

**LAPORAN PELAKSANAAN**

**MAGANG MANDIRI**

**Semester Genap TA 2024/2025**

**Kontribusi Desain Komunikasi Visual melalui *Graphic Design & Video* dalam  
Penguatan *Branding* UKM melalui Platform Digital**



**Nama : Pijar Bintang Tutuko**

**NPM : 22052010107**

**Dosen Pembimbing : Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**SURABAYA**

**2024/2025**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**Magang Mandiri**

**Kontribusi Desain Komunikasi Visual melalui *Graphic Design & Video* dalam  
Penguatan *Branding* UKM melalui Platform Digital**

**Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing Lapangan**



**Eunike Octavia Kowal**

**Project Manager**

**Dosen Pembimbing**



**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**NPT. 201 19850106 174**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**M. Nurca, S.T., M.Sn.**

**NIPPK. 198405122021212004**

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan berkat dan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Magang yang berjudul "Kontribusi Desain Komunikasi Visual melalui Graphic Design & Video dalam Penguatan Branding UKM melalui Platform Digital". Sebagai persyaratan akhir program Magang Mandiri yang telah ditempuh penulis di ScaleUp UKM.

Penulis pada kesempatan ini dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.. selaku dosen pembimbing Praktik Magang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama melaksanakan program Magang Mandiri dan selama proses penyusunan laporan ini. Pada kesempatan kali ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Prof, Dr. Ir Akhmad Fauzi, MMT., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
3. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T., M.Si selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
5. Bapak Fajar Faezal selaku Chief Ignite Officer ScaleUp UKM.
6. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing Magang Mandiri.
7. Seluruh dosen pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
8. Seluruh jajaran staff, pegawai unit KM & Innovation PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. yang telah membantu dan membimbing penulis pada saat kegiatan praktik magang berlangsung.
9. Orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga penulis dapat terus bersemangat dan termotivasi dalam menjalani seluruh kegiatan Magang Mandiri

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Magang Mandiri ini dapat berguna, baik bagi penulis ataupun bagi pembaca. Pengalaman dalam penyusunan laporan magang ini akan menjadi pengalaman yang sangat berharga dan penulis menyadari bahwa laporan ini masih kurang dari kata sempurna. Oleh karena ini penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

**Surabaya, 1 Juli 2025**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Lingkup Magang.....	2
1.3 Tujuan Magang.....	2
BAB II.....	3
2.1 Struktur Organisasi.....	3
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	4
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
2.4 Jadwal Kerja.....	4
BAB III.....	5
3.1 Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang.....	5
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas.....	5
3.3 Pembelajaran Hal Baru.....	15
BAB IV.....	16
4.1. Kesimpulan.....	16
4.2. Saran.....	16
BAB V.....	18

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Logo ScaleUp UKM.....	1
<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi ScaleUp UKM.....	3
<b>Gambar 3.2.1</b> Google Sheets.....	6
<b>Gambar 3.2.2</b> Pembagian melalui Google Sheets.....	6
<b>Gambar 3.2.3</b> Proses Pengerjaan.....	7
<b>Gambar 3.2.4</b> Pengumpulan Melalui Google Drive dan Google Sheets.....	7
<b>Gambar 3.2.5</b> Proses Mind Mapping dan brain storming.....	8
<b>Gambar 3.2.6</b> Pembuatan sketch awal.....	8
<b>Gambar 3.2.7</b> Pembuatan Initial Design.....	8
<b>Gambar 3.2.8</b> Hasil Website.....	9
<b>Gambar 3.2.9</b> Editing Foto.....	9
<b>Gambar 3.2.10</b> Pembuatan Sketch Flyer dan hasil jadi.....	10
<b>Gambar 3.2.11</b> Proses Pengumpulan Data.....	11
<b>Gambar 3.2.12</b> Proses Storyboard Singkat.....	11
<b>Gambar 3.2.13</b> Proses Pengambilan Video.....	12
<b>Gambar 3.2.14</b> Proses Culling Video dan Penataan Timeline.....	12
<b>Gambar 3.2.15</b> Memotong Klip Video untuk memenuhi ketentuan maksimal 2 menit.....	13
<b>Gambar 3.2.16</b> Proses Stabilizing footage dan penyesuaian frame melalui cropping.....	13
<b>Gambar 3.2.17</b> Cuplikan Video.....	14