

**LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
(MSIB) BATCH 5**

**DESAIN VISUAL INTERAKTIF MELALUI MEDIA DALAM
MENINGKATKAN EDUKASI ANAK
DI PT SEBANGKU JAYA ABADI**



oleh :
Eulogize Gracia Putri Manullang
21052010113

Dosen pembimbing
Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A
NPT: 201 19850106 174

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

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN PROGRAM MAGANG DAN STUDI
INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB) BATCH 5 2023
DESAIN VISUAL INTERAKTIF MELALUI MEDIA DALAM
MENINGKATKAN EDUKASI ANAK
DI PT SEBANGKU JAYA ABADI

V/gasal 2023/2024

Disetujui oleh :

Pembimbing Lapangan



Ayu May Lestari, S. Pd.

NIP: 020520000201202302

Dosen Pembimbing



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A

NPT : 20119850106174

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual



S.T., M.Sn.
NIP. 06405122021212004

Abstraksi

PT Sebangku Jaya Abadi adalah pusat edukasi keluarga unggulan di dunia yang menggunakan media pembelajaran komunikatif, variatif dan imajinatif dengan menggunakan video pembelajaran yang unik, bermain *games*, mengerjakan *worksheet*, dan melakukan eksperimen yang tentunya sangat menyenangkan. PT Sebangku Jaya abadi ini memiliki tiga bisnis diantaranya Marica, Akademi Marica dan Sebangku Games.

Sejak 2017, PT Sebangku Jaya Abadi telah dipercaya oleh Kemendikbudristek sebagai produsen media pembelajaran hingga berhasil menerima penghargaan dari Kemenparekraf. Perusahaan juga menjalin kemitraan dengan berbagai institusi maupun komunitas, termasuk Kemenparekraf, Ke Kemendikbudristek, Komunitas Guru Belajar, Asosiasi Pegiat *Board Game* Indonesia, dan lainnya.

Penyusun menjalankan program magang MSIB di PT Sebangku Jaya Abadi dengan posisi sebagai *Illustrator* dengan tujuan meningkatkan edukasi anak seperti, mendesain buku ensiklopedia, desain *merchandise*, poster, brosur, *game* dan *thumbnail*. Dengan mengikuti program ini, penyusun dapat mengasah kemampuan *soft skill* dan *hard skill*, mendapatkan pembelajaran serta pengalaman yang baru.

Kata kunci: MSIB, PT Sebangku Jaya Abadi, edukasi, desain.

Kata Pengantar

Puji serta syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan dan menyusun laporan magang hingga selesai. Tujuan disusunnya laporan ini yaitu untuk dapat melengkapi dan menyelesaikan tugas laporan akhir program Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) dengan judul “Desain Visual Interaktif Melalui Media Dalam Meningkatkan Edukasi anak” pada posisi *Illustrator* di PT Sebangku Jaya Abadi yang dilaksanakan secara *offline*. Penyusun sangat bersyukur dan berterimakasih sudah mendapatkan kesempatan untuk menjalani program magang dari Kemendikbudristek ini. Dengan laporan akhir magang ini juga merupakan media rasa terimakasih yang penyusun sampaikan ke banyak pihak yang telah membantu dan memberikan semangat, diantaranya :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan perlindungan-Nya selama pelaksanaan Magang Bersertifikat Angkatan 5.
2. Diri sendiri yang telah mampu menyelesaikan program magang hingga selesai dan dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Kedua Orang tua, Kakak dan Abang yang secara terus-menerus memberikan dukungan, semangat dan motivasi sehingga penyusun dapat menyelesaikan program magang dan laporan akhir magang ini dengan baik.
4. Bapak Rizky, M.Kom selaku Direktur PT Sebangku Jaya Abadi yang telah memberikan masukan ilmu, waktu, motivasi dan semangat.
5. Bapak Restu Ismoyo Aji S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan nasihat serta membimbing penulisan laporan akhir magang ini sampai selesai.
6. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan kegiatan Magang Bersertifikat.
7. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. selaku Koordinator MBKM yang telah memberikan arahan dan informasi mengenai program MSIB Kampus Merdeka.
8. Kakak Ayu May Lestari, Kakak Nurisma Zenita Dewi, Kakak Alif sebagai mentor yang telah banyak memberikan pelajaran, pengalaman, semangat serta sangat sabar membimbing saya selama magang.
9. Teman-teman divisi *Illustrator* dan divisi lainnya yang sudah berkerja sama dengan baik untuk menyelesaikan proyek magang ini.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat membantu penyusun. Dengan pengalaman keikutsertaan dalam program MSIB ini, penyusun berharap ilmu yang didapatkan berguna serta bermanfaat untuk kedepannya dan semoga laporan akhir magang ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
Abstraksi.....	ii
Kata Pengantar	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	3
I.3 Tujuan	5
BAB II. ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN MSIB	6
2.1 Struktur Organisasi.....	6
2.2 Lingkup Pekerjaan	6
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	7
2.4 Jadwal Kerja.....	9
BAB III. PELAKSANAAN MSIB	10
3.1 Kedudukan Kegiatan Magang.....	10
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas	10
3.2.1 Pembuatan buku ensiklopedia	11
3.2.2 Pembuatan Desain <i>Merchandise</i>	18
3.2.3 Pembuatan Poster.....	21
3.2.4 Pembuatan Brosur.....	22
3.2.5 Pembuatan <i>Game</i>	23
3.2.6 Pembuatan Desain <i>Thumbnail</i>	24
3.2.7 Pembuatan Bumper.....	25
3.2.8 Pembuatan UI	25
3.2.9 Pembuatan Buku Petunjuk.....	26
3.2.10 <i>Board Game</i>	27

3.2.11 Hasil Desain <i>Output</i>	28
3.3 Pembelajaran Hal Baru	31
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran.....	32
BAB V. REFLEKSI DIRI	34
REFERENSI.....	35
LAMPIRAN A. TOR	36
LAMPIRAN B. <i>LOG ACTIVITY</i>	38
LAMPIRAN C. DOKUMEN TEKNIK	51
LAMPIRAN D. BUKTI ASISTENSI.....	63
LAMPIRAN E. SERTIFIKAT MAGANG.....	64
LAMPIRAN F. SURAT REKOMENDASI.....	65
LAMPIRAN G. SURAT PERSETUJUAN KONVERSI	67
LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN MENYELESAIKAN MAGANG.....	68
LAMPIRAN I. LEMBAR ASISTENSI	69
LAMPIRAN J. NILAI AKHIR.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampak Depan Kantor PT Sebangku Jaya Abadi	1
Gambar 1. 2 Logo PT Sebangku Jaya Abadi	2
Gambar 1. 3 Logo Marica	3
Gambar 1. 4 Diagram Konsep Media	3
Gambar 1. 5 Logo Akademi Marica	4
Gambar 1. 6 Logo Sebangku Games.....	4
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3. 1 Alur Proses Penyelesaian Tugas	10
Gambar 3. 2 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 1 Transportasi (kanan)	12
Gambar 3. 3 Proses dan Alternatif Desain (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 2 Transportasi (kanan).....	12
Gambar 3. 4 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 3 Transportasi (kanan)	12
Gambar 3. 5 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 4 Transportasi (kanan)	13
Gambar 3. 6 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 5 Transportasi (kanan)	13
Gambar 3. 7 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Funfact</i> 6 Transportasi (kanan)	13
Gambar 3. 8 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 1 Dinosaurius (kanan).....	14
Gambar 3. 9 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 2 Dinosaurius (kanan).....	14
Gambar 3. 10 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 3 Dinosaurius (kanan).....	14
Gambar 3. 11 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mini Game</i> Dinosaurius (bawah).....	15
Gambar 3. 12 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 1 Bangun Ruang (kanan)	15
Gambar 3. 13 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 2 Bangun Ruang (kanan)	15
Gambar 3. 14 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 3 Bangun Ruang (kanan)	16
Gambar 3. 15 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mini Game</i> Bangun Ruang (bawah)	16
Gambar 3. 16 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 1 Organ Tubuh (kanan).....	16
Gambar 3. 17 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 2 Organ Tubuh (kanan).....	17
Gambar 3. 18 Proses (kiri) dan Hasil Desain Materi 3 Organ Tubuh (kanan).....	17
Gambar 3. 19 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mini Game</i> Organ Tubuh (bawah).....	17
Gambar 3. 20 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Sampul Buku (kanan)	18
Gambar 3. 21 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Gantungan Kunci (bawah).....	19
Gambar 3. 22 Proses (kiri) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Cangkir (kanan).....	19
Gambar 3. 23 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Stiker (kanan).....	19
Gambar 3. 24 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Jam (kanan).....	20
Gambar 3. 25 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Lanyard (bawah).....	20
Gambar 3. 26 Proses (atas) dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Kalender (bawah).....	20
Gambar 3. 27 Proses (atas) dan Hasil Desain Poster <i>Workshop</i> 1 (bawah).....	21
Gambar 3. 28 Proses (atas) dan Hasil Desain Poster <i>Workshop</i> 2 (bawah).....	22
Gambar 3. 29 Proses (atas) dan Hasil Desain Brosur (bawah)	23

Gambar 3. 30 Proses (kiri) dan Hasil Desain Panel Petualangan Marica (kanan)	24
Gambar 3. 31 Proses (atas) dan Hasil Desain Balap Cikar (bawah)	24
Gambar 3. 32 Proses Desain (atas) dan Hasil Desain <i>Thumbnail</i> (bawah).....	25
Gambar 3. 33 Proses (kiri) dan Hasil Desain Bumper (kanan).....	25
Gambar 3. 34 Proses (atas) dan Hasil Desain UI (bawah)	26
Gambar 3. 35 Proses (atas) dan Hasil Desain Buku Petunjuk <i>Activity Kit</i> (bawah)	27
Gambar 3. 36 Proses (atas) dan Hasil Desain Destinasi <i>Board Game</i> (bawah).....	28
Gambar 3. 37 Hasil Cetak Desain Di Selebaran	28
Gambar 3. 38 Hasil Desain Di <i>Feed Instagram</i>	29
Gambar 3. 39 Hasil Cetak Desain Di Lanyard.....	29
Gambar 3. 40 Hasil Cetak Desain Stiker	30
Gambar 3. 41 Hasil Cetak Desain Peluncuran Aplikasi <i>Game</i>	30
Gambar C. 1 Proses Desain <i>Funfact</i> 1 Transportasi	51
Gambar C. 2 Proses Desain <i>Funfact</i> 2 Transportasi	51
Gambar C. 3 Proses Desain <i>Funfact</i> 3 Transportasi	51
Gambar C. 4 Proses Desain <i>Funfact</i> 4 Transportasi	52
Gambar C. 5 Proses Desain <i>Funfact</i> 5 Transportasi	52
Gambar C. 6 Proses Desain <i>Funfact</i> 6 Transportasi	52
Gambar C. 7 Proses Desain Materi 1 Dinosaurus	53
Gambar C. 8 Proses Desain Materi 2 Dinosaurus	53
Gambar C. 9 Proses Desain Materi 3 Dinosaurus	53
Gambar C. 10 Proses Desain <i>Mini Game</i> Dinosaurus	53
Gambar C. 11 Proses Desain Materi 1 Bangun Ruang	54
Gambar C. 12 Proses Desain Materi 2 Bangun Ruang	54
Gambar C. 13 Proses Desain Materi 3 Bangun Ruang	54
Gambar C. 14 Proses Desain <i>Mini Game</i> Bangun Ruang.....	55
Gambar C. 15 Proses Desain Materi 1 Organ Tubuh.....	55
Gambar C. 16 Proses Desain Materi 2 Organ Tubuh.....	55
Gambar C. 17 Proses Desain Materi 3 Organ Tubuh.....	56
Gambar C. 18 Proses Desain <i>Mini Game</i> Organ Tubuh	56
Gambar C. 19 Proses Desain <i>Mockup</i> Sampul Buku	56
Gambar C. 20 Proses Desain <i>Mockup</i> Gantungan Kunci	57
Gambar C. 21 Proses Desain <i>Mockup</i> Cangkir	57
Gambar C. 22 Proses Desain <i>Mockup</i> Sticker	57
Gambar C. 23 Proses Hasil Desain <i>Mockup</i> Jam	57
Gambar C. 24 Proses dan Hasil Desain <i>Mockup</i> Lanyard	58
Gambar C. 25 Proses Desain <i>Mockup</i> Kalender	58
Gambar C. 26 Proses Desain Poster <i>Workshop</i> 1	58
Gambar C. 27 Proses Desain Poster <i>Workshop</i> 2	59

Gambar C. 28 Proses Desain Brosur	59
Gambar C. 29 Proses Desain Panel Petualangan Marica	59
Gambar C. 30 Proses Desain Panel Petualangan Marica	60
Gambar C. 31 Proses Hasil Desain <i>Thumbnail</i>	60
Gambar C. 32 Proses Desain Bumper	60
Gambar C. 33 Proses Desain UI	61
Gambar C. 34 Proses Desain Buku Petunjuk <i>Activity Kit</i>	61
Gambar C. 35 Proses Desain Destinasi <i>Board Game</i>	61
Gambar C. 36 Proses Asistensi Kepada Pak Rizky Dan Ketiga Mentor	62
Gambar C. 37 Dokumentasi Menjadi <i>LO Event Workshop SBL</i>	62
Gambar C. 38 Dokumentasi Menjadi Divisi Acara <i>Event Sehari Bersama Ayah</i>	62
Gambar C. 39 Dokumentasi Mengerjakan Tugas Magang	62
Gambar D. 1 Bukti Asistensi Laporan	63
Gambar E. 1 Sertifikat Dan Nilai Magang PT Sebangku Jaya Abadi	64
Gambar F. 1 Surat Rekomendasi Magang FAD	66
Gambar G. 1 Surat Persetujuan Konversi	67
Gambar H. 1 Surat Keterangan Menyelesaikan Magang	68
Gambar I. 1 Formulir Asistensi	69
Gambar J. 1 Nilai Akhir	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Deskripsi Pekerjaan.....	7
Tabel B. 1 <i>Log Activity</i> Mingguan	38