

**PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJIKA BOX
DI KAMAJI STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Patricia Millianty Louwbry

00000081728

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

**PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJKA BOX
DI KAMAJI STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Patricia Millianty Louwbry
00000081728

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 : Patricia Millianty Louwbry
Nomor Induk Mahasiswa : 00000081728
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJIK BOX DI KAMAJI STUDIO

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



(Patricia Millianty Louwbry)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Patricia Millianty Louwbry
NIM : 00000081728
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL

MAJIKAN BOX DI KAMAJI STUDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Project 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,



(Patricia Millianty Louwbry)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Patricia Millianty Louwbry

Nomor Induk Mahasiswa : 00000081728

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kamaji Studio

Alamat Perusahaan : Garden Residence, The East, Blok Akasia 48, Kec.
Karangploso, Kab. Malang 65125

Email Perusahaan : heykamaji@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, 5 Desember 2025

Mengetahui


(Zuchal Rosyidin, S.Sn)

Menyatakan


(Patricia Millianty Louwbry)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJKA BOX DI
KAMAJI STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Patricia Millianty Louwbry
Nomor Induk Mahasiswa : 00000081728
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

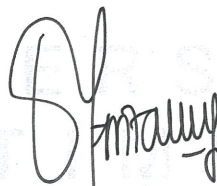


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

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 : Patricia Millianty Louwbry
Nomor Induk Mahasiswa : 00000081728
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN PRODUK
DIGITAL MAJIKA BOX DI KAMAJI STUDIO

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



(Patricia Millianty Louwbry)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat yang Ia berikan, penulis dapat menyelesaikan laporan *Career Acceleration* yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJKA BOX DI KAMAJI STUDIO”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan *Career Acceleration Program*, dengan tujuan untuk memberikan gambaran dan hasil kerja selama periode magang berlangsung.

Sedari mulainya kegiatan magang hingga selesainya laporan *Career Acceleration* ini, penulis tidak henti-hentinya mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Kamaji Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan berkembang melalui program magang.
5. Ardyansyah S.Sn, M.M., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga terselesaikannya magang ini.
6. Kak Laras selaku *Supervisor*, serta Kak Zuchal dan Kak Aik yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis selama pelaksanaan magang.
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis, serta teman-teman di Kamaji yang telah menemani penulis selama magang.

Semoga laporan magang ini dapat memberi manfaat, khususnya dalam perancangan desain produk digital, serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan magang di masa yang akan datang.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Patricia Millianty Louwbry)

PERANCANGAN DESAIN PRODUK DIGITAL MAJIKA BOX DI KAMAJI STUDIO

(Patricia Millianty Louwbry)

ABSTRAK

Perkembangan yang terus dialami oleh industri kreatif dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa sub-sektor desain mengalami pertumbuhan yang paling pesat di antara sub-sektor lainnya. Ketersediaan jasa seperti pembuatan *branding*, logo, editorial, dan desain sampul memiliki persentase yang besar di sektor desain grafis. Kamaji Studio merupakan sebuah studio desain di Malang yang berfokus di bidang ilustrasi dan *branding*. Jasa yang disediakan Kamaji Studio meliputi pembuatan ilustrasi, desain karakter, desain sampul buku, editorial, identitas visual, dan buku cerita anak. Selain itu, Kamaji Studio juga memiliki *sub-brand* bernama Majika Box yang berfokus pada desain produk digital seperti aset ilustrasi dan *template* grafis. Penulis melaksanakan magang di Kamaji Studio sebagai *intern graphic designer* dengan tanggung jawab untuk mendesain produk digital untuk Majika Box. Melalui program magang yang dilaksanakan selama empat bulan ini, penulis memiliki tujuan untuk mendapatkan pengalaman di bidang ilustrasi, *branding*, dan produk digital, serta mengembangkan keterampilan sebagai persiapan memasuki industri kreatif di masa depan.

Kata kunci: Magang, Desain Produk Digital, Majika Box



DESIGNING DIGITAL PRODUCT FOR MAJIKA BOX IN KAMAJI STUDIO

(Patricia Millianty Louwbry)

ABSTRACT

The continuous development of the creative industry in recent years shows that the design sub-sector has the most rapid growth among other sub-sectors. The availability of services such as branding, logo, editorial, and cover design contribute a large percentage in the graphic design sector. Kamaji Studio is a design studio in Malang that focuses on making illustration and branding. Services provided by Kamaji Studio include illustration, character design, book cover design, editorial, visual identity, and children book illustration. In addition, Kamaji Studio also has a sub-brand called Majika Box which focuses on digital product design such as illustration assets and graphic templates. By doing an internship at Kamaji Studio as an intern graphic designer, the author assigned to create digital product designs for Majika Box. Through this four-month internship, the author aim to gain experience in the fields of illustration, branding, and digital products, as well as develop skill as preparation to enter the creative industry in the future.

Keywords: Internship, Digital Product Design, Majika Box



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	iv
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	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	14

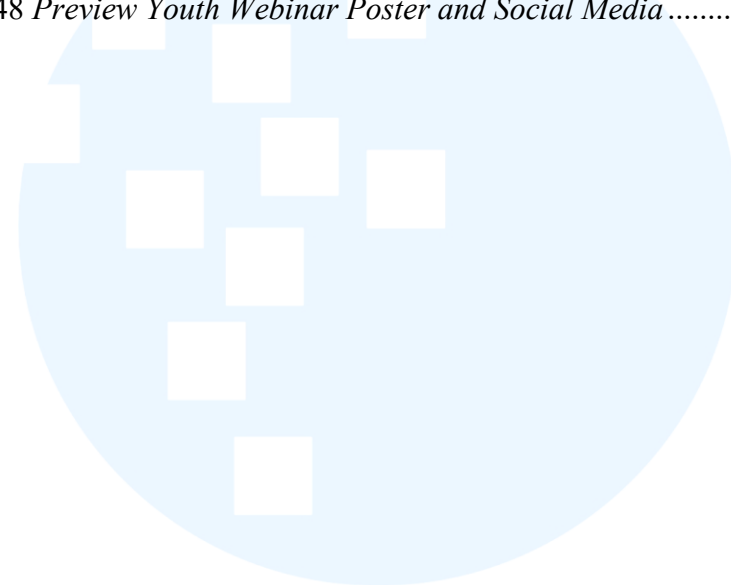
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	19
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	27
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	55
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	55
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	56
BAB IV PENUTUP	57
4.1 Simpulan	57
4.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kamaji Studio	5
Gambar 2.2 Logo Majika Box	6
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Kamaji Studio	7
Gambar 2.4 <i>Sheet</i> Karakter Ria SW dalam Proyek <i>Hello My Silly Friend</i>	8
Gambar 2.5 Desain Identitas Visual Brand Théta.....	9
Gambar 2.6 Kumpulan Aset Ilustrasi Eid Mubarak.....	10
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Kamaji Studio	11
Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
Gambar 3.3 <i>Brief Interior Product Catalogue</i>	20
Gambar 3.4 <i>Moodboard Interior Product Catalogue</i>	20
Gambar 3.5 <i>Color Palette Interior Product Catalogue</i>	21
Gambar 3.6 <i>Typeface</i> Hanken Grotesk untuk <i>Interior Product Catalogue</i>	21
Gambar 3.7 <i>Modular Grid Interior Product Catalogue</i>	22
Gambar 3.8 Desain Lima Halaman Pertama <i>Interior Product Catalogue</i>	23
Gambar 3.9 Salah Satu Penggunaan Elemen Grafis pada Foto Produk.....	23
Gambar 3.10 Hasil Revisi Lima Halaman Pertama <i>Interior Product Catalogue</i> .	24
Gambar 3.11 Hasil Desain Final <i>Interior Product Catalogue</i>	25
Gambar 3.12 <i>Preview Interior Product Catalogue</i>	26
Gambar 3.13 <i>Brief Father's Day Asset</i>	28
Gambar 3.14 <i>Moodboard Father's Day Asset</i>	28
Gambar 3.15 Hasil Sketsa Awal <i>Father's Day Asset</i>	29
Gambar 3.16 Hasil Revisi Sketsa Awal <i>Father's Day Asset</i>	30
Gambar 3.17 Hasil Sketsa Keseluruhan <i>Father's Day Asset</i>	31
Gambar 3.18 Sketsa Final <i>Father's Day Asset</i>	32
Gambar 3.19 Hasil Digitalisasi <i>Father's Day Asset</i>	33
Gambar 3.20 Proses <i>Export Father's Day Asset</i>	34
Gambar 3.21 <i>Brief Poster Cyber Monday Item List</i>	35
Gambar 3.22 <i>Moodboard Poster Cyber Monday Item List</i>	35
Gambar 3.23 <i>Color Palette Poster Cyber Monday Item List</i>	36
Gambar 3.24 <i>Typeface</i> Inter Untuk Poster <i>Cyber Monday Item List</i>	36
Gambar 3.25 <i>Grid Poster Cyber Monday Item List</i>	37
Gambar 3.26 Hasil Desain Poster <i>Cyber Monday Item List</i>	38
Gambar 3.27 Hasil Revisi Poster <i>Cyber Monday Item List</i>	39
Gambar 3.28 <i>Preview Poster Cyber Monday Item List</i>	40
Gambar 3.29 <i>Brief Working Space Asset</i>	41
Gambar 3.30 <i>Moodboard Working Space Asset</i>	41
Gambar 3.31 Hasil Empat Sketsa Awal <i>Working Space Asset</i>	42
Gambar 3.32 Hasil Revisi Empat Sketsa Awal <i>Working Space Asset</i>	43
Gambar 3.33 Model 3D Kursi Roda pada Situs Sketchfab.....	44
Gambar 3.34 Sketsa Karakter <i>Working Space Asset</i> dengan Kursi Roda.....	44
Gambar 3.35 Hasil Sketsa Keseluruhan <i>Working Space Asset</i>	45
Gambar 3.36 Sketsa Final <i>Working Space Asset</i>	46
Gambar 3.37 Proses Digitalisasi <i>Working Space Asset</i>	47
Gambar 3.38 Proses Penambahan Tekstur <i>Working Space Asset</i>	47
Gambar 3.39 Hasil Digitalisasi <i>Working Space Asset</i>	48

Gambar 3.40 <i>Brief Youth Webinar Poster and Social Media</i>	49
Gambar 3.41 <i>Moodboard Youth Webinar Poster and Social Media</i>	50
Gambar 3.42 <i>Color Palette Youth Webinar Poster and Social Media</i>	50
Gambar 3.43 <i>Typeface Bricolage Grotesque Untuk Youth Webinar Design</i>	51
Gambar 3.44 <i>Modular Grid Youth Webinar Poster and Social Media</i>	51
Gambar 3.45 Hasil Desain Kedua Versi <i>Youth Webinar Poster</i>	52
Gambar 3.46 <i>Grid Youth Webinar Social Media</i>	53
Gambar 3.47 Hasil Desain Kedua Versi <i>Youth Webinar Social Media</i>	54
Gambar 3.48 <i>Preview Youth Webinar Poster and Social Media</i>	54



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	14
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

