menu Aplikasi Grab Food	41
Gambar 3.33 Proses Desain <i>Banner</i> Menu Aplikasi Go Food	41
Gambar 3.34 Desain Awal <i>Banner</i> Menu Aplikasi Grab Food	42
Gambar 3.35 Desain Awal <i>Banner</i> Menu Aplikasi Go Food	42
Gambar 3.36 Hasil Akhir <i>Banner</i> Menu Aplikasi Grab Food	43
Gambar 3.37 Hasil Akhir <i>Banner</i> Menu Aplikasi Go Food	44
Gambar 3.38 Proses Desain <i>Form Waiting List</i>	45

Gambar 3.39 Desain Awal <i>Form Waiting List</i>	46
Gambar 3.40 Hasil Akhir Desain <i>Form Waiting List</i>	47
Gambar 3.41 Proses Desain <i>Signage For Sale</i>	48
Gambar 3.42 Desain Awal <i>Signage For Sale</i>	48
Gambar 3.43 Hasil Akhir Desain <i>Signage For Sale</i>	49
Gambar 3.44 Proses Desain <i>Signage Warning</i>	50
Gambar 3.45 Desain Awal <i>Signage Warning</i>	51
Gambar 3.46 Hasil Akhir Desain <i>Signage Warning</i>	51
Gambar 3.47 Proses Desain <i>QR Form Acrylic Standee</i>	53
Gambar 3.48 Desain Awal <i>QR Form Acrylic Standee</i>	54
Gambar 3.49 Hasil Akhir Desain <i>QR Form Acrylic Standee</i>	55
Gambar 3.50 Desain <i>Art Cover Tinbox</i> Ukuran Besar.....	57
Gambar 3.51 Desain <i>Art Cover Tinbox</i> Ukuran Medium	57
Gambar 3.52 Desain <i>Art Cover Tinbox</i> Ukuran Kecil	58
Gambar 3.53 Desain <i>Token Board Game Dixit</i>	59
Gambar 3.54 Desain <i>Token Board Game Pictomania</i>	60
Gambar 3.55 Desain <i>Token Board Game Panic On Wall Street</i>	61
Gambar 3.56 Desain <i>Token Event DND</i>	62
Gambar 3.57 Desain Karakter <i>Token Event DND</i>	63
Gambar 3.58 Desain Karakter <i>Token Event DND</i>	63
Gambar 3.59 Desain <i>Player Sheet Board Game Catan</i>	64
Gambar 3.60 Desain <i>Rulebook Speed Cup</i>	65
Gambar 3.61 Desain <i>Rulebook DaVinci Code</i>	66
Gambar 3.62 Desain <i>Rulebook Mastermind</i>	67
Gambar 3.63 Desain Papan Skor <i>Board Game Dixit</i>	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	15
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xvii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xviii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xix
Lampiran 6 PROSTEP 03	xx
Lampiran 7 PROSTEP 04.....	xxxi
Lampiran 8 Karya	xxxii

