

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK
KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Elok Pujaan Hanan

00000072793

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

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK
KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

**Elok Pujaan Hanan
00000072793**

**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 : Elok Pujaan Hanan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072793
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP

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, 5 Desember 2025



(Elok Pujaan Hanan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elok Pujaan Hanan
NIM : 00000072793
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK
KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP

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, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Elok Pujaan Hanan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elok Pujaan Hanan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000072793

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Lup

Alamat Perusahaan : ESTUBIZI Business Center, Gedung Setiabudi 2
LT. 2 Suite 207 B-C, Jl. H.R. Rasuna Said Kav. 62
Kuningan, Jakarta Selatan.

Email Perusahaan : people@lupjkt.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, 5 Desember 2025

Mengetahui



(Deka Abjad Agustian)

Menyatakan



(Elok Pujaan Hanan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP

Oleh

Nama Lengkap : Elok Pujaan Hanan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072793
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

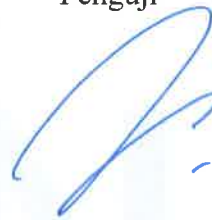
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



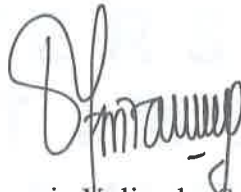
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji



Gisela Anindita Putri, M.Sn.
0327059301/ 100311

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 : Elok Pujaan Hanan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072793
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL
UNTUK KUMON INDONESIA DI
AGensi LUP

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, 5 Desember 2025



(Elok Pujaan Hanan)

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya, yang memungkinkan penulis menyelesaikan laporan magang ini sebagai bagian dari syarat kelulusan mata kuliah Seminar di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Lup, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Deka Abjad Agustian, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., 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.

Penulis berharap laporan magang ini dapat diterima dengan baik oleh pihak berwenang dan bermanfaat bagi penulis dan pembacanya, dalam hal pengembangan pengetahuan.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Elok Pujaan Hanan)

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL UNTUK KUMON INDONESIA DI AGENSI LUP

(Elok Pujaan Hanan)

ABSTRAK

Program magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang juga menjadi kesempatan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari kampus dan memberikan kontribusi nyata kepada lingkungan sekitar. Penulis memilih melaksanakan magang di agensi Lup karena memiliki ketertarikan pada industri desain yang memadukan kreativitas periklanan dengan kekuatan *branding* yang terus berkembang, serta keinginan untuk mendapatkan pengalaman langsung di lingkungan studio desain grafis profesional. Kegiatan magang ini berlangsung selama empat bulan bagi penulis, di mana penulis berkesempatan untuk terlibat dalam berbagai proyek kreatif, khususnya dalam pembuatan kampanye digital untuk Kumon, salah satu klien Lup yang bergerak di bidang edukasi. Melalui pengalaman tersebut, penulis mempelajari banyak hal baru dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, manajemen waktu, serta kerja sama dalam tim. Selain itu, penulis juga meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain yang mendukung proses kreatif.

Kata kunci: Magang, Agensi Lup, *Brand Activation*



DESIGNING A DIGITAL CAMPAIGN FOR KUMON INDONESIA AT LUP AGENCY

(Elok Pujaan Hanan)

ABSTRACT

The internship program is one of the graduation requirements that also provides an opportunity for Multimedia Nusantara University students to apply the knowledge they have acquired from campus and make a real contribution to the surrounding environment. The author chose to do an internship at the Lup agency because of an interest in the design industry, which combines advertising creativity with the ever-evolving power of branding, as well as a desire to gain hands-on experience in a professional graphic design studio environment. This internship lasted four months, during which the author had the opportunity to be involved in various creative projects, particularly in creating digital campaigns for Kumon, one of Lup's clients in the education sector. Through this experience, the author learned many new things and developed critical thinking, time management, and teamwork skills. In addition, the author also improved technical skills in using design software that supports the creative process.

Keywords: Internship, Lup Agency, Brand Activation



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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	3
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	9
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	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	31
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	44
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	44
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	45
BAB IV PENUTUP	46
4.1 Simpulan	46
4.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	16
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lup.....	8
Gambar 2.2 Struktur organisasi Lup.....	8
Gambar 2.3 Struktur tim kreatif Lup.....	9
Gambar 2.4 Kampanye “Make Your Choice” untuk brand ZOYA.....	10
Gambar 2.5 <i>Booth</i> instalasi MLDSPOT di Java Jazz Festival.....	11
Gambar 2.6 Kampanye “The Tire Quotes”.....	12
Gambar 2.7 Kampanye “Finansial Fears”... ..	12
Gambar 2.8 Kampanye “Explore Your Own Wonderful Home”.....	13
Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi.....	16
Gambar 3.2 Referensi <i>key visual</i> kampanye Teman Baca Kumon.....	24
Gambar 3.3 Sketsa <i>key visual</i> kampanye Teman Baca Kumon.....	25
Gambar 3.4 Ilustrasi final <i>key visual</i> kampanye Teman Baca Kumon.....	25
Gambar 3.5 Sketsa ilustrasi pemenang mingguan UGC Teman Baca Kumon.....	26
Gambar 3.6 Ilustrasi final pemenang UGC Teman Baca Kumon.....	26
Gambar 3.7 Proses <i>layouting</i> konten Kumon di Adobe Illustrator.....	27
Gambar 3.8 Implementasi ilustrasi ke media konten Instagram.....	28
Gambar 3.9 <i>Flazz card</i> Teman Baca Kumon.....	29
Gambar 3.10 Hasil revisi <i>key visual</i> 1.....	30
Gambar 3.11 Hasil revisi <i>key visual</i> 2.....	30
Gambar 3.12 Hasil revisi <i>key visual</i> 3.....	30
Gambar 3.13 Hasil revisi ilustrasi pemenang UGC.....	30
Gambar 3.14 Hasil akhir visual kampanye Teman Baca Kumon.....	32
Gambar 3.15 Referensi utama <i>key visual</i>	33
Gambar 3.16 Sketsa layout <i>key visual</i>	34
Gambar 3.17 Hasil alternatif rancangan <i>key visual</i> awal.....	34
Gambar 3.18 Hasil akhir rancangan <i>key visual</i> Xiaomi.....	35
Gambar 3.19 Referensi maskot.....	37
Gambar 3.20 Ilustrasi maskot awal.....	37
Gambar 3.21 Ilustrasi final maskot Kumon.....	39
Gambar 3.22 Referensi lockup logo.....	40
Gambar 3.23 Sketsa alternatif lockup logo.....	41
Gambar 3.24 Hasil akhir lockup logo di <i>key visual</i>	42
Gambar 3.25 <i>Layout</i> desain <i>wheel</i> Neurobion.....	43
Gambar 3.26 Proses <i>layout signage, mic, cue card, dan fascia</i> Neurobion.....	43
Gambar 3.27 Proses <i>layout roll banner dan live report</i>	44
Gambar 3.28 Hasil akhir desain kolateral Neurobion.....	44
Gambar 3.29 Foto <i>booth</i> Neurobion.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Surat Penerimaan Magang.....	xviii
Lampiran 4 PROSTEP 01.....	xix
Lampiran 5 PROSTEP 02.....	xx
Lampiran 6 PROSTEP 03.....	xxi
Lampiran 7 PROSTEP 04.....	xxxv
Lampiran 8 Karya.....	xxxvi

