LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG MANDIRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM STRATEGI VISUAL MARKETING DAN EVENT ORGANIZER DI PT. KREARTURE MEDIA INDONESIA

Disusun Oleh :
Fatih Anang Arisyadi
NPM. 22052010029

Dosen Pembimbing :
Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19810929 202121 1002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2025

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM MAGANG MANDIRI MBKM

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM STRATEGI VISUAL MARKETING DAN EVENT ORGANIZER DI PT. KREARTURE MEDIA INDONESIA

Dipersiapkan dan disusun oleh
Fatih Anang Arisyadi
22052010029

Semester magang : 6 (Enam) Tahun Akademik 2024/2025

Disetujui Oleh

Direktur PT. Krearture Media Indonesia	Dosen Pembimbing
Ikhwan Farisandani	**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom**
	NIPPPK. 19810929 202121 1002

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

KATA PENGANTAR

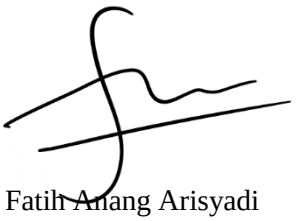
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan Magang Mandiri dengan judul "Peran Desainer Grafis dalam Strategi Visual Marketing dan Event Organizer di PT. Krearture Media Indonesia", yang dilaksanakan sejak tanggal 10 Februari 2025 – 30 Mei 2025. Laporan inidisusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada tahun 2025.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memeberikan kesehatan dan kelancaran dalam proses magang hingga melalui proses penulisan laporan ini
2. Kedua orang tua, yang selalu memberikan doa dan dukungan secara moral dengan sepenuh hati agar pelaksanaan program magang ini berjalan dengan baik
3. Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing, atas dukungan dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan laporan ini.
4. Ikhwan Farisandani, selaku Direktur utama di PT. Krearture Media Indonesia, atas arahan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis selama menjalani program magang.
5. Angga Acdha Ramadhan selaku Manager Teknik di PT. Krearture Media Indonesia, atas bimbingan, arahan, dan kepercayaan yang diberikan selama masa magang.
6. Candra T. Kurniawan selaku Manager Operasional di PT. Krearture Media Indonesia, atas bimbingan, arahan, dan kepercayaan yang diberikan selama periode magang.
7. Seluruh civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca lainnya.

Surabaya, 30 Juni 2025
Penulis,



Fatih Anang Arisyadi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR TABEL vi
BAB I 7
PENDAHULUAN 7
1.1 Latar Belakang 7
1.2 Lingkup 7
1.3 Tujuan Magang 7
1.4 Manfaat Magang 8
BAB II 9
PROFIL MITRA MAGANG 9
2.1 Struktur Organisasi 9
2.2 Lingkup Pekerjaan 9
2.3 Deskripsi Pekerjaan 10
2.4 Jadwal Kerja 10
BAB III 11
PELAKSANAAN MAGANG 11
3.1 Posisi / Kedudukan Kegiatan Magang 11
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas 11
3.2.1 Creative Community Day 2025 11
3.2.2 Ragam Rasa Kuliner Ramadhan 21
3.2.3 Desain Sosial Safari Fun Ride KBS 24
3.2.4 Desain Sosial Media Ashaya Villa Batu 27
3.2.5 Desain Sosial Media Mangrove Eco Run 29
3.2.6 Desain Web HUT-2 Kebun Raya Mangrove Surabaya 31
3.2.7 Proyek Mural Sentra Wisata Kuliner (SWK) Srikana 33
3.3 Pembelajaran Hal Baru 35
BAB IV 36
KESIMPULAN DAN SARAN 36
4.1 Kesimpulan 36
4.2 Saran 36
BAB V 37
REFLEKSI DIRI 37
DAFTAR PUSTAKA 38
LAMPIRAN A. TOR 39

LAMPIRAN B. LOGBOOK 42
LAMPIRAN C. LEMBAR KONVERSI 73
LAMPIRAN D. FORM LULUS 74
LAMPIRAN E. DOKUMEN TEKNIK 75
LAMPIRAN F. LEMBAR ASISTENSI 80
LAMPIRAN G. NILAI MAGANG 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Krearture Media Indonesia 9

Gambar 3. 1 Briefing proyek event Creative Community Day 12
Gambar 3. 2 Refrensi Gaya Desain Event Sebelumnya 12
Gambar 3. 3 Refrensi Gaya Desain dari Web Pinterest 13
Gambar 3. 4 Konten Plan Feed Instagram Cretive Commmunity Day 13
Gambar 3. 5Desain Final Instagram Creative Community Day 14
Gambar 3. 6 Pengerjaan Alternatif Desain Feed Instagram Creative Community Day 14
Gambar 3. 7 Refrensi Akun Instagram Event Run 15
Gambar 3. 8 Pengerjaan Desain Instagram Creative Community Run 15
Gambar 3. 9 Pengerjaan Desain Instagram Creative Community Run 16
Gambar 3. 10 Desain Final di Instagram Official Creative Community Run 16
Gambar 3. 11 Refrensi Poster Workshop Architalkture 17
Gambar 3. 12 Pengerjaan Desain Poster Workshop Architalkture IAI 17
Gambar 3. 13 Pengerjaan Desain Header Gform Workshop Architalkture IAI 18
Gambar 3. 14 Desain Final Workshop Architalkture IAI 18
Gambar 3. 15 Pengerjaan Desain Cetak Keperluan Event Creative Community Day 19
Gambar 3. 16 konten final dokumentasi event Creative Community Run 21
Gambar 3. 17 Dokumentasi Briefing bersama Mentor dan Tim 21
Gambar 3. 18 Refrensi Desain Ragam Rasa Kuliner Ramadhan 22
Gambar 3. 19 Pembuatan Konten Plan 22
Gambar 3. 20 Pengerjaan Konten Instagram 23
Gambar 3. 21 Penyusunan Prototype Konten Sosial Media 23
Gambar 3. 22 Pengunggahan Konten Instagram 24
Gambar 3. 23 Pengunggahan Konten Instagram 24
Gambar 3. 24 Dokumentasi Briefing dan Survey Safari Fun Ride KBS 25
Gambar 3. 25 Refrensi Desain Safari Fun Ride KBS 25
Gambar 3. 26 Pengerjaan Desain Safari Fun Ride KBS 26
Gambar 3. 27 Visual Prototype Desain Feed Instagram Safari Fun Ride KBS 26
Gambar 3. 28 Pengunggahan Desain Final pada Akun Instagram 27
Gambar 3. 29 Briefing Desain Sosial Media Ashaya Villa Batu 27
Gambar 3. 30 Refrensi Desain Sosial Media Ashaya Villa Batu 28
Gambar 3. 31 Pengerjaan Desain Sosial Media Ashaya Villa Batu 28
Gambar 3. 32 Pengunggahan Konten di Sosial Media @ashayavillabatu 29
Gambar 3. 33 Briefing dan Survey Mangrove Eco Run 29
Gambar 3. 34 Refrensi Desain Mangrove Eco Run 30
Gambar 3. 35 Pengerjaan Desain Mangrove Eco Run 30
Gambar 3. 36 Pengunggahan Konten di Instagram Official @mangroveecorun 31
Gambar 3. 37 Briefing Pembuatan Desain Web HUT-2 Kebun Raya Mangrove 31
Gambar 3. 38 Refrensi Desain Web HUT-2 Kebun Raya Mangrove 32
Gambar 3. 39 Proses Pengerjaan Desain Web HUT-2 Kebun Raya Mangrove Surabaya 32
Gambar 3. 40 Proses Penerapan Desain Web pada Mockup 33
Gambar 3. 41 Dokumentasi Briefing Proyek Mural SWK Srikana 33

Gambar 3. 42 Pengerjaan Desain Mural SWK Srikana 34
Gambar 3. 43 Sketsa Desain Mural SWK Srikana..... 34
Gambar 3. 44 Proses Penerapan Desain Mural pada Mockup 35

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Kerja..... 10