

**LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG MANDIRI  
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA  
(Semester 6: Genap 2024/2025)**

**PERANCANGAN KONTEN DIGITAL SEBAGAI SARANA VISUAL  
MARKETING DALAM PELAKSANAAN EVENT DI  
PT. KREARTURE MEDIA INDONESIA**



Oleh:

Satria Hammas Arroisi

22052010150

Pembimbing:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

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

**LEMBAR PENGESAHAN  
PROGRAM MAGANG MANDIRI MBKM  
PERANCANGAN KONTEN DIGITAL SEBAGAI SARANA VISUAL  
MARKETING DALAM PELAKSANAAN EVENT DI  
PT. KREATURE MEDIA INDONESIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Satria Hammas Arroisi  
22052010150

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

Disetujui Oleh

Direktur PT. Kreature Media Indonesia



**Ikhwan Faris Andani**

Dosen Pembimbing

**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19900202 202203 1008

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Masnun, S.T., M.Sn.**

NIP. PK. 198405122021212004

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga laporan kegiatan magang yang berjudul "Perancangan Konten Digital sebagai Sarana Visual Marketing dalam Pelaksanaan Event di PT. Kreature Media Indonesia" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk tanggung jawab penulis atas pelaksanaan program magang yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, menambah pengalaman, serta memberikan kontribusi nyata untuk mendukung kegiatan promosi dalam pelaksanaan event.

Dalam kegiatan magang ini, penulis berkesempatan untuk merancang konten digital yang meliputi pembuatan materi media sosial, desain grafis, web desain dan berbagai konten pendukung lainnya. Semua kegiatan ini diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dalam pelaksanaan event di PT. Kreature Media Indonesia.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak PT. Kreature Media Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan selama masa magang. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik serta teman-teman yang telah memberikan dukungan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan laporan ini.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang baik untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
DAFTAR TABEL.....	7
BAB I.....	8
<b>1.1. Latar Belakang</b> .....	8
<b>1.2. Lingkup Kegiatan Magang</b> .....	9
<b>1.3. Tujuan Magang</b> .....	10
BAB II.....	11
PROFIL PERUSAHAAN .....	11
<b>2.1. Struktur Perusahaan</b> .....	11
<b>2.2. Lingkup Pekerjaan</b> .....	12
<b>2.3. Deskripsi Pekerjaan</b> .....	12
<b>2.4. Jadwal Kerja</b> .....	12
BAB III .....	14
PELAKSANAAN MAGANG .....	14
<b>3.1. Posisi/Kedudukan Magang</b> .....	14
<b>3.2. Metodologi Penyelesaian Tugas</b> .....	14
<b>3.3. Pembelajaran Hal Baru</b> .....	47
BAB IV .....	48
KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
<b>4.1. Kesimpulan</b> .....	48
<b>4.2. Saran</b> .....	48
BAB V .....	49
REFLEKSI DIRI.....	49
LAMPIRAN.....	50

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Logo Perusahaan .....	8
<b>Gambar 2.</b> Bagan Struktur Perusahaan.....	11
<b>Gambar 3.</b> Bagan metodologi penyelesaian tugas .....	14
<b>Gambar 4.</b> Dokumentasi briefing event RRK .....	15
<b>Gambar 5.</b> Konten Plan Ragam Rasa Kuliner.....	16
<b>Gambar 6.</b> Proses pencarian referensi konsep desain event RRK .....	16
<b>Gambar 7.</b> Konsep desain event RRK.....	17
<b>Gambar 8.</b> Dokumentasi pembuatan konten foto dan video event RRK.....	17
<b>Gambar 9.</b> Proses pembuatan desain RRK .....	18
<b>Gambar 10.</b> Moodboard desain event ragam rasa kuliner .....	18
<b>Gambar 11.</b> Proses pengumpulan melalui google drive .....	19
<b>Gambar 12.</b> Publikasi event ragam rasa kuliner .....	20
<b>Gambar 13.</b> Briefing pertama CCD di gedung Siola Surabaya .....	21
<b>Gambar 14.</b> Kegiatan survey di Balai Pemuda Surabaya .....	21
<b>Gambar 15.</b> Konten Plan Creative Community Day 2025.....	22
<b>Gambar 16.</b> Eksplorasi gaya desain sebelumnya.....	23
<b>Gambar 17.</b> Kumpulan aset-aset desain event CCD .....	23
<b>Gambar 18.</b> Proses produksi desain feed CCD.....	24
<b>Gambar 19.</b> Hasil produksi desain feed event CCD.....	24
<b>Gambar 20.</b> Proses pembuatan photobooth CCD .....	25
<b>Gambar 21.</b> Proses pembuatan fascia booth CCD .....	25
<b>Gambar 22.</b> Proses pembuatan venue map CCD.....	25
<b>Gambar 23.</b> Proses menghubungi untuk media partner.....	26
<b>Gambar 24.</b> Proses asistensi dan revisi secara online dan offline event CCD .....	27
<b>Gambar 25.</b> Pengumpulan tugas event CCD.....	27
<b>Gambar 26.</b> Publikasi event CCD.....	28
<b>Gambar 27.</b> Briefing event CCR.....	29
<b>Gambar 28.</b> Konten Plan event CCR.....	29
<b>Gambar 29.</b> Eksplorasi konten event CCR .....	30
<b>Gambar 30.</b> Produksi konten event CCR.....	30
<b>Gambar 31.</b> Moodboard desain event CCR .....	31
<b>Gambar 32.</b> Proses asistensi dan revisi event CCR.....	31
<b>Gambar 33.</b> Proses pengumpulan event CCR .....	32
<b>Gambar 34.</b> Publikasi event CCR .....	32
<b>Gambar 35.</b> Dokumentasi briefing proyek Ashaya Villa Batu.....	33
<b>Gambar 36.</b> Konten Plan proyek Ashaya Villa batu .....	34

<b>Gambar 37.</b> Proses pencarian referensi desain Ashaya Villa Batu .....	34
<b>Gambar 38.</b> Proses penyusunan konsep desain Ashaya Villa Batu .....	35
<b>Gambar 39.</b> Proses pembuatan desain proyek Ashaya Villa Batu.....	35
<b>Gambar 40.</b> Moodboard proyek Ashaya Villa Batu.....	36
<b>Gambar 41.</b> Publikasi proyek Ashaya Villa Batu .....	36
<b>Gambar 42.</b> Briefing online Safari Fun Ride KBS .....	37
<b>Gambar 43.</b> Konten Plan Safari Fun Ride KBS.....	38
<b>Gambar 44.</b> Proses pencarian referensi konten Safari Fun Ride KBS .....	38
<b>Gambar 45.</b> Konsep desain Safari Fun Ride KBS .....	39
<b>Gambar 46.</b> Pembuatan konten Safari Fun Ride KBS.....	39
<b>Gambar 47.</b> Proses pembuatan desain Safari Fun Ride KBS.....	40
<b>Gambar 48.</b> Moodboard Safari Fun Ride KBS.....	40
<b>Gambar 49.</b> Dokumentasi asistensi moodboard Safari Fun Ride KBS .....	41
<b>Gambar 50.</b> Pengumpulan desain Safari Fun Ride KBS .....	41
<b>Gambar 51.</b> Publikasi desain Safari Fun Ride KBS.....	41
<b>Gambar 52.</b> Briefing pembuatan landing page Kebun Raya Magrove.....	42
<b>Gambar 53.</b> Proses pembuatan aset desain landing page Kebun Raya Mangrove.....	43
<b>Gambar 54.</b> Aset desain landing page Kebun Raya Mangrove .....	43
<b>Gambar 55.</b> Pengumpulan aset desain landing page Hut 2 Kebun Raya Mangrove.....	44
<b>Gambar 56.</b> Briefing dan survey desain mural Kota Rasa.....	45
<b>Gambar 57.</b> Proses eksekusi desain mural Kota Rasa.....	45
<b>Gambar 58.</b> Desain mural booth Kota Rasa.....	45
<b>Gambar 59.</b> Mockup desain mural booth Kota Rasa.....	46
<b>Gambar 60.</b> Proses asistensi dan revisi desain mural Kota Rasa.....	46
<b>Gambar 61.</b> Pengumpulan desain mural Kota Rasa di google drive.....	47

## DAFTAR TABEL

**Tabel 1.** Layanan Jasa Perusahaan..... 12

**Tabel 2.** Jadwal Kerja Perusahaan ..... 13