

**LAPORAN PELAKSANAAN
MAGANG MANDIRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA**

**STRATEGI PENGUATAN PROMOSI DI UPTD OBYEK WISATA DINAS
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA SERTA PARIWISATA
KOTA SURABAYA**



Oleh:
Ghani Rahman Hadiid
22052010114

Pembimbing:
Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M. Med. Kom.
NIPPPK. 19831204 2021 211001

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

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KEGIATAN PROGRAM MAGANG MANDIRI
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA**

**STRATEGI PENGUATAN PROMOSI DI UPTD OBYEK WISATA DINAS
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA SERTA PARIWISATA
KOTA SURABAYA**

Semester Magang: 6, Tahun Akademik 2024/2025

Disusun Oleh:

Ghani Rahman Hadiid

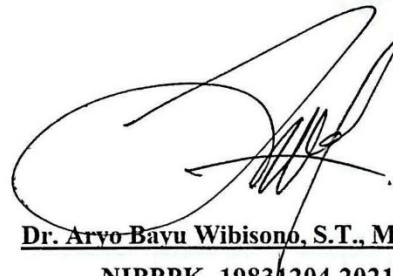
22052010114

Disetujui Oleh:

Pembimbing Lapangan



Dosen Pembimbing



Dr. Arvo Bayu Wibisono, S.T., M. Med. Kom.

NIPPPK. 19834204 2021 211001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual



NIPPPK. 19840512 2021 212004

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan magang mandiri MBKM yang berjudul “*Strategi Penguatan Promosi di UPTD Obyek Wisata Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program magang mandiri MBKM, sekaligus sebagai bentuk kontribusi dan implementasi ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dunia kerja, khususnya di bidang desain komunikasi visual.

Melalui laporan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya peran desain komunikasi visual dalam memperkuat citra dan branding destinasi pariwisata, serta menjadi referensi bagi instansi terkait maupun pembaca mengenai strategi komunikasi visual yang efektif dalam bidang pariwisata. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses, pengalaman, dan hasil kerja yang telah dilakukan selama masa magang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kesempatan selama pelaksanaan program magang ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M. Med. Kom selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama proses penyusunan laporan.
2. Bapak Rusdi Ismet, S.ST.Par. selaku pembimbing lapangan dan sekaligus Kepala UPTD Obyek Wisata Disbudporapar Surabaya yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, dan pengalaman kerja yang sangat berharga.
3. Seluruh staf UPTD Obyek Wisata Disbudporapar Surabaya atas kerja sama, bimbingan, dan suasana kerja yang kondusif selama masa magang.
4. Rekan-rekan mahasiswa dan teman-teman seperjuangan atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu terjalin dengan baik.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, mengingat adanya keterbatasan pengetahuan, waktu, dan pengalaman selama proses penyusunannya. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, saya berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca, serta menjadi kontribusi positif bagi pengembangan promosi pariwisata di Kota Surabaya dengan mengoptimalkan peran desain komunikasi visual.

Surabaya, 04 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Lingkup Magang.....	2
1.3 Tujuan Magang.....	2
BAB II ORGANISASI MITRA.....	3
2.1 Struktur Organisasi.....	3
2.2 Ruang Lingkup Magang UPTD Obyek Wisata.....	4
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
2.4 Jadwal Kerja.....	4
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	6
3.1 Posisi/Kedudukan Magang.....	6
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	6
3.2.1 Company Profile Taman Hiburan Pantai Kenjeran.....	8
3.2.2 Infografis Jadwal Event Lebaran Taman Hiburan Pantai Kenjeran 2025.....	11
3.2.3 Desain Perayaan “Hari Kartini” untuk Instastory UPTD Obyek Wisata.....	13
3.2.4 Pengembangan Prototype Website Taman Hiburan Pantai Kenjeran.....	15
3.2.5 Video Promosi Taman Hiburan Pantai Kenjeran.....	17
3.2.6 Buku Cerita Dokumenter “Setiap Sudut Penuh Makna”.....	18
3.2.7 Pengembangan Kampanye Sosial “Kenjeran Resik , Liburan Asik”.....	19
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	26
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	27
BAB V REFLEKSI DIRI.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30
A. TOR.....	30
B. Log Activity.....	31
C. Dokumen Teknik.....	67
D. Penilaian Mitra.....	72
E. Nilai Akhir/Surat Keterangan Lulus.....	73

F. Lembar Konversi.....	74
G. Lembar Asistensi.....	75
H. Sertifikat	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Disbudporapar Surabaya.....	1
Gambar 2. Logo THP Kenjeran & Wisata Perahu Kalimas	1
Gambar 3. Struktur Organisasi Disbudporapar Surabaya.....	3
Gambar 4. Metodologi Penyelesaian Tugas	6
Gambar 5. Referensi desain Company Profile THP Kenjeran.....	9
Gambar 6. Alternatif Cover Company Profile THP Kenjeran.....	9
Gambar 7. Desain Company Profile THP Kenjeran	10
Gambar 8. Desain Final Company Profile THP Kenjeran.....	10
Gambar 9. Referensi Jadwal Event Tampilan Seni Libur Lebaran.....	11
Gambar 10. Progress Jadwal Event Tampilan Seni Libur Lebaran 2025	12
Gambar 11. Desain Final Jadwal Event Tampilan Seni Libur Lebaran 2025.....	12
Gambar 12. Publikasi Jadwal Event Tampilan Seni Libur Lebaran 2025	13
Gambar 13. Referensi Pembuatan Desain Instastory Kartini Day.....	14
Gambar 14. Proses Pembuatan Desain Instastory Kartini Day.....	14
Gambar 15. Final Desain Instastory Kartini Day.....	14
Gambar 16. Publikasi Desain Instastory Kartini Day	15
Gambar 17. Proses desain prototype website di Figma	16
Gambar 18. Proses pembuatan prototype website di Figma.....	16
Gambar 19. Tes prototype dari pengembangan website di Figma.....	16
Gambar 20. Storyline Video Promosi THP Kenjeran.....	17
Gambar 21. Proses Edit Video Promosi THP Kenjeran	17
Gambar 22. Video Final Promosi THP Kenjeran	18
Gambar 23. Pemilihan Foto	18
Gambar 24. Proses Desain Buku	19
Gambar 25. Buku Cerita Dokumenter “Setiap Sudut Penuh Makna”	19
Gambar 26. Warna biru laut, hijau cerah, dan putih.....	20
Gambar 27. Warna biru laut, hijau cerah, dan putih.....	20
Gambar 28. Desain Poster “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	20
Gambar 29. Desain Stiker 1 “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	21
Gambar 30. Desain Stiker 2 "Kenjeran Resik, Liburan Asik"	21
Gambar 31. Desain Stiker 3 “Ojo Mbuang Sampah Sembarangan!!!”.....	21
Gambar 32. Desain Billboard “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	22
Gambar 33. Desain Keychain “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	22
Gambar 34. Desain Brosur “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	22
Gambar 35. Mockup Poster “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	23
Gambar 36. Mockup Stiker “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	23
Gambar 37. Mockup Billboard “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	24
Gambar 38. Mockup Keychain “Kenjeran Resik, Liburan Asik”.....	24
Gambar 39. Mockup Brosur “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	25
Gambar 40. Video Implementasi “Kenjeran Resik, Liburan Asik”	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kerja Divisi Branding/Graphic Design UPTD Obyek Wisata	5
---	---