

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL
PADA PT WAHANA ANAK INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Adinda Rana Zhafira

00000068721

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL
PADA PT WAHANA ANAK INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Adinda Rana Zhafira
00000068721

**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 : Adinda Rana Zhafira
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL PADA PT WAHANA ANAK 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, 8 Desember 2025



(Adinda Rana Zhafira)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adinda Rana Zhafira
NIM : 00000068721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Media Promosi Digital Pada PT Wahana Anak Indonesia

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~/Laporan Magang 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, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Adinda Rana Zhafira)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adinda Rana Zhafira
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

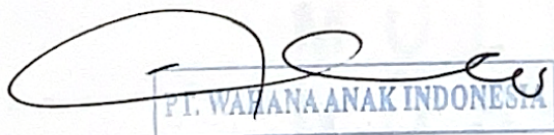
Nama Perusahaan : PT Wahana Anak Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Jendral Sudirman, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10270
Email Perusahaan : wai.marcomm02@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 8 Desember 2025

Mengetahui



PT. WAHANA ANAK INDONESIA

(Emilda Putric Prilicia)

Menyatakan



041D9AMX347272232

(Adinda Rana Zhafira)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL

PADA PT WAHANA ANAK INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Adinda Rana Zhafira
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 10.40 s.d. 10.55 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

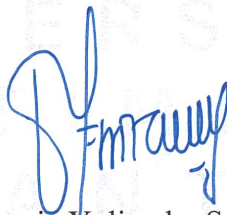


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899



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 : Adinda Rana Zhafira
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Media Promosi Digital Pada PT Wahana Anak 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, 12 Desember 2025



(Adinda Rana Zhafira)

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dalam memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan laporan ini ditulis berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan magang di PT. Wahana Anak Indonesia. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Wahana Anak Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Erwin Setiawan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
9. Tim *Head Office* WAI dan SAI yang telah memberikan banyak bimbingan dan pengalaman baru selama penulis menyelesaikan magang ini.

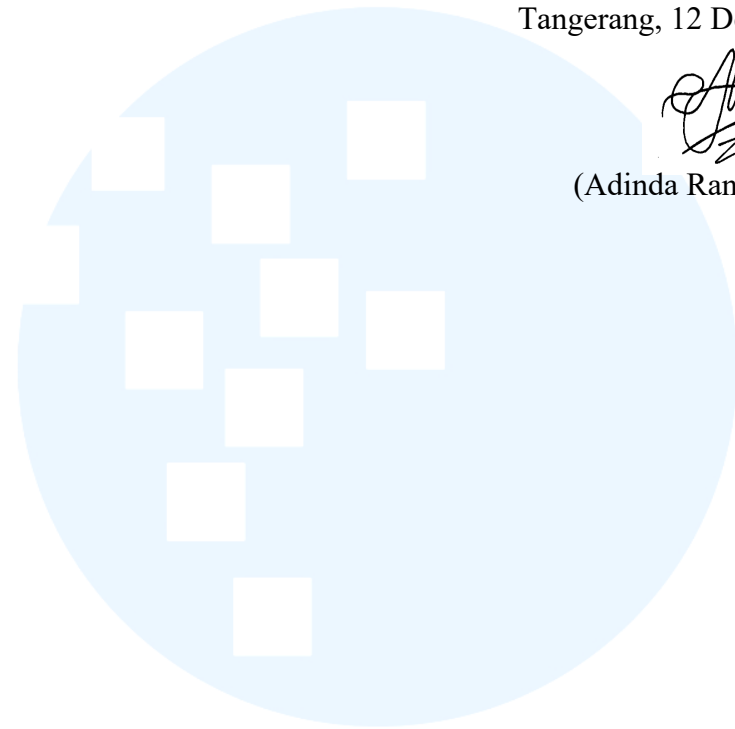
Penulis berharap, semoga laporan ini dapat memberikan perspektif baru terkait pengalaman penulis selama menjalankan magang, dan bermanfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, serta dapat

menjadi sumber motivasi dan informasi bagi pengembangan ilmu di bidang desain komunikasi visual.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Adinda Rana Zhafira)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DIGITAL PADA PT WAHANA ANAK INDONESIA

(Adinda Rana Zhafira)

ABSTRAK

Pada zaman yang semakin maju dan teknologi yang berkembang pesat, terjadi perubahan pada paradigma bisnis konvensional menjadi paradigma bisnis berbasis digital, yang menyebabkan bisnis untuk menerapkan strategi yang fleksibel dan adaptif. Oleh karena itu, perubahan zaman yang dipengaruhi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan komunikasi visual semakin diperlukan dalam memenuhi kebutuhan industri kreatif. Begitu pun PT Wahana Anak Indonesia (WAI), sebuah perusahaan yang bergerak di bidang hiburan keluarga yang berfokus pada penyediaan area bermain anak (*indoor playground*). WAI menggunakan promosi digital yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan tren pemasaran kontemporer. Selama menjalankan magang, penulis berada di divisi creative designer untuk brand Miniapolis dan Skorz. Perusahaan ini memberikan kesempatan secara langsung untuk terlibat dalam pengembangan konten yang kreatif, desain promosi, serta strategi komunikasi visual yang aplikatif. Hal ini membuat penulis dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu menambah ilmu mengenai proses dan hasil desain, serta menciptakan ide-ide baru yang dimiliki oleh penulis terkait pemasaran pada media digital.

Kata kunci: Desainer, PT Wahana Anak Indonesia, Media Digital



DIGITAL PROMOTION MEDIA DESIGN

AT PT WAHANA ANAK INDONESIA

(Adinda Rana Zhafira)

ABSTRACT

In an era of increasing advancement and rapidly developing technology, there has been a shift from the conventional business paradigm to a digital business paradigm, leading businesses to adopt flexible and adaptive strategies. Therefore, the changing times influenced by the development of information and communication technology make visual communication increasingly necessary to meet the needs of the creative industry. Similarly, PT Wahana Anak Indonesia (WAI), a family entertainment company focused on providing indoor playgrounds, also faces this challenge. WAI uses effective, interactive digital promotions that align with contemporary marketing trends. During the internship, the author was in the creative designer division for the Miniapolis and Skorz brands. This company offers a direct opportunity to be involved in creative content development, promotional design, and practical visual communication strategies. This allows the author to achieve the desired goals, which are to increase knowledge about the design process and results and to generate new ideas the author has regarding marketing on digital media.

Keywords: *Designer, PT Wahana Anak Indonesia, Digital Media*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 <i>Membership</i>	10
2.3.2 <i>Birthday Party</i>	12
2.3.3 School Field Trip	14
BAB III PELAKSANAAN KERJA	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16

3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Kerja	16
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.2	Tugas yang Dilakukan.....	17
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja.....	23
3.3.1	Proyek Desain Konten Promosi Digital.....	23
3.3.2	Proyek Desain Promosi Cetak.....	45
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja.....	53
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	54
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	55
BAB IV	PENUTUP	56
4.1	Simpulan	56
4.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Miniapolis.....	7
Gambar 2.2 Logo Skorz.....	7
Gambar 2.3 Bagan Struktur WAI & SAI.....	9
Gambar 2.4 Membership Miniapolis.....	11
Gambar 2.5 Membership Skorz.....	12
Gambar 2.6 Birthday Miniapolis	13
Gambar 2.7 Birthday Skorz	13
Gambar 2.8 School Field Trip Miniapolis	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kerja	17
Gambar 3.2 <i>Brief</i> Desain Glow O' Ween.....	24
Gambar 3.3 Proses Revisi Glow O' Ween.....	25
Gambar 3.4 Proses Pengerjaan Instagram Story Glow O' Ween.....	26
Gambar 3.5 Konten Instagram Story Menghitung Hari	26
Gambar 3.6 <i>Brief</i> Glow O' Ween <i>Recap</i>	27
Gambar 3.7 Hasil Recap Glow O' Ween	28
Gambar 3.8 <i>Brief</i> September Weekend Activity	29
Gambar 3.9 Proses Pengerjaan Weekend Activity	30
Gambar 3.10 Hasil Desain September Weekend Activity.....	30
Gambar 3.11 Hasil Weekend Activity Setelah Revisi.....	31
Gambar 3.12 <i>Brief</i> Oktober Activity	32
Gambar 3.13 Proses Pengerjaan Oktober Activity	33
Gambar 3.14 Hasil Akhir Oktober Weekend Activity	33
Gambar 3.15 <i>Brief</i> Desain Golden Ticket	34
Gambar 3.16 Desain Golden Ticket Sebelumnya.....	35
Gambar 3.17 Proses Pengerjaan Golden Ticket	36
Gambar 3.18 Revisi Golden Ticket	37
Gambar 3.19 Hasil Akhir Golden Ticket.....	37
Gambar 3.20 <i>Brief</i> School Fieldtrip.....	39
Gambar 3.21 Desain School Field Trip Sebelumnya	39
Gambar 3.22 Progress Pembuatan School Fieldtrip	40
Gambar 3.23 Hasil Akhir School Field Trip.....	41
Gambar 3.24 <i>Brief</i> Desain Carol Competition.....	42
Gambar 3.25 Hasil Akhir Choir Competition.....	43
Gambar 3.26 Proses Pengerjaan Carol Competition	44
Gambar 3.27 Hasil Akhir Carol Competition.....	44
Gambar 3.28 Sketsa ID Card	46
Gambar 3.29 Proses Pengerjaan ID Card	46
Gambar 3.30 Hasil Awal ID Card	47
Gambar 3.31 Hasil Akhir ID Card.....	47
Gambar 3.32 <i>Brief</i> Sticker Sign.....	48
Gambar 3.33 Hasil Akhir Sticker Sign	49
Gambar 3.34 Proses Pengerjaan Information Poster	50
Gambar 3.35 Hasil Akhir Information Poster.....	51
Gambar 3.36 <i>Brief</i> Crick's Train	52

Gambar 3.37 Hasil Akhir Cricks Train.....53



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	118
---	-----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xvii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xix
Lampiran 5 PROSTEP 02	xx
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxi
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxix
Lampiran 8 Karya	xl

