

**LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG MANDIRI
PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE UNTUK GALERI BUMI PARAWIRA
UNTUK SOUVENIR GALERI**



Nama: Marvell Fairuz Nararya
NPM: 22052010007

Dosen Pembimbing: Widyasari, S.T., M.T
NPT: 182 19890920 075

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN MAGANG MANDIRI
"PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE UNTUK GALERI BUMI PARAWIRA UNTUK
SOUVENIR GALERI"

Dipersiapkan dan disusun oleh

Marvell Fairuz Nararya

22052010007

Semester 6 Tahun Akademik 2024/2025

Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



Boy Fangaro Zisochi, S.Sn

Dosen Pembimbing



Widvasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Mengetahui,

Koordinator Prodi DKV



Jasminah, S.T., M.Sn.
NIPPEK 198405122021212004

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan puji kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, dapat menyelesaikan program Magang Mandiri di Galeri Bumi Parawira Kota Bogor yang telah berlangsung selama 5 (lima) bulan. Selain itu, berkat bimbingan dan dukungan yang diberikan, Laporan Akhir Magang Mandiri ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat akhir kegiatan Magang pada program studi Desain Komunikasi Visual.

Penulis juga berterimakasih kepada nama-nama dibawah ini yang telah membantu dalam proses pembuatan laporan akhir magang ini:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunianya dan rezeki yang telah membantu selama kegiatan magang dan pembuatan laporan akhir magang
2. Keluarga dan orang tua atas doa dan dukungannya
3. Bu Masnuna, ST., M.Sn selaku Koordinator program studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Wali atas bantuannya selama kegiatan Magang Mandiri
4. Bu Widyasari, S.T., M.T, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingannya dalam pembuatan Laporan Akhir Magang ini.
5. Bpk. Boy Fangaro Zisochi Daeli S.Sn selaku mentor lapangan dalam arahan dan bimbingannya selama kegiatan Magang.

Penulis sadar bahwa masih banyak kesalahan dalam penulisan mulai dari teknis hingga cara penulisan mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, semua kritik dan saran yang dapat membantu penulis di masa depan sangat diterima dan dianjurkan oleh penulis.

Bogor, 23 April 2025



Marvell Fairuz Nararya

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR TABEL.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Lingkup.....	7
1.3 Tujuan.....	7
BAB II ORGANISASI MITRA.....	8
2.1 Struktur Organisasi.....	8
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	8
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	8
2.4 Jadwal Kerja.....	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Posisi Kegiatan Magang.....	10
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	10
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	41
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
4.1 Kesimpulan.....	43
4.2 Saran.....	43
BAB V REFLEKSI DIRI.....	44
Lampiran A. TOR.....	45
Lampiran B. Log Kegiatan.....	47
Lampiran C. Dokumen Teknik.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Galeri Bumi Parawira.....	7
Gambar 1.2 Lorong Waktu Galeri Bumi Parawira.....	7
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Galeri Bumi Parawira.....	9
Gambar 3.1 Mindmap Desain Merchandise.....	13
Gambar 3.2 Tombak Tentara Balamati.....	13
Gambar 3.3 Senjata Tradisional Kujang.....	14
Gambar 3.3 Sketsa Desain Lanyard.....	14
Gambar 3.4 Alternatif-Alternatif Desain Lanyard.....	15
Gambar 3.5 Mockup Desain Final Lanyard.....	16
Gambar 3.6 Desain Akhir ID Card.....	16
Gambar 3.7 Mind mapping Desain Merchandise.....	17
Gambar 3.8 Instalasi Istana Bogor.....	18
Gambar 3.9 Istana Kepresidenan Kota Bogor.....	18
Gambar 3.10 Inspirasi Gaya Desain.....	19
Gambar 3.11 Sketsa Istana Bogor.....	19
Gambar 3.12 Vektorisasi Sketsa Istana Bogor.....	20
Gambar 3.13 Hasil Akhir Ilustrasi Istana Bogor.....	20
Gambar 3.14 Ilustrasi Para Resi.....	21
Gambar 3.15 Sketsa Ilustrasi Para Resi.....	22
Gambar 3.16 Sketsa Detail Para Resi.....	22
Gambar 3.17 Hasil Akhir Ilustrasi Para Resi.....	23
Gambar 3.18 Sketsa Komik.....	24
Gambar 3.19 Hasil Akhir Komik.....	25
Gambar 3.20 Sketsa Ilustrasi Gantungan Kunci.....	27
Gambar 3.20 Hasil Akhir Ilustrasi Gantungan Kunci.....	28
Gambar 3.21 Revisi Ilustrasi Gantungan Kunci.....	28
Gambar 3.22 Sketsa Awal Desain Botol.....	29
Gambar 3.23 Sketsa Revisi Desain Botol.....	30
Gambar 3.24 Hasil Akhir Desain Botol.....	30
Gambar 3.25 Mockup Desain Botol.....	31
Gambar 3.26 Sketsa Box Botol.....	32
Gambar 3.27 Hasil Akhir Box Botol.....	33
Gambar 3.28 Mockup Desain Box Botol.....	33
Gambar 3.29 Desain Halaman Website Lama.....	34
Gambar 3.30 Konsep Dasar Website.....	35
Gambar 3.31 Wireframe Website Pada Figma.....	36
Gambar 3.32 Desain Awal Website Pada Figma.....	38
Gambar 3.33 Revisi Desain Website.....	39
Gambar 3.34 Hasil Foto Dari Kamera.....	41
Gambar 3.35 Proses Edit Foto Pada Adobe Photoshop dan Adobe Lightroom.....	42
Gambar 3.36 Hasil Akhir Foto.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kerja.....	10
Tabel 3.2 Jadwal Kerja Selama Bulan Ramadhan.....	10
Tabel 3.3 Timeline Pengerjaan Tugas.....	12