

**LAPORAN PELAKSANAAN
MAGANG MANDIRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
Semester: VI TA: 2024/2025**

**KREATIVITAS VISUAL DALAM PENGEMBANGAN IDENTITAS MEREK
DI PT GEEKO KOMPUTER INDONESIA**



Oleh:

Genduk Ayu Sugma Rahayu
22052010104

Pembimbing:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

**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

KREATIVITAS VISUAL DALAM PENGEMBANGAN IDENTITAS MEREK
DI PT GEEKO KOMPUTER INDONESIA

Dipersiapkan dan disusun oleh
GENDUK AYU SUGMA RAHAYU
22052010104
Semester Magang: VI (Enam)
Tahun Akademik 2024/2025

Disetujui Oleh

Pembimbing Lapangan



Abdurrahman

Dosen Pembimbing



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual



M. Masluma, S.T., M.Sn.

NIP. 19840512 2021 212004

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, laporan magang bersertifikat yang berjudul “Kreativitas Visual Dalam Pengembangan Identitas Merek di PT Geeko Komputer Indonesia” dapat diselesaikan dengan tujuan melengkapi tugas laporan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Terima kasih diucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan laporan program magang bersertifikat yang berjudul “Kreativitas Visual Dalam Pengembangan Identitas Merek di PT Geeko Komputer Indonesia” ini secara moral maupun materi. Terima kasih juga diucapkan kepada teman seperjuangan yang mendukung sehingga laporan ini bisa diselesaikan tepat waktu.

Laporan magang bersertifikat yang berjudul “Kreativitas Visual Dalam Pengembangan Identitas Merek di PT Geeko Komputer Indonesia” masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Laporan ini diharapkan bisa menambah wawasan pembaca dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
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 Lingkup Pekerjaan.....	4
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
2.4 Jadwal Kerja.....	5
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	7
3.1 Posisi/Kedudukan Magang.....	7
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	7
3.2.1 Alur Penyelesaian Tugas.....	7
3.2.2 Proses Pengerjaan.....	8
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	64
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	65
4.1 Kesimpulan.....	65
4.2 Saran.....	65
4.2.1 Untuk PT Geeko Komputer Indonesia.....	65
4.2.2 Untuk Peserta Magang Mendatang.....	66
4.2.3 Untuk Universitas.....	66
BAB V REFLEKSI DIRI	67
BAB VI DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo PT Geeko Komputer Indonesia.....	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Geeko Komputer Indonesia.....	3
Gambar 3.1 <i>Brainstorming</i> Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	10
Gambar 3.2 <i>Brainstorming</i> Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	10
Gambar 3.3 <i>Brainstorming</i> Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	11
Gambar 3.4 Aset Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	11
Gambar 3.5 Aset Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	12
Gambar 3.6 Aset Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	12
Gambar 3.7 Proses Pengeditan Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	13
Gambar 3.8 Proses Pengeditan Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	14
Gambar 3.9 Proses Pengeditan Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	14
Gambar 3.10 Pemilihan <i>Font</i> Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	17
Gambar 3.11 Pemilihan <i>Font</i> Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	17
Gambar 3.12 Pemilihan <i>Font</i> Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	18
Gambar 3.13 Pemilihan Warna Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	18
Gambar 3.14 Pemilihan Warna Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	19
Gambar 3.15 Pemilihan Warna Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	19
Gambar 3.16 Hasil Instagram <i>Story</i> Tema Umum.....	20
Gambar 3.17 Hasil Instagram <i>Story</i> Tema Ramadan.....	21
Gambar 3.18 Hasil Instagram <i>Story</i> Tema Hari Kartini.....	22
Gambar 3.19 <i>Brainstorming</i> Video Promosi.....	23
Gambar 3.20 Pengambilan Video Promosi.....	23
Gambar 3.21 Proses Pengeditan Video Promosi.....	24
Gambar 3.22 Hasil Video Promosi.....	25
Gambar 3.23 <i>Brainstorming</i> Maskot.....	25
Gambar 3.24 Proses Pembuatan Desain Maskot.....	26
Gambar 3.25 Hasil Desain Maskot.....	27
Gambar 3.26 <i>Brainstorming</i> Supergrafis.....	28
Gambar 3.27 Referensi Supergrafis.....	28
Gambar 3.28 Proses Pengeditan Supergrafis.....	29
Gambar 3.29 Pemilihan Warna Supergrafis.....	29
Gambar 3.30 Hasil Supergrafis.....	30
Gambar 3.31 <i>Brainstorming</i> Komik.....	30
Gambar 3.32 Aset Komik.....	31
Gambar 3.33 Proses Pengeditan Komik.....	31
Gambar 3.34 Pemilihan <i>Font</i> Komik.....	32
Gambar 3.35 Pemilihan <i>Font</i> Komik.....	32
Gambar 3.36 Hasil Komik.....	33
Gambar 3.37 <i>Brainstorming</i> Buku Anak.....	34
Gambar 3.38 Aset Buku Anak.....	34
Gambar 3.39 Proses Pengeditan Buku Anak.....	37
Gambar 3.40 Pemilihan Warna Buku Anak.....	39
Gambar 3.41 Pemilihan <i>Font</i> Buku Anak.....	39
Gambar 3.42 Hasil Buku Anak.....	39
Gambar 3.43 <i>Brainstorming</i> Aset Web Desain.....	42
Gambar 3.44 Aset Web Desain.....	42
Gambar 3.45 Proses Pengeditan Web Desain.....	43
Gambar 3.46 Pemilihan <i>Font</i> Web Desain.....	43
Gambar 3.47 Pemilihan Warna Web Desain.....	44
Gambar 3.48 Hasil Web Desain.....	45
Gambar 3.49 <i>Brainstorming</i> Desain Kemasan.....	46
Gambar 3.50 Aset Desain Kemasan.....	46

Gambar 3.51 Proses Pengeditan Desain Kemasan.....	47
Gambar 3.52 Pemilihan <i>Font</i> Desain Kemasan.....	48
Gambar 3.53 Pemilihan Warna Desain kemasan.....	48
Gambar 3.54 Hasil Desain Kemasan.....	50
Gambar 3.55 Aset Desain <i>Merchandise</i>	51
Gambar 3.56 Proses Pengeditan Desain <i>Merchandise</i>	52
Gambar 3.57 Proses Pemilihan Warna Desain <i>Merchandise</i>	54
Gambar 3.58 Hasil Desain <i>Merchandise</i>	55
Gambar 3.59 Desain logo Tokyo 2020 dan desain logo <i>Théâtre de Liège</i>	57
Gambar 3.60 Iklan Dove <i>Body Lotion</i> 2017.....	57
Gambar 3.61 Poster Kampanye Desainer Bertanggung Jawab.....	59
Gambar 3.62 Tampilan Web Artikel Etika Profesi.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi Pekerjaan di PT Geeko Komputer Indonesia.....	4
Tabel 2.2 Jadwal Kerja.....	6
Tabel 3.1 <i>Copywriting</i>	15
Tabel 3.2 CTA.....	15