

Laporan Akhir
Program Kompetisi Kampus Merdeka
Perancangan Branding Astron Khitan Dalam Meningkatkan Brand Awareness



Oleh :

Muhammad Fajrul Falah (21052010182)

Pembimbing :

Aileena S.C.R.E.C, S.T., M.Ds. (NPT. 182 19870119 076)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023

Laporan Akhir
Program Kompetisi Kampus Merdeka
Perancangan Branding Astron Khitan Dalam Meningkatkan Brand Awareness



Oleh :

Muhammad Fajrul Falah (21052010182)

Pembimbing :

Aileena S.C.R.E.C, S.T., M.Ds. (NPT. 182 19870119 076)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Kegiatan Program Magang MBKM PKKM

Judul

**PERANCANGAN BRANDING ASTRON KHITAN DALAM MENINGKATKAN
BRAND AWARENESS**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fajrul Falah

21052010182

Semester Magang : 5 Tahun Akademik 2023/2024

Disetujui Oleh

CEO Kawakibi



kawakibi
DIGITAL BRANDING

Prasetyo Adi Sulistyono, S.E

Dosen Pembimbing



**Aileen Solicitor Costa Rica El
Chidtian, S.T., M.Ds**

(NPT. 182 19870119 076)

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Mamuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 202121 2004

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir Program Kompetisi Kampus Merdeka dengan judul Peran Branding Astron Khitan dalam Meningkatkan Brand Awareness.

Laporan Peran Branding Astron Khitan dalam Meningkatkan Brand Awareness ini memuat segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan penulis selama melaksanakan program magang Program Kompetisi Kampus Merdeka di Kawakibi Digital Branding selama kurang lebih empat bulan yakni dimulai dari bulan Agustus hingga November 2023 sebagai Graphic Designer dalam pembuatan Brand Identity dari sebuah UMKM bernama Astron Khitan.

Selama proses pengerjaan laporan dan jalannya kegiatan, penulis tentunya mendapatkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Mas Pras, Mas Harun, selaku mentor dan pembimbing lapangan serta Ibu Aileena S.C.R.E.C, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing selama proses magang Program Kompetisi Kampus Merdeka berlangsung. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas pengalaman bersama kepada teman-teman mahasiswa yang tergabung dalam tim Kawakibi Digital Branding.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan laporan magang ini masih belum sempurna karena kurangnya pemahaman serta pengetahuan penulis. Maka, penulis sangat menghargai adanya masukan, saran, maupun kritik yang membangun agar ke depannya penulis serta pembaca dapat menyajikan hasil yang lebih baik.

Surabaya, 7 November 2023



Penulis

Muhammad Fajrul Falah

(21052010182)

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup Kegiatan.....	2
1.3 Tujuan	3
BAB 2 ORGANISASI MITRA.....	4
2.1 Stuktur Organisasi	4
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	4
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	5
2.4 Jadwal Kerja.....	5
BAB 3 PELAKSANAAN MAGANG PKKM	6
3.1 Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang PKKM.....	6
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	6
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	10
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN	11
BAB 5 REFLEKSI DIRI.....	13
RELEVANSI	13
PENGALAMAN.....	13
TINDAK LANJUT	13
LAMPIRAN A. TOR	14
LAMPIRAN B. LOG KEGIATAN.....	14
LAMPIRAN C. DOKUMEN TEKNIK	27

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1 Logo PT. Kawakibi Digital Branding</i>	<i>1</i>
<i>Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Kawakibi Digital Branding</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 2. 2 Jadwal Kerja selama pelaksanaan program MBKM</i>	<i>5</i>
<i>Gambar 3.1 Tahapan Pengerjaan Task</i>	<i>6</i>
<i>Gambar 3.2 Proses Briefing dan pembagian tugas melalui Trello</i>	<i>6</i>
<i>Gambar 3. 3 Website Trello</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 3. 4 Gambar Sketsa Logo yang dibuat</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 3.5 Proses Digitalisasi</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 3.6 Proses Penyempurnaan</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 3. 7 Proses Finalisasi.....</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 3. 8 Hasil Final Desain logo</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 5.2.1 TOR Desain Grafis.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 5.2.3.1 Pembuatan Motion Graphic.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 5.2.3.2 Hasil Akhir Motion Graphic</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 5.3.2.3 Pembuatan Desain Carousel Feed.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 5.2.3.3 Proses Finalisasi</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 5.2.3.4 Hasil Akhir Desain Carousel Feed</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 5.2.3.5 Proses Sketsa Maskot</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 5.2.3.6 Pengembangan Desain Sketsa Maskot</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 5.2.3.7 Hasil Akhir Desain Perancangan Maskot</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 5.2.3.8 Pemberian Materi oleh tim Kawakibi</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 5.2.3.9 Pemberian Materi oleh tim Kawakibi</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 5.2.3.10 Pemberian Materi oleh tim Kawakibi</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 5.2.3.11 Pemberian Materi oleh tim Kawakibi</i>	<i>34</i>