

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

**“IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS DALAM MENDUKUNG AKTIVITAS PROMOSI
DAN VISUAL BRANDING DI KIDZANIA SURABAYA”**



Disusun Oleh :

Azwa Satira Az Zahrah

22052010026

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**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

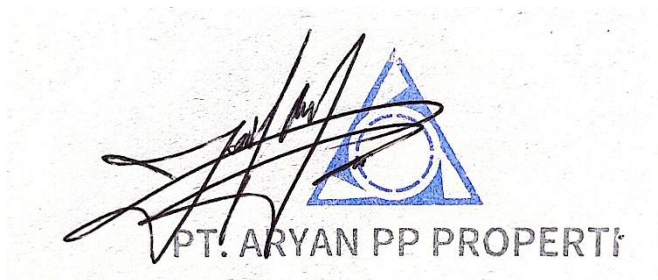
LAPORAN KEGIATAN PROGRAM MBKM MAGANG MANDIRI

**IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS DALAM Mendukung AKTIVITAS PROMOSI DAN
VISUAL BRANDING DI KIDZANIA SURABAYA**

Dipersiapkan dan disusun oleh
AZWA SATIRA AZ ZAHRAH
22052010026
Semester VI/Genap 2024/2025

Disetujui Oleh

Pembimbing Lapangan



Jefry Abdusalam

Dosen Pembimbing

A black ink signature consisting of a large loop and a vertical stroke.

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

NPT. 201 19850106 174

Mengetahui Koordinator Program Studi



Masbuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212 004

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan magang mandiri MBKM ini dengan lancar. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi kegiatan magang yang telah penulis laksanakan di Kidzania Surabaya dalam periode empat bulan.

Kegiatan magang ini merupakan kesempatan berharga yang memberikan pengalaman kerja secara nyata, juga memperluas wawasan penulis dalam dunia desain grafis di industri terkait. Selain itu, program magang ini juga menjadi wadah untuk penulis melatih berbagai soft skill penting, seperti kemampuan bekerja dalam tim, komunikasi profesional lintas divisi, manajemen waktu, serta kemampuan beradaptasi dalam menghadapi tantangan dan dinamika dunia kerja nyata.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan kakak tercinta, yang menjadi sumber semangat, doa, dan dukungan moral maupun finansial tanpa henti di setiap langkah pendidikan dan proses pengembangan diri penulis.
2. Bapak Jefry Abdusalam, selaku atasan *Art & Theming Assistance Manager* di Kidzania Surabaya, sekaligus mentor penulis selama menjalani magang, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kepercayaan dalam setiap proyek desain.
3. Bapak M. Rizky Aulia, selaku atasan *Graphic Designer* di Kidzania Surabaya, yang telah memberikan arahan, bimbingan, bantuan teknis, dan dukungan moral dalam proses adaptasi penulis di lingkungan kerja.
4. Ibu Rani Novita Sari, selaku pihak *Human Resource* Kidzania Surabaya, atas koordinasi, arahan, perhatian, dan kepercayaan yang telah diberikan selama pelaksanaan magang.
5. Bapak Restu Ismoyo Aji, selaku dosen pembimbing untuk pelaksanaan laporan ini, yang telah memberikan panduan dan arahan dalam pembuatan laporan magang.
6. Seluruh rekan kerja di lingkungan magang, yang telah menciptakan lingkungan kerja yang hangat, mendukung, dan saling memberikan semangat dan kebersamaan yang menjadi bagian tak terlupakan dalam pengalaman magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan magang yang telah dilaksanakan serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 1 Juli 2025



Penulis
Azwa Satira Az Zahrah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Lingkup Pekerjaan	2
1.3 Tujuan Magang	2
BAB II PROFIL MITRA MAGANG	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	6
3.1 Posisi / Kedudukan Magang	6
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas	6
3.2.1 Pembuatan Konten Visual untuk Media Sosial.....	7
3.2.2 Desain Undangan Digital dan Background Acara Ulang Tahun	16
3.2.3 Desain <i>Background</i> LED Acara Perpisahan dan Kelulusan Sekolah.....	23
3.2.4 Pembuatan Desain Materi Promosi.....	29
3.2.5 Pembuatan Desain <i>Merchandise</i> Kidzania Surabaya.....	34
3.2.6 Pembuatan Motion Graphic untuk Display Internal	40
3.2.7 Tugas Inisiasi Buku Anak Kidzania.....	44
3.3 Pembelajaran Hal Baru	48
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	50
4.1 Kesimpulan	50
4.2 Saran	50
4.2.1 Untuk Perusahaan	50
4.2.2 Untuk Institusi.....	51
4.2.3 Untuk Mahasiswa Magang.....	51
BAB V REFLEKSI DIRI.....	52
LAMPIRAN A <i>TERM OF REFERENCE</i> (TOR).....	53
LAMPIRAN B LOGBOOK	55
LAMPIRAN C DOKUMEN TEKNIK.....	84
PERSETUJUAN KONVERSI MBKM	95

SURAT REKOMENDASI	96
FORMULIR ASISTENSI	97
LEMBAR PENILAIAN MITRA	98
SERTIFIKAT.....	99
FORM LULUS MBKM.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Logo Kidzania Surabaya	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kidzania Surabaya	3
Gambar 3.1 Briefing Greetings secara Online	7
Gambar 3.2 Wishlist Greetings pada Server Internal.....	8
Gambar 3.3 Referensi Pinterest	9
Gambar 3.4 Halaman Freepik	9
Gambar 3.5 Maskot Kidzania	10
Gambar 3.6 Folder Maskot di Server Internal	10
Gambar 3.7 Contoh Aset Maskot dalam Beberapa Pose	11
Gambar 3.8 Maskot Asli sebelum Pengubahan	12
Gambar 3.9 Maskot Setelah Disesuaikan dengan Tema Konten	12
Gambar 3.10 Beberapa Aset yang Dikumpulkan.....	12
Gambar 3.11 Pembuatan Desain Greeting untuk Hari Raya Nyepi.....	13
Gambar 3.12 Template Logo dan Media Sosial.....	13
Gambar 3.13 Template Bentuk Font Kidzania Surabaya.....	14
Gambar 3.14 File Greeting Hari Raya Nyepi di Server Internal.....	14
Gambar 3.15 Contoh Desain dengan Revisi Minor Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan)	15
Gambar 3.16 Unggahan File di Server Internal	15
Gambar 3.17 Contoh Hasil Desain Greetings untuk Hari Perayaan Lain dan Perayaan IP	16
Gambar 3.18 Penjelasan Request Klien melalui Chat	16
Gambar 3.19 Dokumen Fisik Work Order untuk Ulang Tahun Tema Princess Aurora.....	17
Gambar 3.20 Laman Browser Pencarian “Blox Fruits”	17
Gambar 3.21 Aset yang Dikumpulkan untuk Work Order Desain Eastern Dragon	18
Gambar 3.22 Aset yang Dikumpulkan untuk Work Order Desain Princess Aurora.....	18
Gambar 3.23 Proses Pengerjaan E-invitation Ulang Tahun Tema “Eastern Dragon”	19
Gambar 3.24 Kumpulan Aset dari Berbagai Sumber untuk Pengerjaan Desain Ulang Tahun Tema “Princess Aurora”	19
Gambar 3.25 Gambar Asli dari Laman Freepik (Hanya Mengambil Elemen Istana).....	19
Gambar 3.26 Proses Pengerjaan E-invitation Ulang Tahun Tema Princess Aurora	20
Gambar 3.27 Proses Pengerjaan Background	20
Gambar 3.28 Pengiriman Hasil Design melalui Chat	21
Gambar 3.29 Penyampaian Revisi oleh Divisi Sales	21
Gambar 3.30 Revisi Undangan Digital Ulang Tahun	22
Gambar 3.31 Pengiriman File Final	22
Gambar 3.32 Bukti Chat Kesesuaian Revisi	22
Gambar 3.33 Hasil Desain E-invitation dan Background untuk Perayaan Ulang Tahun	23
Gambar 3.34 Penggunaan Background di Acara	23
Gambar 3.35 Work Order Pembuatan Background Pelepasan dan Perpisahan PG – TK I CARE.....	24
Gambar 3.36 Lampiran Request Desain untuk Pelepasan dan Perpisahan PG – TK I CARE.....	24
Gambar 3.37 Work Order untuk Background Farewell TK Al – Hikmah.....	25
Gambar 3.38 Laman Freepik	26
Gambar 3. 39 Kumpulan Aset Desain untuk Work Order Pelepasan PG - TK I CARE	26
Gambar 3.40 Aset yang Digunakan untuk Work Order Farewell Al-Hikmah dengan Tema “Bintang Kecil Terbang Tinggi”	27
Gambar 3.41 Proses Pengerjaan Background Pelepasan PG – TK I CARE Tema Zoo	27
Gambar 3.42 Proses Pengerjaan Background Farewell TK Al-Hikmah “Bintang Kecil Terbang Tinggi”	27
Gambar 3.43 Penyampaian Revisi Background Farewell Al-Hikmah melalui WhatsApp	28
Gambar 3.44 Penyampaian Revisi melalui WhatsApp	28

Gambar 3.45 Penyampaian File Setelah Revisi	28
Gambar 3.46 Hasil Desain untuk Background Acara Perpisahan.....	29
Gambar 3.47 Penggunaan Background ketika Acara Berlangsung	29
Gambar 3.48 Work Order Materi Promosi Produk IP Jackson Shoes untuk Event Lebaran	30
Gambar 3.49 Referensi Desain	31
Gambar 3.50 Desain Freepik	31
Gambar 3.51 Maskot Kidzania Sebelum dilakukan Pengubahan	32
Gambar 3.52 Maskot Kidzania Setelah dilakukan Pengubahan	32
Gambar 3.53 Proses Pengerjaan Poster Promo Jackson Shoes Event Lebaran	32
Gambar 3.54 Chat Permintaan Revisi.....	33
Gambar 3.55 Properti Unggahan File di Server Internal	33
Gambar 3.56 Hasil Desain Poster Promosi Jackson Shoes Event Lebaran	34
Gambar 3.57 Penyampaian Briefing melalui WhatsApp.....	35
Gambar 3.58 Referensi Merchandise.....	35
Gambar 3.59 Maskot Kidzania di Server Internal	36
Gambar 3.60 Proses Pengerjaan Pin Ukuran 58mm (atas) dan 44mm (bawah)	37
Gambar 3.61 Proses Pengerjaan Mug	37
Gambar 3.62 Proses Pengerjaan Kemasan Mug	38
Gambar 3.63 Permintaan Revisi melalui Chat WhatsApp.....	38
Gambar 3.64 Proses Asistensi melalui Chat WhatsApp	39
Gambar 3.65 Beberapa Hasil Desain Merchandise Pin dan Mug	39
Gambar 3.66 Hasil Cetak Pin di Booth Merchandise	39
Gambar 3.67 Hasil Mock Up Mug (kiri) dan Kemasan Box Mug (kanan)	40
Gambar 3.68 Penyampaian Briefing melalui Whatsapp	40
Gambar 3.69 Video Youtube	41
Gambar 3.70 Desain Awal dalam Format Portrait.....	41
Gambar 3.71 Desain Setelah dilakukan Pengubahan Format Landscape	42
Gambar 3.72 Aset – Aset Desain.....	42
Gambar 3.73 Proses Pengerjaan dalam Software Capcut	42
Gambar 3.74 Unggahan File di Server Internal	43
Gambar 3.75 Laman Pixabay.....	43
Gambar 3.76 Hasil Motion Graphic.....	44
Gambar 3.77 Buku PDF “Kidzania Travel Guide”.....	45
Gambar 3.78 Isi Buku “Kidzania Travel Guide” Bab “KidZania Ztory”	45
Gambar 3.79 Referensi Desain Buku Anak	46
Gambar 3.80 Proses Pengerjaan di Procreate	46
Gambar 3.81 Proses Pengerjaan di Adobe Illustrator menggunakan Aset Background yang Pernah dibuat di Pekerjaan Sebelumnya.....	47
Gambar 3.82 Penyusunan Teks ke dalam Ilustrasi	47
Gambar 3.83 Hasil Buku Anak Kidzania.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Kerja	5
------------------------------	---