

LAPORAN KERJA PRAKTIK/MAGANG

**PERANCANGAN CONCEPT DESAIN LOGO DAN KEY
VISUAL EVENT EDU EXPO 2023**



Disusun Oleh :

1. DAVID TOMAS PRIATMOJO (3032010008)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**

GRESIK

2024

LAPORAN KERJA PRKTIK/MAGANG
PERANCANGAN DESAIN LOGO DAN *KEY VISUAL*
***EVENT* EDU EXPO 2023**



Disusun Oleh:

1. DAVID TOMAS PRIATMOJO (3032010008)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2024

LEMBAR PENGESAHAN

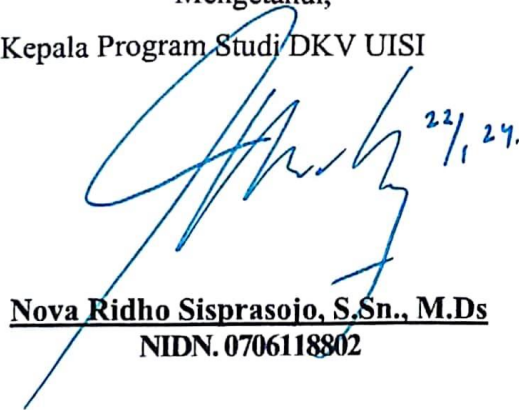
LAPORAN MAGANG DI PT DYANDRA PROMOSINDO BRANCH SURABAYA (Periode : 14 Agustus s.d 31 Desember 2023)

Disusun Oleh:

DAVID TOMAS PRIATMOJO (3032010008)

Mengetahui,

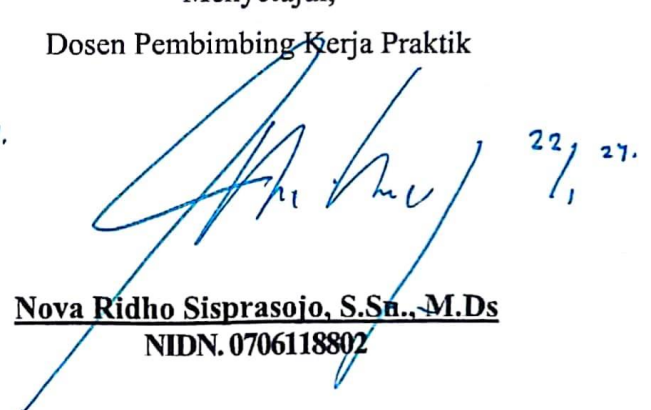
Kepala Program Studi DKV UISI



Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0706118802

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Kerja Praktik



Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0706118802

Surabaya, 16 Januari 2024

PT DYANDRA PROMOSINDO BRANCH SURABAYA

Mengetahui,

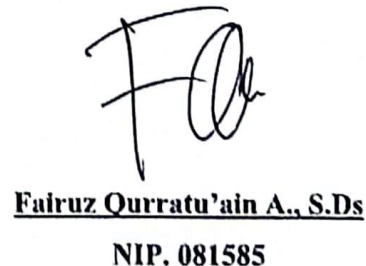
Human Resource and General Affair
PT. Dyandra Promosindo Branch
Surabaya



Chiquita Putri Aurellia, S.Psi
NIP. 077627

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan Divisi Event
Designer



Fairuz Qurratu'ain A., S.Ds
NIP. 081585

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, serta rasa syukur yang tak terhingga, penulis menyampaikan salam, hormat, dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta inspirasi dalam penyusunan Laporan Akhir yang berjudul Perancangan *Concept* Desain Logo dan *Key Visual* sebagai Identitas *Event* Edu Expo 2023 Surabaya di PT Dyandra Promosindo Surabaya sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun sebagai bentuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka. Suksesnya laporan ini berkat adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung. Saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ing. Herman Sasongko selaku Rektor Universitas Internasional Semen Indonesia.
2. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus pembimbing Magang Bersertifikat MSIB Kampus Merdeka Batch 5.
3. Ibu Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom. selaku Dosen Wali Mahasiswa.
4. Kak Fairuz Qurratu'ain A, S.Ds. selaku Mentor Magang Bersertifikat MSIB Batch 5 pada posisi Event Designer yang telah memberikan arahan, dukungan, masukan, dan saran selama pelaksanaan Magang dan Studi Independen Bersertifikat dari awal sampai selesai pelaksanaan.

5. Kak Chiquita Putri Aurellia, S.Psi selaku Human Resource and General Affair dan seluruh karyawan atau kolega Senior di PT Dyandra Promosindo yang telah memberikan ilmu dan motivasi pada pelaksanaan MSIB Batch 5.
6. Kepada semua teman teman Magang MSIB Batch 5 PT Dyandra Promosindo Surabaya yang telah memberikan dukungan dan masukan serta menyelesaikan berbagai hal bersama – sama selama pelaksanaan magang.
7. Kepada kedua orang tua dan saudara kandung yang telah mendukung dan memberikan dorongan serta motivasi untuk saya pada pelaksanaan magang MSIB Batch 5.

Besar harapan penulis untuk Laporan Akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, Saya selaku penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja pada penulisan maupun kata – kata yang terdapat pada laporan ini.

Surabaya, 10 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Tujuan Umum.....	3
1.2.2 Tujuan Khusus.....	3
1.2.3 Manfaat.....	4
1.3 Metodologi Pengumpulan Data.....	5
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	8
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	8
BAB II PROFIL PT DYANDRA PROMOSINDO.....	9
2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Dyandra Promosindo	9
2.2 Visi dan Misi PT Dyandra Promosindo	11
2.2.1 Visi	11
2.2.2 Misi.....	11

2.3 Lokasi PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya.....	11
2.4 Struktur Organisasi PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya	12
2.5 Produk Penyelenggaraan <i>Event</i>	15
2.5.1 Willow Baby Expo (Wilbex) 2023 Arcadia.....	15
2.5.2 Kickfest Malang dan Bandung 2023	16
2.5.3 Korea Mice Roadshow 2023	17
2.3.4 The International Yogyakarta 42K Marathon 2023	17
2.5.5 Pertamina Zona 13 2023.....	18
2.5.6 Beauty Fest Asia 2023.....	19
2.5.7 Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	20
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	21
3.1 Desain Komunikasi Visual.....	21
3.1.1 Unsur – unsur desain	22
3.1.2 Prinsip – prinsip Desain	25
3.2 Event	27
3.2.1 Identitas Visual.....	27
3.2.2 <i>Layout</i> Desain.....	29
3.3 Design Thinking.....	29
3.3.1 <i>Empathize</i>	30
3.3.2 <i>Define</i>	30

3.3.3 Ideate	30
3.3.4 Prototype	30
3.3.5 Test	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	32
4.2 Tugas Unit Kerja.....	32
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	33
4.4 Tugas Magang.....	33
4.4.1 Tugas Primer : Perancangan Logo dan <i>Key Visual Event</i> Edu Expo	33
4.4.2 Tugas Sekunder: Membantu merancang desain di setiap <i>Event</i>	55
4.5 Kegiatan Magang.....	92
4.6 Skema Proses Pelaksanaan Magang	93
4.7 Jadwal Magang	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktik/Magang	99
Lampiran 2 Absensi Kerja Praktik/Magang.....	100
Lampiran 3 Sertifikat Kerja Praktik/Magang.....	107



Lampiran 4 Dokumentasi Kerja Praktik/Magang 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo PT Dyandra Promosindo.....	9
Gambar 2. 2 Lokasi Kantor PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya.....	11
Gambar 2. 3 Logo <i>Event Willow Baby Expo 2023 Surabaya</i>	15
Gambar 2. 4 Logo <i>Event KickFest XV 2023</i>	16
Gambar 2. 5 Header dan Logo <i>Event Korea Mice Roadshow 2023</i>	17
Gambar 2. 6 Logo <i>Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023</i>	17
Gambar 2. 7 Logo dan <i>Key Visual Event Pertamina Zona 13 Cirebon</i>	18
Gambar 2. 8 Logo Beauty Fest Asia 2023 By Popbela.com.....	19
Gambar 2. 9 Logo <i>Event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 by P.s.i Coffee & Spiku dan Kopi Singa</i>	20
Gambar 3. 1 Lingkaran Warna.....	22
Gambar 3. 2 Lingkaran Warna.....	23
Gambar 4. 1 Pemberian <i>project</i> desain logo dan <i>key visual event</i> edu expo 2023 oleh <i>project manager</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Brief PDF event</i> edu expo 2023.....	35
Gambar 4. 3 Komunikasi <i>event designer</i> terkait keperluan logo <i>event</i>	36
Gambar 4. 4 Riset konsep logo dan <i>key visual event</i> Edu Expo 2023	37
Gambar 4. 5 Perancangan logo konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator.....	38

Gambar 4. 6 Desain Logo <i>Event</i> Edu Expo 2023 Konsep 1	39
Gambar 4. 7 Riset warna logo dan <i>key visual</i> konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023	39
Gambar 4. 8 Pallet Warna Desain Logo dan <i>Key Visual Event</i> Edu Expo 2023 Konsep 1	40
Gambar 4. 9 Riset <i>typeface</i> logo dan <i>key visual</i> konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023.	41
Gambar 4. 10 Perancangan desain <i>key visual</i> konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator	42
Gambar 4. 11 Desain <i>Key Visual</i> Konsep 1 <i>Event</i> Edu Expo 2023	42
Gambar 4. 12 Perancangan desain logo konsep 2 <i>event</i> Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator	44
Gambar 4. 13 Desain Logo Konsep 2 <i>event</i> Edu Expo 2023.....	44
Gambar 4. 14 Riset warna desain logo dan <i>key visual event</i> Edu Expo 2023.....	45
Gambar 4. 15 Pallet Warna Desain Logo dan <i>Key Visual Event</i> Edu Expo 2023 Konsep 2	46
Gambar 4. 16 Riset <i>typeface</i> konsep 2 desain logo dan <i>key visual event</i> Edu Expo 2023.....	47
Gambar 4. 17 Tabel <i>Typeface</i> Desain Logo dan <i>Key Visual</i> Konsep 2 <i>Event</i> Edu Expo 2023	47
Gambar 4. 18 Perancangan desain <i>key visual</i> konsep 2 <i>event</i> Edu Expo 2023.....	48
Gambar 4. 19 Desain <i>Key Visual</i> Konsep 2 <i>Event</i> Edu Expo 2023	48
Gambar 4. 20 Perancangan desain logo konsep 3 <i>event</i> Edu Expo 2023	49
Gambar 4. 21 Desain Logo Konsep 3 <i>Event</i> Edu Expo 2023	50

Gambar 4. 22 Riset warna konsep 3 logo dan <i>key visual event</i> Edu Expo 2023 ..	50
Gambar 4. 23 Pallet Warna Desain Logo dan <i>Key Visual Event</i> Edu Expo 2023 Konsep 3	51
Gambar 4. 24 Riset typeface konsep 3 desain logo dan <i>key visual event</i> Edu Expo 2023.....	52
Gambar 4. 25 Tabel <i>Typeface</i> Desain Logo dan <i>Key Visual</i> Konsep 3 <i>Event</i> Edu Expo 2023	52
Gambar 4. 26 Rancangan desain <i>key visual</i> konsep 3 <i>event</i> Edu Expo 2023	53
Gambar 4. 27 Desain <i>Key Visual</i> Konsep 3 <i>Event</i> Edu Expo 2023	53
Gambar 4. 28 Logo konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023 yang sebelumnya.....	54
Gambar 4. 29 Pengerjaan perbaikan desain logo konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023	55
Gambar 4. 30 Logo konsep 1 <i>event</i> Edu Expo 2023 yang sudah diperbaiki	55
Gambar 4. 31 Perancangan desain <i>banner backdrop press conference event</i> <i>Willow Baby Expo 2023</i> menggunakan adobe illustrator	57
Gambar 4. 32 Desain <i>Backdrop Press Conference Event Willow Baby Expo 2023</i>	57
Gambar 4. 33 Desain <i>Signage Event Willow Baby Expo 2023</i>	58
Gambar 4. 34 Perancangan desain <i>signage</i> pintu keluar <i>event Willow Baby Expo</i> 2023.....	58
Gambar 4. 35 <i>Signage</i> pintu keluar <i>event Willow Baby Expo 2023</i>	59
Gambar 4. 36 Komunikasi ACC/persetujuan <i>signage</i> pintu keluar <i>event Willow</i> <i>Baby Expo 2023</i>	60

Gambar 4. 37 Komunikasi ACC/persetujuan desain banner backdrop press conference event Willow Baby Expo 2023.....	60
Gambar 4. 38 <i>Color pallet</i> desain logo dan <i>key visual event</i> kickfest malang dan bandung 2023	61
Gambar 4. 39 Perancangan <i>signage event</i> kickfest Malang 2023 menggunakan adobe illustrator.....	62
Gambar 4. 40 Desain <i>Signage Event</i> KickFest 2023	62
Gambar 4. 41 Desain <i>Event Directory/Denah Event</i> KickFest 2023	63
Gambar 4. 42 Perancangan desain <i>signage event</i> kickfest bandung.....	63
Gambar 4. 43 Perancangan <i>signage event</i> kickfest Bandung 2023 yang sudah diperbaiki	64
Gambar 4. 44 <i>Signage event</i> kickfest Bandung 2023 yang sudah diperbaiki	64
Gambar 4. 45 Perancangan desain banner press conference <i>Event The International</i> Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator	66
Gambar 4. 46 Desain <i>Backdrop Press Conference Event</i> The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023	66
Gambar 4. 47 Perancangan desain Postingan <i>Feed</i> Instagram mini <i>Pre-Event</i> The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator	67
Gambar 4. 48 Desain Postingan <i>Feed</i> Instagram Mini <i>Pre-Event</i> The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023	67
Gambar 4. 49 Perancangan desain Jersey Pacer Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator	68

Gambar 4. 50 Desain Jersey Pacer <i>Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023</i>	68
Gambar 4. 51 Desain <i>Signage E-Race Guide Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator</i>	69
Gambar 4. 52 Desain <i>Signage E-Race Guide Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023</i>	69
Gambar 4. 53 Perbaikan desain <i>signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K chapter 1.0 2023</i>	70
Gambar 4. 54 <i>Signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K Marathon chapter 1.0 2023</i>	70
Gambar 4. 55 Komunikasi/ACC <i>Signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K Marathon chapter 1.0 2023</i>	70
Gambar 4. 56 Perancangan desain lanyard <i>event Pertamina Zona 13 2023 menggunakan adobe illustrator</i>	72
Gambar 4. 57 Desain <i>Lanyard Event Pertamina Zona 13 2023</i>	72
Gambar 4. 58 Perancangan desain <i>winner board event Pertamina Zona 13 2023</i>	73
Gambar 4. 59 Desain <i>Winner Board Event Pertamina Zona 13 2023</i>	73
Gambar 4. 60 Perancangan desain <i>que card MC event Pertamina Zona 13 2023</i>	74
Gambar 4. 61 Desain <i>que card MC event Pertamina Zona 13 2023</i>	74
Gambar 4. 62 Perbaikan desain <i>que card MC event Pertamina Zona 13 2023</i>	75
Gambar 4. 63 Desain <i>que card MC event Pertamina Zona 13 2023 yang sudah diperbaiki</i>	75

Gambar 4. 64 Perancangan desain <i>frame photobox event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 menggunakan adobe illustrator	77
Gambar 4. 65 Desain <i>Frame PhotoBox Event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023	77
Gambar 4. 66 Perancangan desain plakat juara kompetisi <i>manual brew event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	77
Gambar 4. 67 Desain <i>Trophy</i> dan <i>Piala Event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023	78
Gambar 4. 68 Perancangan desain piagam penghargaan dan apresiasi <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	78
Gambar 4. 69 Desain Piagam penghargaan dan apresiasi <i>Event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	79
Gambar 4. 70 Perancangan desain pemenang <i>post feed</i> Instagram <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	79
Gambar 4. 71 Desain pemenang <i>Post Feed Instagram Event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	80
Gambar 4. 72 Perbaikan desain <i>frame photobox event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	80
Gambar 4. 73 Desain <i>frame photobox</i> yang sudah diperbaiki <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	81
Gambar 4. 74 Perbaikan desain pemenang <i>post feed</i> Instagram <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	81
Gambar 4. 75 Desain pemenang <i>post feed</i> Instagram yang sudah diperbaiki <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	82

Gambar 4. 76 Komunikasi/ <i>Approve</i> desain pemenang post feed Instagram <i>event</i> Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023.....	83
Gambar 4. 77 Postingan <i>brief</i> sayembara desain logo 50 tahun gamedia pustaka utama	84
Gambar 4. 78 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gamedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator	85
Gambar 4. 79 Desain Logo Konsep 1 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	86
Gambar 4. 80 <i>Pallet</i> Warna Desain Logo Konsep 1 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	87
Gambar 4. 81 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gamedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator	88
Gambar 4. 82 Desain Logo Konsep 2 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	88
Gambar 4. 83 <i>Pallet</i> Warna Desain Logo Konsep 2 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	89
Gambar 4. 84 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gamedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator	90
Gambar 4. 85 Desain Logo Konsep 3 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	90
Gambar 4. 86 <i>Pallet</i> Warna Desain Logo Konsep 3 50 Tahun Gamedia Pustaka Utama	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Perusahaan PT Dyandra Promosindo.....	12
Tabel 4. 1 Struktur Kerja Divisi <i>Event Designer</i>	32
Tabel 4. 2 Tabel <i>Typeface</i> Desain Logo dan <i>Key Visual</i> Konsep 1 <i>Event Edu Expo 2023</i>	41
Tabel 4. 3 Tabel <i>Typeface</i> Desain Logo dan <i>Key Visual</i> Konsep 2 <i>Event Edu Expo 2023</i>	47
Tabel 4. 4 Tabel <i>Typeface</i> Desain Logo dan <i>Key Visual</i> Konsep 3 <i>Event Edu Expo 2023</i>	52
Tabel 4. 5 Tabel <i>Typeface</i> Logo Konsep 1 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama .	86
Tabel 4. 6 Tabel <i>Typeface</i> Logo Konsep 2 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama .	89
Tabel 4. 7 Tabel <i>Typeface</i> Logo Konsep 3 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama .	91
Tabel 4. 8 Skema Proses Pelaksanaan Magang	93
Tabel 4. 9 Tabel Jam Kerja Harian	93
Tabel 4. 10 Tabel Pekerjaan Mingguan Magang	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis telah menjadi peranan yang sangat penting dalam perkembangan industri yang pesat dari masa ke masa terutama di era sekarang, salah satunya di industri MICE (*Meetings, Incentive, Conferences, and Exhibiton*) yang sekarang ditetapkan menjadi salah satu sektor pariwisata di Indonesia. Pada industri MICE, desain grafis mengalami perubahan pada penyebutannya yang sebelumnya desain grafis berubah menjadi *event designer* namun pada dasarnya pekerjaan yang dilakukan masih sama pada lingkup grafis visual. Dalam perkembangan era globalisasi dan kemajuan teknologi industri, dunia peristiwa dan hiburan telah menjadi bagian yang sangat diperhatikan dalam menciptakan pengalaman atau *experience* yang tak terlupakan bagi masyarakat. *Event designer* menjadi posisi yang sangat diperhitungkan dalam merancang dan mengimplementasikan konsep – konsep kreatif untuk berbagai jenis acara atau *event* yang umumnya pada lingkup MICE.

Lingkup MICE juga memberikan kesempatan kepada para anak muda Indonesia untuk ikut serta merasakan dalam merancang sebuah acara atau *event*, melalui program magang studi independen bersertifikat (MSIB) batch 5 yang berkerja sama dengan program Kompas Gramedia *internship challenge* (KGIC) yang dilaksanakan oleh perusahaan Kompas Gramedia yang memiliki anak perusahaan yang berfokus pada industri MICE, salah satunya PT Dyandra Promosindo. Mahasiswa magang pada posisi *event designer* akan diberikan kesempatan untuk mengeksplor dan menjelajahi berbagai dunia MICE, dilatih untuk menciptakan solusi kreatif dengan pelatihan pendampingan untuk menghasilkan solusi menggunakan kreativitas tingkat tinggi, dan diberikan pemahaman akan *trend* yang sesuai dengan masa kini. Seorang *event designer*

harus mampu menciptakan suasana atau atmosfer yang berbeda melalui visualisasi yang terkonsep dan sesuai dengan konsep acara, mampu mencerminkan identitas serta memberikan kesan tak terlupakan melalui visualisasi kreatif. Mahasiswa magang pada posisi *event designer* akan diajarkan tentang *creative thinking* dan *problem solving* sehingga nantinya dapat memahami tentang manajemen resiko dan dinamika industri pada lingkup MICE.

Mahasiswa magang pada posisi *event designer* harus pintar dalam mengintegrasikan antara teknologi terkini dengan visualisasi desain sehingga menghasilkan efektivitas serta peningkatan interaksi pengunjung pada visualisasi *event*, yang terpenting adalah komunikasi dan kolaborasi dengan berbagai orang sehingga dapat saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama yaitu menyelenggarakan acara atau *event* yang sesuai dan berkesan bagi pengunjung. Mahasiswa magang pada posisi *event designer* di PT Dyandra Promosindo diajarkan bagaimana membuat sebuah *flow* atau *mapping* dalam menciptakan unsur visual yang sesuai dengan kreatifitas tingkat tinggi, serta diberikan pemahaman terkait menciptakan solusi sebelum munculnya permasalahan pada pelaksanaan *event* atau acara dengan sistem pemikiran *creative* dan *critical thinking* serta *problem solving* yang ditanamkan pada setiap individu.

PT. Dyandra Promosindo adalah salah satu perusahaan penyelenggaraan atau yang bergerak di industri MICE terbesar yang sudah menggelar berbagai *event* besar berskala internasional dan nasional, sudah banyak *event* yang telah diselenggarakan oleh PT Dyandra Promosindo di berbagai daerah di Indonesia, terutama di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Palembang, Bali, dan Medan dengan cabang besarnya adalah Makasar dan Surabaya.

Secara tidak langsung PT Dyandra Promosindo memiliki peranan penting dalam berkembangnya industri MICE di Indonesia, dan pastinya di setiap *event* yang dihadirkan memiliki identitas dan branding tersendiri, oleh karena peran

desain grafis yang pada industri ini berubah menjadi event designer menjadi sangat diperhatikan untuk bisa menghasilkan visual kreatif yang dapat memberikan identitas tersendiri di setiap *event* yang diselenggarakan, salah satunya yaitu membuat logo dan *key visual event* yang berperan penting sebagai identitas sebuah *event*. Pada tahun ini rencananya *event* Edu Expo akan diselenggarakan di kota Surabaya sehingga selanjutnya diperlukan perancangan logo dan *key visual* yang menjadi identitas pada pelaksanaan *event* Edu Expo 2023 dengan tujuan untuk menarik minat masyarakat untuk ikut berpartisipasi dan datang pada *event* tersebut, serta menjadi salah satu pembeda dari berbagai *event* lainnya yang bertema edukasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

1. Memperoleh pengalaman kerja dan mendapat peluang untuk dapat berlatih meningkatkan *softskill* berupa *problem solving* dan *creative thinking* dengan terjun langsung di lingkungan kerja dan perusahaan.
2. Sebagai tempat pengaplikasian ilmu pengetahuan atau teori - teori yang telah dipelajari di lingkungan akademis ke dalam lingkungan pekerjaan/perusahaan.
3. Mendapatkan pemahaman tentang dinamika industri, *trend*, atau tantangan yang dihadapi oleh perusahaan.
4. Sebagai tempat pembelajaran non akademis dengan meningkatkan keterampilan teknis dan non teknis sesuai dengan bidang pekerjaan, seperti komunikasi dan desain visual.

1.2.2 Tujuan Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Departemen Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia.

2. Mengetahui proses kreatif pada saat menyelenggarakan *event* di PT Dyandra Promosindo Surabaya.
3. Mengimplementasi ilmu di bidang desain komunikasi visual pada posisi *event designer* ke dalam setiap *project event* yang dilaksanakan perusahaan, seperti pada desain *signage*, desain materi promosi, desain identitas *event*, dan lain sebagainya.
4. Memahami dan meningkatkan kemampuan kolaboratif dalam pekerjaan tim perancang *event* sebagai implementasi manajemen proyek pada bidang *event*.

1.2.3 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan magang bersertifikat pada posisi *event designer* di PT Dyandra Promosindo Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a) Peningkatan kualitas pendidikan dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan terjun langsung ke dunia nyata/pekerjaan.
 - b) Meningkatkan hubungan perguruan tinggi dengan industri terkhusus tempat mahasiswa magang/kerja praktik sehingga memungkinkan melalui program magang/kerja praktik menghasilkan kerjasama yang erat antara akademis dan industri.
 - c) Bisa mendapatkan masukan berharga melalui industri dalam mengevaluasi dan meningkatkan kurikulum serta program studi.
2. Bagi Perusahaan
 - a) Magang/Kerja Praktik dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk perusahaan dalam mengidentifikasi bakat – bakat potensial yang didapat dari mahasiswa yang mengikuti program magang/kerja praktik.
 - b) Peningkatan produktivitas pada perusahaan melalui mahasiswa program magang/kerja praktik yang membawa pengetahuan dan kreativitas yang baru.

- c) Citra perusahaan yang baik karena telah mendukung dan peduli terhadap dunia pendidikan dengan berkontribusi memberikan tempat sebagai sarana pengembangan professional.
3. Bagi Mahasiswa
- a) Meningkatkan keterampilan praktis berupa *softskill* dan *hardskill* dengan terjun langsung di lingkungan pekerjaan.
 - b) Memberikan pengalaman terkait dunia pekerjaan.
 - c) Penerapan dan pengaplikasian pengetahuan di lingkungan pekerjaan.
 - d) Meningkatkan peluang mendapatkan pekerjaan setelah lulus kuliah karena telah aktif terlibat lebih dulu dalam dunia kerja.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metode yang digunakan selama pelaksanaan magang di PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya adalah pra *event*, pelaksanaan *event*, dan pasca *event* sebagai panduan utama dalam melaksanakan atau menyelenggarakan *event*, panduan tersebut menjadi poin penting bagi seluruh staf yang ada di perusahaan, dari panduan atau tahap penyelenggaraan *event* tersebut dapat memahami tugas dari setiap divisi dengan mudah. Selain tahap tersebut terdapat juga tahap komunikasi konsep, riset konsep, visualisasi konsep, implementasi konsep yang biasa digunakan *event designer* dalam membuat konsep visual identitas *event*, serta sebagai *event designer* yang telah mendapatkan ilmu pengetahuan terkait desain pasti pada perancangannya menerapkan metode *design thinking* dalam membuat perancangan visualisasi konsep identitas *event*, berikut adalah tahapan *design thinking* :

1. Empati (*Empathize*)

Memahami pengalaman pengguna atau sesuatu yang dibutuhkan dengan empati dapat menghasilkan identifikasi masalah yang ada. Pada tahap ini biasanya melibatkan pengamatan, riset, atau komunikasi untuk

mendapatkan sudut pandang yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pengguna, pada posisi *event designer* biasanya pada tahap ini dilakukan komunikasi dengan keseluruhan tim terutama dengan *project officer* selaku pemimpin *event* untuk mencari konsep terbaik dan sesuai dengan *event* atas permintaan *client*.

2. Definisi (*Define*)

Menentukan dengan jelas masalah atau tantangan yang akan dipecahkan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari tahap empati dengan mengidentifikasi secara spesifik fokus dan ruang lingkup masalah. Pada tahap ini dilingkungan divisi *event designer* masih dalam tahap penentuan konsep dengan *project officer* dan sangat mungkin masih terdapat komunikasi dua arah antara *client* dengan *project officer* dan *project officer* ke tim divisi.

3. Ide (*Ideate*)

Menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif tanpa dinilai dan dikritik terlebih dahulu yang dihasilkan dari *brainstorming* yang intensif sehingga menghasilkan berbagai opsi solusi kreatif, pada tahap ini konsep yang diinginkan sebagai poin penting penyusunan visualisasi identitas *event* sudah ditemukan, selanjutnya hanya diskusi dilanjutkan pada tahap internal divisi *event designer* dengan membuat beberapa identitas logo dan *key visual* sebagai alternatif pilihan desain *event* yang digunakan.

4. Prototipe (*Prototype*)

Mulai membuat model atau *prototype* sementara dari solusi yang diusulkan, *prototype* bisa berupa model fisik, sketsa, dan representasi visual yang sesuai lainnya, tujuannya untuk memvisualisasi dan menguji ide – ide yang dihasilkan. Pada lingkup divisi *event designer* pada tahap

ini membuat desain logo dan *key visual* lengkap dengan *mock up* desain sebagai bagain visualisasi konsep identitas *event*.

5. Pengujian (Test)

Mengumpulkan umpan balik pengguna terhadap prototipe yang dibuat, pengujian ini berfungsi untuk memahami sekaligus mendengarkan masukan terkait solusi yang diusulkan bisa berhasil menyelesaikan masalah. Pada divisi *event designer* jika sudah selesai membuat *prototype* beberapa konsep visual dan identitas *event*, maka selanjutnya dirapatkan kembali dengan seluruh tim terkait desain visual *event* jika tim internal setuju maka selanjutnya akan dikomunikasikan dengan *client* melalui *project officer* terkait desain visual *event* apakah diperlukan pembaruan atau sudah sesuai dengan harapan atau pandangan *client*.

Selain metode *design thinking* terdapat juga tahapan – tahapan yang menjadi kunci dalam penyelenggaraan *event*, secara lengkapnya sebagai berikut :

1. Pra *Event*

Pada tahap pra event umumnya dibutuhkan analisis kebutuhan awal untuk menentukan tujuan dan kebutuhan acara berupa perencanaan seperti penyusunan rencana acara, anggaran, dan jadwal kegiatan. Pada tahap ini juga mulai berjalan promosi bisa menggunakan sosial media, atau menyelenggarakan mini *event* sebagai upaya perkenalan secara langsung dengan masyarakat terkait *event* yang akan diselenggarakan. Melakukan upaya negosiasi dengan kontraktor berupa pihak ketiga atau *vendor* dan *logistic* seperti tempat, peralatan, dan transportasi.

2. Pelaksanaan *Event*

Biasanya diawali dengan setup tempat atau lokasi serta memastikan seluruh elemen *event* dalam keadaan siap, mengurus berbagai kebutuhan

peserta dan distribusi materi acara kepada MC dan seluruh panitia *event*, yang terpenting adalah manajemen waktu pada *event* supaya waktu acara lebih efisien.

3. Pasca *Event*

Tahap ini biasanya masuk ke tahap evaluasi berupa analisis kekurangan, hasil, dan pencapaian pelaksanaan *event*, menerima umpan balik dari peserta dan *client* dari *event* tersebut, dan yang terakhir menyusun laporan hasil acara untuk keperluan dokumentasi dan bahan evaluasi.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya

Jl. Basuki Rahmat No.93-105, Embong Kaliasin, Kec. Genteng,
Surabaya, Jawa Timur 60271

Waktu : 14 Agustus – 31 Desember 2023 (5 Bulan)

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit Kerja: Event Designer PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya

BAB II

PROFIL PT DYANDRA PROMOSINDO



www.dyandra.com

member of **Dyandra**&Co.

Gambar 2. 1 Logo PT Dyandra Promosindo
(Sumber : Google.com)

2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Dyandra Promosindo

PT Dyandra Promosindo lahir dari sebuah garasi di jalan Widya Chandra pada tahun 1994 dan petualangan Dyandra pun dimulai. Dyandra pertama kali dikenal sebagai *organizer* yang kerap menyelenggarakan pameran di bidang teknologi informatika dan juga otomotif. Pada tahun 1999, Dyandra pun melebarkan bisnisnya dengan bergabung dengan Kompas Gramedia Group. Tahun 2005 bisnis pun meluas dengan mengakuisisi Samudra Dyan Praga di bidang kontraktor stan pameran. Kemudian dibentuklah *holding company* pada tahun 2007 dengan nama PT Dyandra Media International (DMI), melalui DMI terdapat lompatan bisnis pada tahun 2011 – 2012 yaitu Dyandra Group mengakuisisi beberapa perusahaan seperti PT Nusa Dua Indonesia yang bergerak di gedung pameran dan *Convention*, PT Graha Multi Utama yang mengeluti bisnis perhotelan dengan brand Hotel Santika dan Hotel Amaris.

Di tahun 2012, Dyandra Promosindo mengawali dengan terjun ke dunia entertainment sebagai promotor *event* konser internasional seperti Jennifer Lopez, Bruno Mars, EXO: the Planet, Ariana Grande, David Guetta, Disney on Ice, dan lain sebagainya, dan di tahun berikutnya, PT Dyandra Media International secara resmi tercatat sebagai emiten baru di bursa efek Indonesia dengan kode DYAN sekaligus menjadi perusahaan terbuka tepatnya di tanggal 25 Maret 2013, Dyandra sebagai *holding company* telah menaungi 23 perusahaan di bidang MICE.

Sampai dengan sekarang, Dyandra Promosindo telah tercatat telah memiliki 11 anak perusahaan yang fokus pada bisnis *professional event and exhibition organizer, promotor music, brand activation, dan digital agency*, berikut ini adalah beberapa daftar anak perusahaan PT Dyandra Promosindo:

- PT Kerabat Dyan Utama (Radyatama).
- PT Dyandra Global Edutainment (DGE).
- PT Debindo Mitra Tama (DMT).
- PT Debindo Mitra Dyantama (DMD).
- PT Dyandra Tarsus International (DTI).
- PT Dyandra Communication (Dyacomm).
- PT Fasen Creative Quality (Quad).
- PT Visicita Imaji Semesta (Visicomm).
- PT Idea Besar Komunika (Ideacomm).
- PT Visi Sarana Media Digital.
- PT Dyan Mas Entertainment (DMEAsia).

Seiring berjalannya waktu, PT Dyandra Promosindo mengembangkan portofolio acaranya untuk mencakup berbagai industri, termasuk MICE (Meeting, Incentive, Convention, Exhibition). Perusahaan ini telah menyelenggarakan berbagai acara besar seperti *Indonesia International Motor Show, Jakarta Fashion Week, Indonesia International Education & Training Expo*, dan banyak lagi. Dalam perjalanannya, PT Dyandra Promosindo telah

menerima berbagai penghargaan dari berbagai organisasi dan pemerintah, termasuk penghargaan Indonesia MICE Awards, ASEAN Business Award, dan Top 100 Indonesia Original Brands, dengan cabang perusahaan berada di Surabaya dan Makassar.

2.2 Visi dan Misi PT Dyandra Promosindo

2.2.1 Visi

Menjadi perusahaan *event organizer* terbesar di Asia Tenggara melalui pengelolaan *event* sebagai sebuah *brand* dengan menggunakan teknologi terkini yang didukung oleh sumber daya manusia yang kreatif dan berdaya saing tinggi.

2.2.2 Misi

Menjadi mitra bisnis terpercaya yang selalu memberikan standar pelayanan terbaik dan solusi inovatif dengan mengedepankan profesionalisme dalam bisnis MICE.

2.3 Lokasi PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya



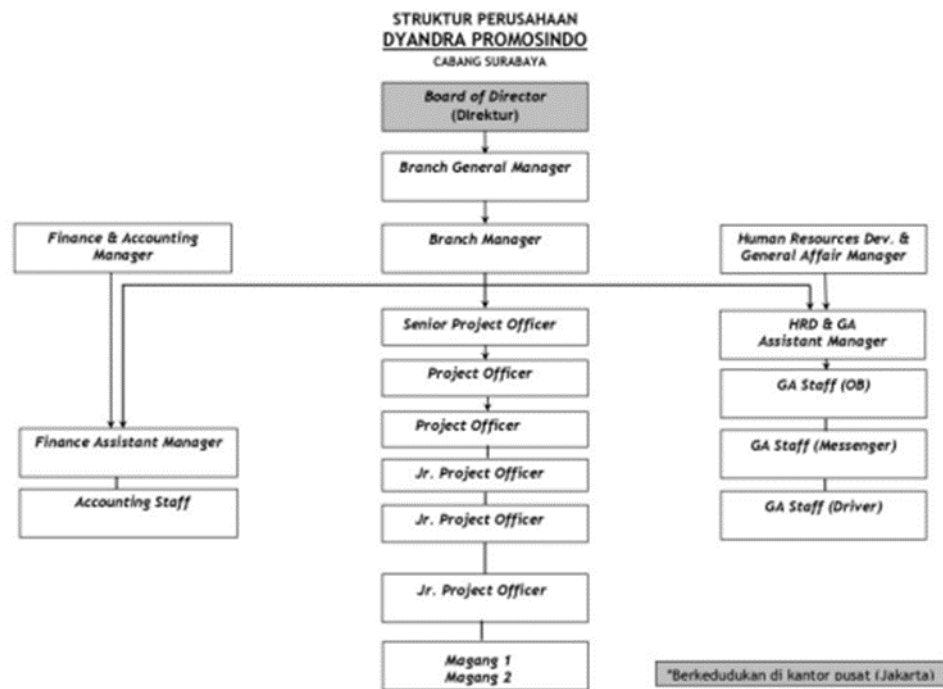
Gambar 2. 2 Lokasi Kantor PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya

(Sumber : Google.com/maps)

Dyandra Convention Center Surabaya, Ex Gramedia Convention Suarabaya,
 Jl. Basuki Rahmat No.93-105, Embong Kaliasin, Kec. Genteng, Surabaya,
 Jawa Timur 60271

2.4 Struktur Organisasi PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya

Jabarkan tugas dan kewenangan dari struktur organisasi tersebut



Tabel 2. 1 Struktur Perusahaan PT Dyandra Promosindo

Berikut ini adalah susunan struktur organisasi PT Dyandra Promosindo Surabaya:

General Manager

: Tofani Lazuardi

Branch Manager	: Agustien Dyah
Senior Project Manager	: Friena Lusicasca
Project Manager	:
Oktavina Riyanto	
Bramantya Heotomo	
Ines Araminta	
Junior Project Manager	:
Geosilano	
Joshua Azriel	
Finance & Accounting	:
Anggia Lupita	
Adyna Dwiyulia	
Human Resource and General Affair	: Chiquita Putri Aurellia
Designer Graphic/Event Designer	: Fairuz Qurratu'ain A.

Deskripsi Pekerjaan :

1. General Manager

General Manager (GM) PT Dyandra Promosindo adalah membuat keputusan baik jangka panjang maupun jangka pendek, bertanggung jawab utama untuk mengelola dan mengkoordinasikan berbagai aspek dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi suatu acara, diantaranya manajemen tim, perencanaan dan strategi, hubungan klien dengan perusahaan, peningkatan kinerja perusahaan, dan masih banyak lainnya.

2. Branch Manager

Branch manager PT Dyandra Promosindo bertanggung jawab atas pelaporan bulanan atau sesuai waktu yang telah disepakati kepada perusahaan pusat. Beberapa tugasnya seperti memantau kinerja karyawan dan melakukan pemantauan prosedur kinerja sekaligus

memiliki tanggung jawab utama dalam mengelola dan memimpin operasional cabang atau divisi khusus di perusahaan tersebut.

3. *Senior Project Manager*

Senior Project Manager (SPM) bertugas mulai dari pada saat persiapan pameran, pelaksanaan pameran, dan pelaporan pameran, selain hal tersebut tugas *senior project manager* adalah mememanajementisasi tim dan proyek yang dikerjakan, koordinasi dengan klien, negosiasi serta pengembangan hubungan pelanggan.

4. *Project Manager*

Project Manager (PM) bertugas membantu SPM pada pelaksanaan dan manajemenisasi proyek *event*, dan tugas spesifik PM ditentukan oleh SPM pada saat pelaksanaan *event*.

5. *Finance dan Accountant*

Finance and Accountant bertugas untuk mengelola dan memegang uang secara langsung baik dalam bentuk fisik maupun non fisik, uang kartal atau uang giral. *Finance* lebih berpikir tentang perkiraan performa keuangan masa depan bisnis, selain itu juga mengurus kebutuhan kas perusahaan serta memastikannya sesuai dengan pendataan di bagian *accounting* yang mengurus neraca keuangan dan transaksi perusahaan.

6. *Human Resource and General Affair*

Human Resource and General Affair (HRGA) bertugas dalam pengendalian internal perusahaan, mengawasi seuruh aktivitas serta kinerja karyawan yang berhubungan dengan SDM perusahaan.

7. *Graphic/Event Designer*

Graphic/Event Designer bertugas membuat *key visual* atau visualisasi kreatif untuk *event* dengan spesifikasi yang sesuai dengan klien, memeriksa, membuat, dan memperbaiki kualitas desain supaya sesuai dengan media implementasi desain, bertanggung jawab pada setiap kebutuhan desain dari sebelum sampai dengan selesai pelaksanaan *event*.

2.5 Produk Penyelenggaraan *Event*

Berikut ini adalah beberapa *event* yang diselenggarakan oleh PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya pada tahun 2023 :

2.5.1 Willow Baby Expo (Wilbex) 2023 Arcadia



Gambar 2. 3 Logo *Event* Willow Baby Expo 2023 Surabaya
(Sumber : Dyandra *Design Asset*)

Willow Baby Expo (Wilbex) 2023 Arcadia adalah pameran perlengkapan bayi dan anak terbesar, diselenggarakan mulai tanggal 31 Agustus – 3 September 2023 di Grand City Convex, Surabaya. Menyediakan 250 *Brand* dengan sasaran adalah para calon mama muda yang ingin mencari berbagai perlengkapan bayi dan anak. Pameran ini di organisir langsung oleh PT Dyandra Promosindo dengan menghadirkan berbagai acara dan program seperti *exhibiton*, *talkshow*

and seminar, *morning attack*, promo and diskon, lelang barang, undian dan penghargaan khusus justiper, *free* tiket masuk khusus pukul 9 dan 10, kompetisi bagi para ayah, *fun games*, dan berbagai acara menarik lainnya.

2.5.2 Kickfest Malang dan Bandung 2023



Gambar 2. 4 Logo *Event* KickFest XV 2023
(Sumber : Dyandra *Design Asset*)

KickFest XV 2023 kembali digelar di 2 kota yaitu di kota malang tepatnya di Lapangan Rampal, Kota Malang pada tanggal 1 – 3 September 2023 dan di kota Bandung tepatnya di Lapangan PPI Pussenif pada tanggal 29 September – 1 Oktober 2023. Tahun 2023 menjadi gelaran ke – 15 sejak diselenggarakan pertama pada tahun 2007 di kota Bandung dan tahun ini mengambil tema Cross Culture untuk menunjukkan bahwa dengan keberagaman namun bisa bisa menjadi wadah bagi pelaku industri kreatif untuk terus berkembang. Ade Andriansyah ketua Kreative Independent Clothing Komuniti (KICK) mengatakan tema ini sejalan dengan semangat awal terbentuknya KickFest. Pada *event* KickFest terdapat berbagai acara, program, serta mengundang berbagai musisi tanah air pada tingkat lokal dan nasional yang dihadirkan di panggung hiburan KickFest.

2.5.3 Korea Mice Roadshow 2023



Gambar 2. 5 Header dan Logo *Event* Korea Mice Roadshow 2023

(Sumber : kmiceroadshow.com)

Korea Mice Roadshow 2023 yang diselenggarakan oleh Korea Tourism Organization (KTO) pada tanggal 21 September 2023, di Ayana Midplaza Jakarta. *Event* ini dihadirkan dengan tujuan untuk mempromosikan wisata MICE kepada wisatawan Indonesia, menghadirkan 23 *seller* atau pelaku bisnis korea untuk mempromosikan berbagai tempat di Korea, *Seller* yang hadir adalah Lotte Hotels and Resorts, Busan Tourism Organization, Gangwon Tourism Organization, hingga Seoul Tourism Organization. Adapula land operator korea seperti Arisu Tour, Sky Tour Service, hingga US Travel Korea, dan tak lupa lebih dari 100 *agent travel* dari Indonesia.

2.3.4 The International Yogyakarta 42K Marathon 2023



Gambar 2. 6 Logo *Event* The International Yogyakarta 42K Marathon

Chapter 1.0 2023

(Sumber : Dyandra *Design Asset*)

The International Yogyakarta 42K Marathon merupakan *event* lari pertama di Yogyakarta dengan rute di tengah kota, diselenggarakan pada tanggal 8 Oktober 2023, dengan urutan pengambilan *race pack collection* di area pura pakualaman Yogyakarta yang dibuka dari H-3, dan *Race Village* nya di tanggal 8 Oktober 2023 berada di area malioboro Yogyakarta dengan rute pelari merupakan representasi sumbu imajiner Kota Yogyakarta, sehingga pelari akan melewati *landmark* seperti Titik Nol Yogyakarta, Tugu Yogyakarta, Alun – Alun Utara dan Area Keraton, Benteng Venderburg, Malioboro, dan *landmark* lainnya, berfokus pada *experience* pelari yang tidak akan terlupakan. *Event* ini di organisir 3 EO langsung yaitu PT Dyandra Promosindo bersama Raga Jiwa Mulia sebagai penyusun konsep sekaligus operasional acara, Tribun EO yang bertugas mememanajemenisasi alur pendaftaran, rute, dan peserta lari.

2.5.5 Pertamina Zona 13 2023



Gambar 2. 7 Logo dan Key Visual Event Pertamina Zona 13 Cirebon

(Sumber : Dyandra *Asset Design*)

Event pertama zona 13 2023 adalah *event* dengan lingkup *cooperate* yang dihadirkan khusus dari Pertamina untuk Pertamina, dilaksanakan di Cirebon dengan menghadirkan konsep acara berupa hiburan dan *entertainment*, serta menghadirkan berbagai penghargaan untuk karyawan Pertamina.

2.5.6 Beauty Fest Asia 2023



Gambar 2. 8 Logo Beauty Fest Asia 2023 By Popbela.com
(Sumber : beautyfestasia.popbela.com)

Festival dan pameran kecantikan terbesar di Asia Tenggara yaitu Popbela Beauty Fest Asia 2023 diselenggarakan di dua kota besar yaitu Jakarta dan untuk pertama kalinya diselenggarakan di kota Surabaya pada tanggal 3 – 5 November 2023 di Grand City Convex, Surabaya. Menghadirkan lebih dari 100 brand kecantikan terkemuka, selama 3 hari menghadirkan berbagai program menarik seperti *talkshow*, *games*, undian dari berbagai brand dan tas menarik, sampai dengan *live music* yang mengundang artis nasional seperti Bilal Indraja dan Vierratale.

2.5.7 Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 2. 9 Logo *Event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 by P.s.i Coffee & Spiku dan Kopi Singa
(Gambar : Dyandra Asset Design)

Event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 adalah acara yang diadakan oleh Psi Coffee and Spiku by Kopi Singa pada tanggal 7 – 10 Desember 2023, pada acaranya menghadirkan berbagai acara menarik yaitu *Doodling Your Cup*, *Workshop Food Photography*, *Talkshow Mixology Coffee*, *PSI Got Talent*, *Manual Brew Competition*, *Spiku Decoration*, *Snap and Share*, *Promo product Coffee*, *Awarding* dan *Live Music* dari musisi lokal dan nasional salah satunya Zara Leola dan Tiara Andini.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

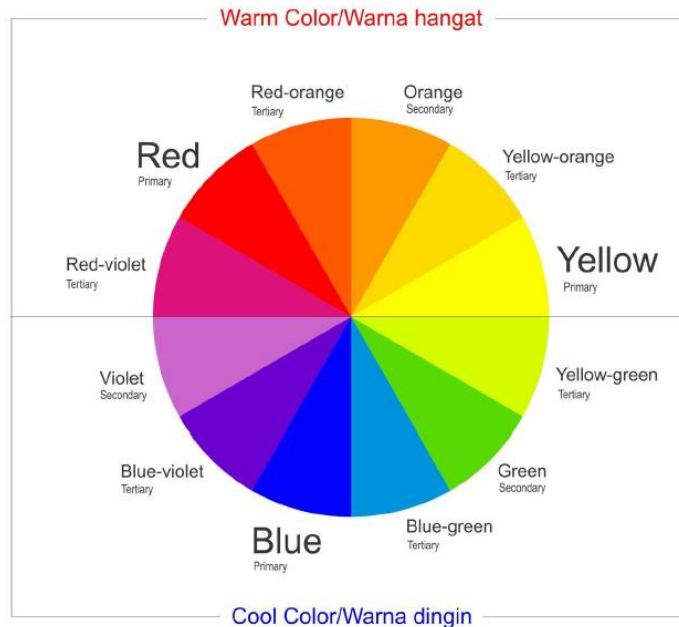
3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah salah satu disiplin ilmu yang berkaitan dengan penciptaan dan penyampaian pesan secara *visual* dengan menggunakan elemen – elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan gambar. Singkatnya desain komunikasi visual adalah rancangan penyampaian pesan melalui media visual, dengan tujuan utamanya adalah dapat menyampaikan dan memberikan informasi secara efektif kepada *audiens* atau target menggunakan elemen elemen visual.

Menurut manshur (2013) keilmuan desain komunikasi visual telah dikenal luas di berbagai industri, seperti industri seni, industri *public*, *event organizer*, dan industri media massa. Sampai dengan sekarang, desain komunikasi visual bukan hanya sekedar keilmuan saja namun merupakan strategi komunikasi ide melalui karya visual, seperti menyampaikan identitas visual pada *event*. Perlu diperhatikan pada keilmuan desain komunikasi visual terdapat beberapa unsur yang menjadi poin penting dan telah menjadi sebuah pemahaman pada setiap perancangan desain. Berikut adalah unsur – unsur dalam desain:

3.1.1 Unsur – unsur desain

1. Warna



Gambar 3. 1 Lingkaran Warna
(Sumber : Google *images*)

Menurut Kusrianto (2009) warna adalah unsur yang dangat tajam dan kuat karena mampu menyentuh dan merangsang penglihatan sehingga menimbulkan sebuah pemaknaan yang berbeda tergantung dari warna yang ada, seperti merah dengan makna semangat, biru dengan makna kepercayaan dan perdamaian, dan lain sebagainya. Oleh karena itu warna sangat berpengaruh pada desain karena mampu menimbulkan kesan yang mendalam pada desain yang kita buat, selain memperindah namun juga dapat memberikan makna.

2. Tekstur

Menurut Supriyono (2010) tekstur dan *pattern* telah banyak sekali ditumakan pada *software* pengolah grafis untuk mendukung perancangan desain sehingga dapat diolah sesuai dengan kreatifitas

para perancang. Tekstur bisa disebut juga dengan kasar atau halus nya suatu permukaan benda sesuai dengan apa yang dapat kita rasakan. Namun, tekstur juga dapat bersifat nyata sehingga dapat disentuh atau semu yang hanya bisa diimajinasikan dengan melihat visual tekstur. Keseimbangan dan kontras kemungkinan dapat diatur dengan tekstur.

3. Tipografi



Gambar 3. 2 Lingkaran Warna

(Sumber : Google *images*)

Menurut Dendi Sudiana (2001) melalui sebuah kata – kata yang terdiri dari huruf yang dapat memandu pemahaman pembaca terhadap pesan atau ide yang ingin disampaikan. Tipografi adalah seni dan teknik merancang, menyusun, dan mengatur huruf – huruf, spasi, dan elemen visual lainnya dalam suatu teks desain. Tujuannya adalah menciptakan tata letak yang estetis dan mudah dibaca sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman pembaca.

4. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan, memisahkan, dan membentuk unsur – unsur lainnya. Garis dapat memiliki berbagai karakteristik seperti panjang, tebal, tipis, lurus, melengkung, dan

sebagainya yang dapat diolah sesuai dengan kreatifitas. Penggunaan garis dapat memberikan struktur, ritme, dan arah visual pada suatu karya seni atau desain. Garis dapat menjadi sebuah elemen dalam menyampaikan pesan, emosi, atau konsep tertentu.

5. Titik

Titik merupakan salah satu unsur dasar yang memiliki lokasi tetap dalam ruang, elemen paling sederhana yang tidak memiliki dimensi berupa panjang dan lebar. Titik memiliki dampak besar dalam menciptakan pola, tekstur, dan arah pada desain, penggunaan titik dapat menentukan fokus dan pola dalam suatu karya desain.

6. Bidang

Bidang termasuk kedalam area datar dengan batas yang jelas dan dapat dilihat sebagai elemen dasar yang membentuk struktur desain. Bidang merupakan elemen yang membuat dimensi visual, ruang, dan memberikan dasar bagi penempatan elemen lainnya, dan sangat berperan penting dalam membentuk komposisi dan hirarki elemen desain.

7. Ruang

Ruang merujuk pada desain tiga dimensi yang dapat dirasakan oleh panca indra, namun bukan hanya tentang dimensi fisik, tetapi juga mencakup pengalaman sensorik dan persepsi. Penggunaan unsur – unsur sebelumnya dapat mempengaruhi bagaimana ruang tersebut dirasakan dan diinterpretasikan oleh pengamat dan pengguna. Ruang mencakup cara dimana elemen – elemen ini diatur dan berinteraksi untuk menciptakan visualisasi atau ruang yang kohesif dan bermakna.

3.1.2 Prinsip – prinsip Desain

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* dalam desain merupakan konsep menyatukan elemen – elemen berbeda dalam sebuah karya seni atau desain agar menciptakan kestauan yang seimbang dan harmonis. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan karya yang utuh dan harmonis dengan elemen yang saling berhubungan.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam seni dan desain lebih menekankan distribusi elemen – elemen visual agar menciptakan kesan harmonis dan stabil pada suatu karya. Meratakan antara proporsi, warna, bentuk, dan elemen lainnya dapat menciptakan keseimbangan sehingga karya yang dibuat tidak lebih berat atau mendominasi. Pada umumnya terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- a. Keseimbangan Simetris terjadi saat elemen – elemen yang identik atau serupa ditempatkan secara mirip di kedua poros sentral, sehingga visual terlihat simetris dan stabil.
- b. Keseimbangan Asimetris terjadi dengan mendistribusikan elemen yang berbeda secara seimbang, meskipun tidak identik, menciptakan kesan simbang yang dinamis dan menarik.

Dalam menciptakan keseimbangan pada karya, sangat penting memperhatikan ukuran, intensitas, warna, nilai, dan elemen sehingga menciptakan komposisi yang memadukan keberagaman dengan harmoni visual.

3. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi mengacu pada elemen suatu desain yang ditempatkan dan diatur untuk menciptakan keseimbangan visual. Proporsi melibatkan distribusi yang simbang dari elemen seperti warna, bentuk, tekstur, dan ruang negatif. Proporsi membantu menciptakan harmoni visual melalui

elemen desain yang nyaman. Kesan memuaskan dan proporsional dengan menciptakan perbandingan ukuran dan posisi elemen sehingga menghasilkan proporsi.

4. Irama

Irama adalah suatu pendekatan dalam seni dan desain yang menekankan pengulangan pola atau unsur secara teratur untuk menciptakan ritme. Dalam desain grafis dan seni visual, prinsip ini bisa diterapkan pada elemen visual lainnya seperti warna, bentuk, dan ruang. Penggunaan irama dapat membantu mengarahkan mata penonton melalui suatu komposisi secara tertur dan terkoordinasi.

5. Kontras

Kontras mengacu pada pembuatan perbedaan visual sehingga menciptakan ketertarikan visual melalui elemen desain yang menarik perhatian. Kontras dapat dicapai melalui perbedaan warna, ukuran, bentuk, tekstur, atau kecerahan dengan tujuan untuk membedakan elemen desain sehingga yang melihat dapat mudah memahami hirarki informasi, fokus, atau tujuan dari suatu desain. Kontras membantu menciptakan keseimbangan visual, memperkuat pesan, dan meningkatkan daya Tarik.

6. Harmoni

Harmoni mencakup penciptaan tata letak visual yang seimbang, serasi, dan menyatu secara estetis. Harmoni melibatkan penggunaan warna, proporsi, kontras, dan keseimbangan sehingga memastikan elemen tersebut dapat menciptakan kesan yang menyenangkan dan seimbang secara visual. Tata letak elemen harus saling mendukung tanpa menimbulkan kekacauan atau ketidakseimbangan yang mencolok.

7. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis menekankan penggunaan elemen desain untuk menarik perhatian atau fokus pada bagian tertentu dalam sebuah karya. Emphasis dapat diciptakan dengan menggunakan kontras, proporsi, warna, atau

elemen visual lainnya untuk membuat bagian lebih menonjol dan mendapatkan perhatian lebih besar.

3.2 Event

Event dalam pengertian secara umum adalah kejadian atau kegiatan yang direncanakan dan diorganisir untuk tujuan tertentu dengan berbagai jenis seperti pertemuan bisnis, konser, pameran, pesta, seminar, olahraga, dan *event* lainnya, *event* sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan menciptakan pengalaman bagi peserta atau pemirsa. Menurut Noor (2016) *Event* dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal penting pada hidup manusia secara individu atau kelompok yang terkait pada adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan dengan tujuan tertentu dan menurut Syarifa (2016) *event* dapat diartikan sebagai kegiatan yang terjadi dan dilakukan oleh sebuah kelompok atau organisasi dengan tujuan untuk memberikan informasi, pengalaman, dan tujuan penting yang diharapkan penyelenggara kepada semua orang. Dalam mendukung penyampaian informasi kepada semua orang diperlukan visualisasi *event* yang tepat oleh karena itu pada setiap *event* terdapat visual yang berbeda – beda tergantung dari konsep atau tema *event* yang diselenggarakan, identitas *event* dapat berupa logo dan *key visual event*, serta didukung dengan penataan *layout* yang baik pada penerapan identitas *event* untuk mendukung keselarasan antara *event* dengan visual yang ditampilkan.

3.2.1 Identitas Visual

Identitas visual *event* mempunyai tujuan untuk menciptakan citra yang kohesif dan *event* tersebut lebih mudah dikenali, dapat membantu membangun *branding event* dan meningkatkan daya ingat pengunjung *event*. Identitas visual yang konsisten dapat lebih mudah dikenal dan di ingat sehingga mampu menciptakan pengalaman yang berbeda kepada

pengunjung. Menurut rustan (2017) identitas visual umumnya terdiri nama, logo, tipografi, warna, dan gambar. Pada *event* biasanya identitas visual yang diutamakan hanya logo dan *key visual* dengan tetap harus memperhatikan implemementasi desain logo dan *key visual* yang dibuat.

3.2.1.1 Logo

Logo adalah suatu simbol grafis atau *icon* yang sengaja dirancang untuk mewakili perusahaan, merek, produk, atau organisasi, logo menjadi elemen visual utama yang sangat diperhatikan karena dapat menjadi pembeda sekaligus membantu membangun identitas merek. Menurut rustan (2017) pada sejarahnya logo berasal dari kata *logos* dalam Bahasa Yunani, yang berarti pikiran, kata, pembicaraan, sekaligus bentuk singkat dari kata *logotype*, pada waktu itu istilah logo lebih populer daripada *logotype*.

3.2.1.2 Key Visual/Supergrafis

Key visual pada event adalah bentuk lain dari supergrafis yang memiliki fungsi untuk menarik perhatian sekaligus sebagai visual untuk menyampaikan pesan utama, dari *key visual* yang tepat dapat menciptakan kesan yang kuat kepada para pengunjung. *Key visual* sering menjadi salah satu elemen yang mudah diingat selain logo dan terikat erat dengan keseluruhan konsep atau tema suatu proyek, pada *event key visual* digunakan secara konsisten di keseluruhan area untuk memperkuat citra atau branding *event* dan meningkatkan dampak visualisasi *event*. Menurut Masnuna (2018) *key visual/supergrafis* adalah elemen desain yang bertujuan untuk menjaga keselarasan dan keharmonisan identitas utama dan umumnya diterapkan pada berbagai media untuk mendukung visual identitas utama (logo).

3.2.2 *Layout Desain*

Menurut Rustan (2017) *layout* dapat diartikan sebagai suatu tata letak beberapa elemen desain pada media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang dibawa atau ingin disampaikan. *Layout desain event* merujuk pada cara elemen visual dan fisik diatur untuk ditempatkan pada ruang atau media tertentu demi tercapai keselarasan antara *layout* desain dengan konsep acara sehingga dapat menciptakan pengalaman yang optimal dan terbaik bagi para pengunjung *event*, salah satu *layout* yang diperhatikan adalah media *signage*, *signage* yang jelas dapat membantu pengunjung *event* dengan mudah untuk mengidentifikasi area atau kegiatan tertentu dalam keseluruhan area *event*.

3.3 *Design Thinking*

Design thinking adalah salah satu proses atau metode yang digunakan sebagai dasar perancangan pada sebuah produk dengan tujuannya adalah untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, secara garis besar *design thinking* adalah pendekatan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang menempatkan pemikiran kreatif dan empati pada intinya. Metode ini tidak hanya terbatas pada desain fisik atau produk, melainkan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pengembangan layanan, solusi bisnis, dan perbaikan proses.

Design thinking mencakup serangkaian langkah yang terstruktur yang membantu tim atau individu dalam mengidentifikasi masalah, memahami pengguna, serta mengembangkan solusi yang sesuai dan efektif. Menurut Ar Razi (2021) *design thinking* merupakan suatu metode yang memberikan tahapan berpikir terfokus dan menyeluruh untuk menghasilkan sebuah solusi dengan simulasi pada tahap empati untuk menemukan permasalahan pada kebutuhan manusia menuju solusi penyelesaian berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada

design thinking terdapat 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*. Berikut adalah tahapan dari *design thinking*:

3.3.1 Empathize

Empathize berfokus pada pencarian dan pemahaman terhadap masalah yang ada, pada pelaksanaan *event*, tahap empati dilaksanakan dengan melakukan riset berupa wawancara, observasi, atau diskusi dengan *client* terkait konsep acara, dan berbagai kebutuhan acara yang diperlukan oleh *client*, jika acara tidak dilaksanakan atau permintaan dari *client* maka tim akan melakukan riset berupa observasi terkait lingkungan, *trend*, dan apa yang dibutuhkan oleh target pengunjung.

3.3.2 Define

Define adalah tahap identifikasi atau mendefinisikan masalah sehingga dapat selanjutnya dapat menghasilkan ide yang jelas. Pada perancangam *event* tahap ini adalah dengan memahami pengunjung *event*, mengidentifikasi atau membuat *case* kasar terkait masalah atau tantangan yang akan dihadapi oleh pengunjung sehingga dapat diatasi oleh penyelenggara dengan baik.

3.3.3 Ideate

Tahap ini adalah tahap lanjutan dari tahap *define*, tahap ini berfokus pada ide kreatif yang dihasilkan dari identifikasi permasalahan sehingga nantinya dapat menghasilkan solusi yang menyelesaikan permasalahan. Tahap *ideate* pada penyelenggaraan acara adalah dengan melakukan *brainstorming* atau diskusi dengan tim untuk menghasilkan berbagai ide kreatif seperti penentuan tema, agenda, dan pengalaman pengunjung pada acara.

3.3.4 Prototype

Pada tahap ini, adalah dengan menemukan dan menciptakan ide berupa eksekusi perancangan produk. Pada perancangan *event*, tahap ini adalah tahap membuat konsep atau elemen kunci dari acara atau *event* yang diselenggarakan

seperti desain visualisasi *event*, dan berbagai keperluan *event* lainnya, termasuk dengan konsep *event*.

3.3.5 Test

Setelah tahap prototype selesai maka selanjutnya akan dilakukan pengujian terhadap rancangan produk yang telah dibuat. Pada perancangan *event*, tahap ini dilakukan dengan melakukan diskusi kembali kepada *client* atau sampel pengunjung terkait *event* yang rancangan *event*.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Tabel 4. 1 Struktur Kerja Divisi *Event Designer*

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas dari *event designer* pada umumnya adalah merancang dan mengelola terkait kebutuhan desain pada setiap *event* termasuk identitas *event* berupa logo dan *key visual event* sebagai acuan sekaligus visualisasi dari konsep *event*, sebelum menuju ke perancangan logo dan *key visual* biasanya di rumsukan konsep kreatif dengan berbagai divisi dan tim yang berada di lingkup acara *event*, yang terpenting adalah *project manager event*. Secara lengkapnya

event designer bertugas untuk mengembangkan konsep acara melalui visualisasi seperti merancang warna, dekorasi, dan elemen visual lainnya, bertanggung jawab pada hasil cetak atau digital desain yang telah dibuat, dan yang paling penting adalah memahami dan selalu *update* tentang *trend* dan berbagai inovasi kreatif terkini di industri desain *event*.

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Pada program MSIB terdapat dua tugas yaitu tugas primer adalah mengerjakan *project* Logo dan *Key Visual Event* Edu Expo 2023, dan tugas sekunder adalah terlibat langsung menyelesaikan berbagai kebutuhan desain di setiap *event* yang diselenggarakan atau di oraganisir oleh perusahaan.

4.4 Tugas Magang

4.4.1 Tugas Primer : Perancangan Logo dan *Key Visual Event* Edu Expo Surabaya 2023

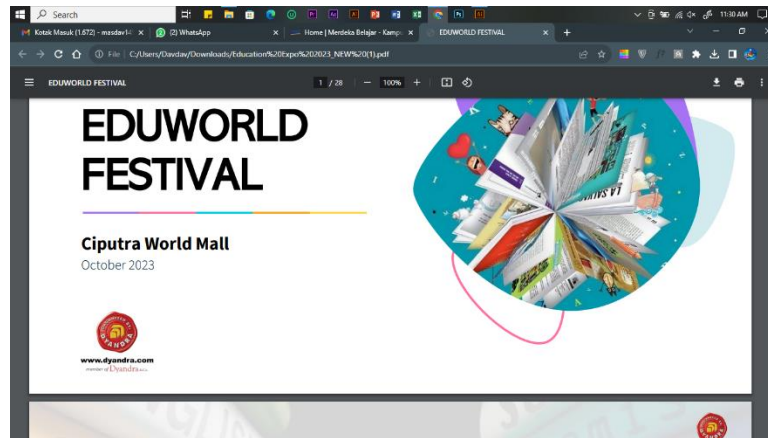
Project ini adalah bagian dari perancangan *event* Edu Expo 2023 yang rencananya dilaksanakan pada bulan Oktober 2023, dengan konsep *event* edukasi yang menghadirkan berbagai program acara yaitu pada pra acaranya terdapat kompetisi olahraga seperti basket dan futsal, lalu pada pelaksanaan *event* terdapat program kompetisi menggambar, robot, *dance*, dan *choir*. Pada perancangan desainnya menggunakan metode *design thinking* dengan tujuan untuk mengarahkan perancangan desain logo dan *key visual event* edu expo 2023 sehingga nantinya hasil yang dibuat sesuai dengan apa diinginkan dan diharapkan. Tahapan tersebut terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *define*, berikut adalah tahap – tahap perancangannya:

4.4.4.1 *Empathize*

Pada tahap ini lebih banyak melibatkan komunikasi antara *project manager* dengan *event designer* terkait dengan *project* desain yang diberikan, pada *project* kali ini *project manager* memberikan *project* desain untuk pembuatan *key visual event* edu expo 2023 kepada *event designer* dengan ketentuan yang harus diperhatikan adalah desain yang digunakan harus sesuai dengan *trend* yang ada saat ini, *project manager* juga meminta untuk menerapkan desain memphis pada beberapa konsep desain yang digunakan. Komunikasi tersebut dilaksanakan melalui *platform whatsapp* dari *project manager* kepada *event designer*.



Gambar 4. 1 Pemberian *project* desain logo dan *key visual event* edu expo 2023 oleh *project manager*



Gambar 4. 2 *Brief* PDF event edu expo 2023

4.4.4.2 *Define*

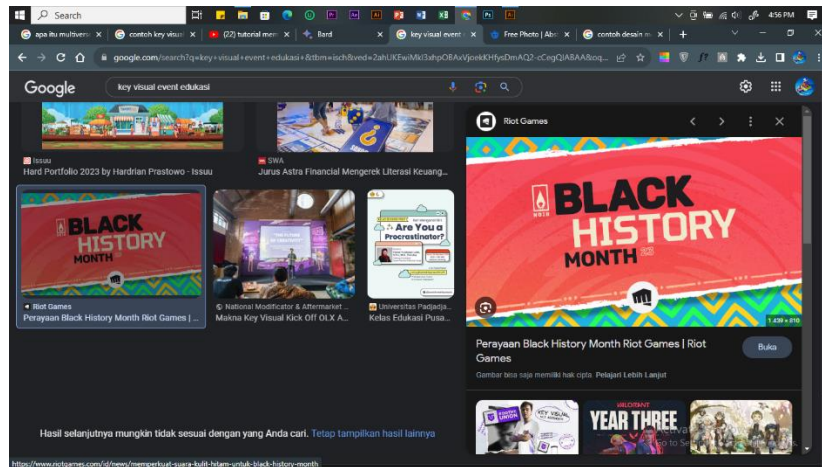
Pada tahap ini adalah mengidentifikasi dengan melakukan observasi pada *brief* desain yang sudah diberikan oleh *project* manager, setelah dilakukan observasi dan komunikasi pada *project* yang diberikan tidak hanya terdapat masalah pada dibutuhkan nya *key visual* namun ternyata dibutuhkannya desain logo pada *event* tersebut. Logo dan *key visual* pada *event* memang sangat penting karena berpengaruh terhadap visualisasi perusahaan.



Gambar 4. 3 Komunikasi *event designer* terkait keperluan logo *event*

4.4.4.3 Ideate

Dari tahap sebelumnya yaitu tahap identifikasi permasalahan sehingga akhirnya menemukan bahwa permasalahannya adalah dibutuhkan nya logo dan *key visual* pada pelaksanaan *event* edu expo 2023, *event designer* mulai melakukan brainstorming berupa sketsa kasar dan observasi melalui dunia internet untuk mendapatkan ide terkait bentuk dari konsep logo dan *key visual* edu expo 2023. Riset atau observasi melalui dunia internet memanfaatkan berbagai situs seperti freepik, pinterest, dan search engine google.



Gambar 4. 4 Riset konsep logo dan *key visual event* Edu Expo 2023

Setelah ditemukannya konsep yang tepat dari berbagai referensi yang dicari melalui berbagai platform sekaligus melakukan *benchmark* dengan berbagai *event* selanjutnya.

4.4.4.4 *Prototype*

Pada tahap *prototype* ini, setelah didapatkannya ide atau gambaran konsep desain logo dan *key visual event* edu expo 2023, selanjutnya memasuki tahap pembuatan/implementasi desain yaitu *prototype* digital menggunakan *software* utama adobe illustrator dan *software* pendukung adobe photoshop, kedua *software* tersebut adalah *software* utama untuk perancangan 3 konsep logo dan *key visual event* edu expo 2023. Pada *project* ini diharuskan membuat 3 konsep desain sebagai pembandingan desain sekaligus alternatif pilihan desain, berikut adalah 3 konsep desain :

1. **Konsep 1 *Flat Puzzle Geometric Swiss Style***

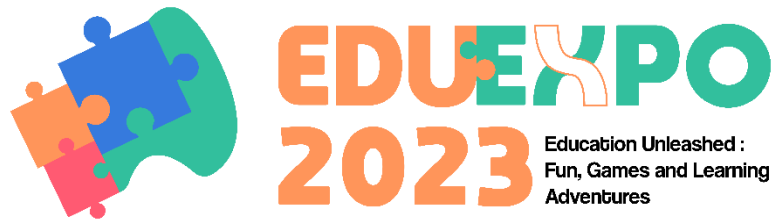
Konsep 1 ini menggunakan konsep desain *Flat Puzzle Geometric Swiss Style*, konsep ini dipakai karena desain nya menggunakan elemen puzzle sederhana dengan desain yang diterapkan juga *flat* atau tanpa ada bayangan dan *shadow*, menggunakan unsur *geometric* yaitu seperti

persegi sehingga nantinya desain yang dibuat juga terdapat banyak sekali bangun persegi sebagai latar desain, lalu desain elemennya dipadankan dengan *puzzle* namun menggunakan efek negatif dengan menggunakan warna putih sebagai salah satu ciri *swiss style*. Pada perancangannya diperlukan *brainstorming* berupa sketsa kasar dengan berbagai logo dan akhirnya didapatkan logo yang identik dengan *puzzle* dengan jenis logo gabungan yaitu *logogram* dan *logotype* dengan *tagline* “*Education Unleashed: Fun, Games, and Learning Adventures*” sebagai *tagline* utama.



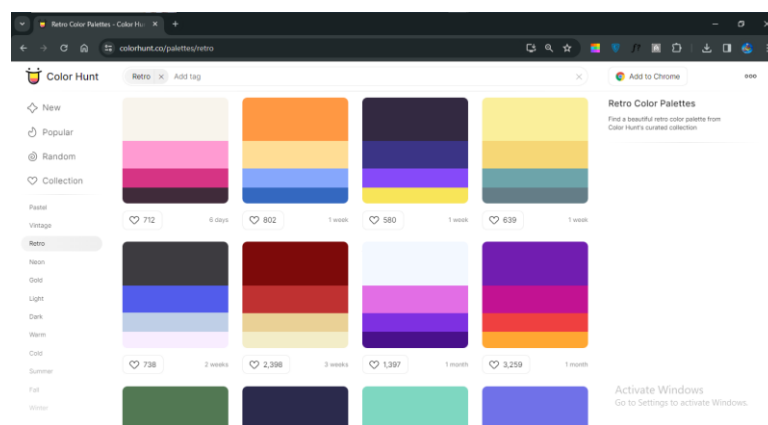
Gambar 4. 5 Perancangan logo konsep 1 *event* Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator

Sebelum menemukan logo pasti terdapat *trial and error*, pada tahap ini logo dibentuk dengan sederhana dengan menggabungkan konsep *logotype* dan *logogram* dengan berbagai perpaduan warna yang sesuai dengan pallet warna yang sudah ditentukan.



Gambar 4. 6 Desain Logo *Event* Edu Expo 2023 Konsep 1

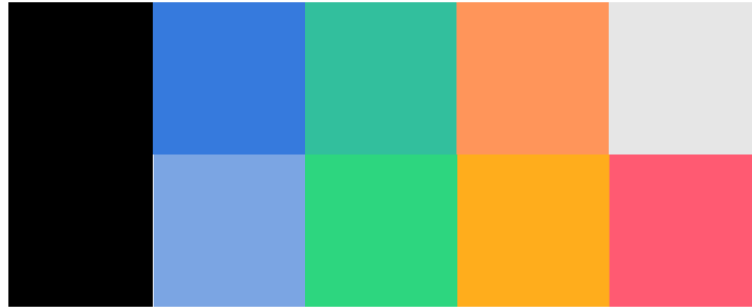
Warna yang ditentukan juga dilakukan riset terlebih dahulu dengan menentukan warna dan filosofinya, sehingga ditentukanlah beberapa warna yang dipakai sebagai pallet warna *key visual* dan logo *event* edu expo 2023. Color hunt menjadi situs utama yang digunakan dalam membantu menentukan pallet warna untuk logo.



Gambar 4. 7 Riset warna logo dan *key visual* konsep 1 *event* Edu Expo 2023

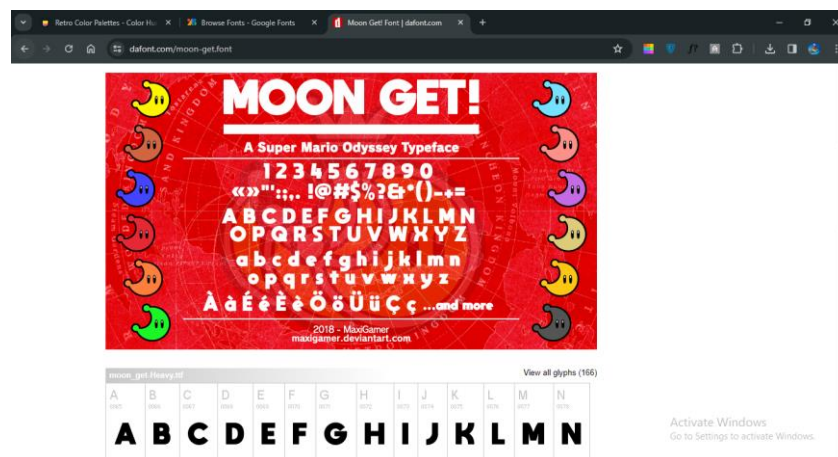
Warna yang digunakan juga menggunakan warna jenis pastel, dengan jumlah sekitar 9 warna yang terdiri dari 7 warna pastel dan turunan, 2 warna putih/abu – abu dan hitam, warna jenis pastel sengaja dipilih untuk memunculkan kesan kalem, namun tetap menimbulkan kesan keceriaan

dan kebahagiaan sehingga sesuai dengan konsep *event* yang akan diselenggarakan.



Gambar 4. 8 Pallet Warna Desain Logo dan *Key Visual Event* Edu Expo 2023 Konsep 1

Pada penentuannya *typeface* yang digunakan pada konsep 1 dicari pada situs *typeface open source* yaitu google font dan situs *typeface* yang menyediakan berbagai *typeface* yang dapat digunakan secara bebas dan terbuka, sehingga sebelum ditentukan nya *typeface* yang sesuai terlebih dahulu dilakukan riset pada situs terkait, *typeface open source* dipilih karena hak cipta yang bebas digunakan dan terbuka.



Gambar 4. 9 Riset *typeface* logo dan *key visual* konsep 1 event Edu Expo 2023

Tipografi Logo dan *key visual* yang digunakan juga berjenis Sans Serif, yaitu *typeface* MOON GET! sebagai *font head* atau utamanya dan Coolvetica sebagai *subfont* atau *subhead* nya, *typeface* tersebut sengaja dipilih untuk menggambarkan makna modern dan diharapkan menimbulkan kesan yang nyaman jika diterapkan kedalam desain digital atau cetak. Kedua *typeface* tersebut juga sudah terlisensi *free for commercial* sehingga aman jika diterapkan kedalam desain visual *event*.

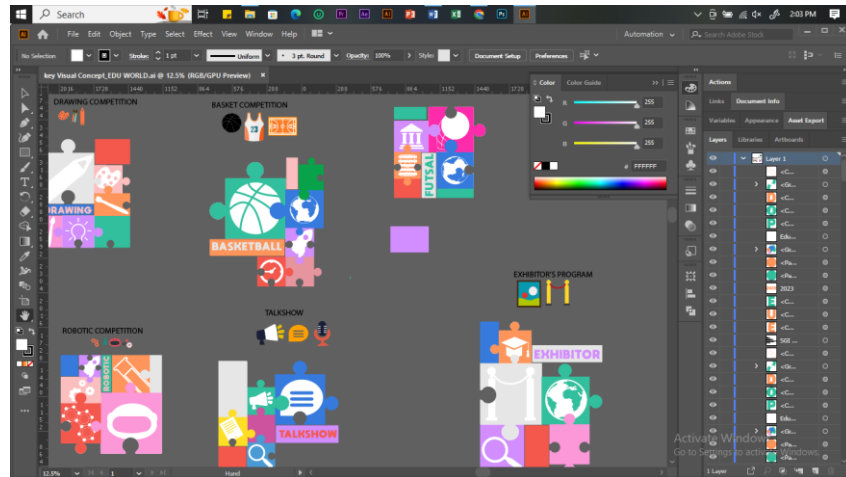
<i>Typeface</i> MOON GET!	<i>Typeface</i> Coolvetica
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr	Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0	Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3
1 2 3 4 5 6 7 8 9	4 5 6 7 8 9

Tabel 4. 2 Tabel *Typeface* Desain Logo dan *Key Visual* Konsep 1 Event Edu Expo 2023

Selain logo, warna, dan font, terdapat juga bagian yang sangat penting jika berbicara tentang identitas *event*, yaitu *key visual* yang selanjutnya akan diterapkan atau diimplementasikan kedalam setiap desain *event*, desain yang dibuat adalah *flat geometric puzzle* dengan ilustrasi elemennya memanfaatkan sisi negatif dengan warna putih dari *puzzle*.

Perancangan *key visual* menggunakan *software* adobe illustrator untuk merancang desain berbasis *vector key visual event edu expo 2023*,

vector dipilih dengan tujuan untuk menghasilkan hasil akhir desain yang dapat di implementasikan sesuai dengan berbagai media *event*.



Gambar 4. 10 Perancangan desain *key visual* konsep 1 *event* Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator

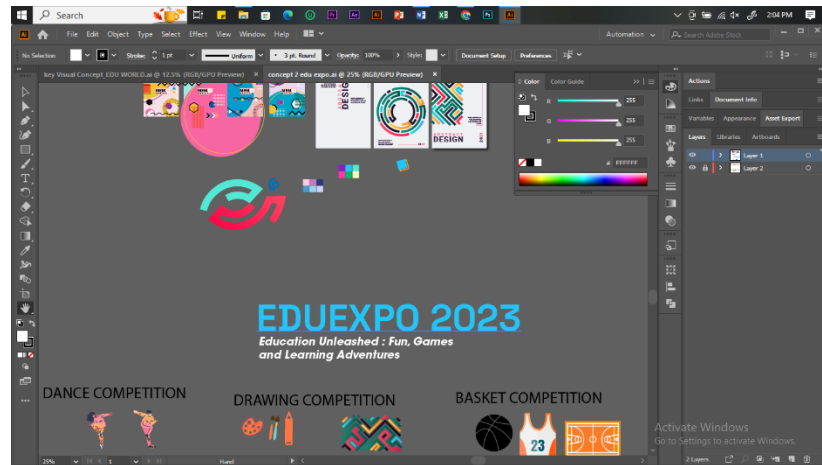


Gambar 4. 11 Desain *Key Visual* Konsep 1 *Event* Edu Expo 2023

Konsep pertama ini sengaja dibuat meriah dengan berbagai konfigurasi *key visual* yang bebas dikreasikan sesuai dengan konsep *event* yaitu bertema pendidikan dengan sasarannya adalah para pelajar, mahasiswa, dan umum.

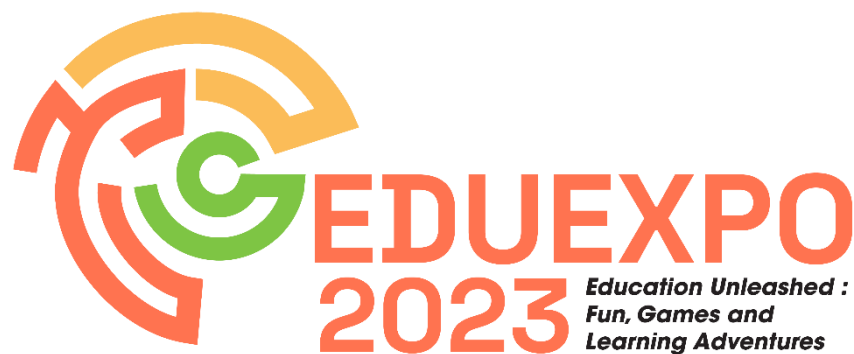
2. Konsep 2 *Memphis Line Art*

Konsep desain *Memphis line art* diambil karena desain logo dan *key visual* nya sangat simpel berbentuk garis atau line diadaptasi dari gaya desain *memphis*, gaya desain ini diambil sesuai dengan *request* dari *project officer* yang menginginkan beberapa konsep desain menggunakan gaya desain *memphis*. Pada konsep ini seperti konsep sebelumnya perancangan dimulai dengan pembuatan desain logo Konsep 2 yang sama seperti konsep sebelumnya yaitu berjenis gabungan *logogram* dengan *logotype* dengan desain *line art* berupa garis tebal dengan 3 warna yang mempunyai makna tersendiri yang menggambarkan kunci dari permasalahan, titik penyeimbang atau penghubung antara permasalahan dan solusi, dan terdapat teka – teki sebagai permasalahan atau rintangan yang harus diselesaikan, serta didukung *typeface* untuk nama *event* jenis sans serif yang tegas serta khusus *tagline typeface* nya menggunakan sans serif semi italic.



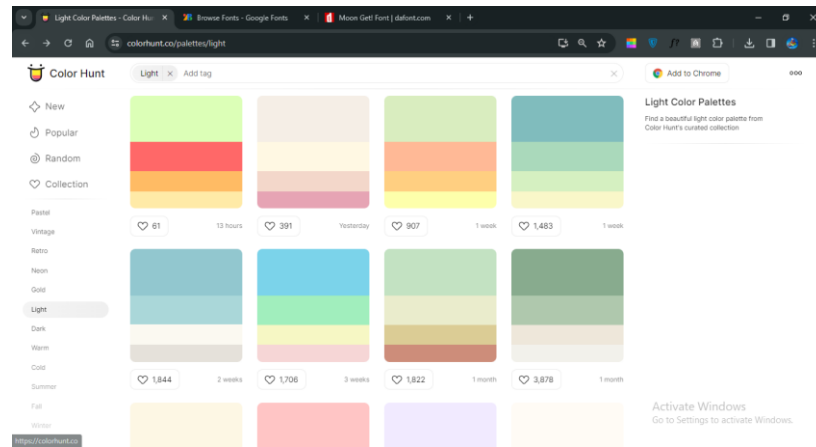
Gambar 4. 12 Perancangan desain logo konsep 2 event Edu Expo 2023 menggunakan adobe illustrator

Perancangan desain logo menggunakan adobe illustrator untuk menghasilkan logo berbasis *vector*, alasan menggunakan *format vector* supaya desain yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan media yang digunakan pada pelaksanaan *event* baik berupa cetak atau digital.



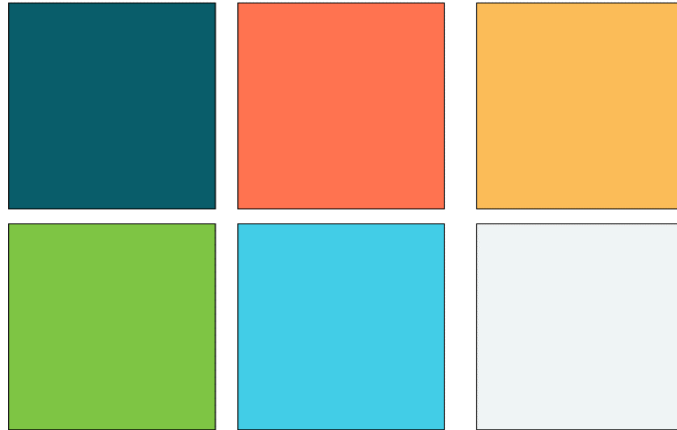
Gambar 4. 13 Desain Logo Konsep 2 event Edu Expo 2023

Riset pallet warna tetap menggunakan situs color hunt sebagai situs utama untuk digunakan sebagai refrensi dan tools dalam menentukan warna pada desain logo dan *key visual event* edu expo 2023.



Gambar 4. 14 Riset warna desain logo dan *key visual event* Edu Expo 2023

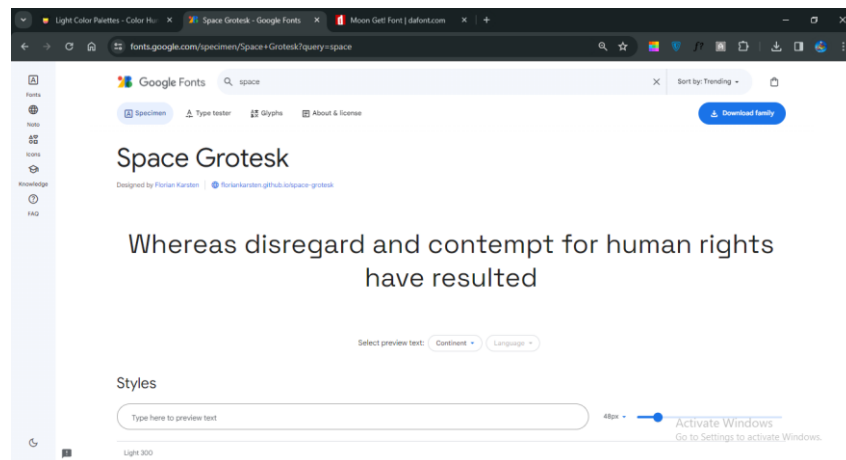
Warna logo sengaja dipilih warna yang terang untuk memberikan kesan akan kebahagiaan, energi positif, dan rasa optimis yang tinggi, terdapat sekitar 6 warna yang tergabung dalam 1 palet warna yang digunakan pada konsep 2 yaitu 2 warna biru beserta turunannya yang melambangkan kesenangan, ketenangan, dan percaya diri. 2 warna kategori orange melambangkan kreatifitas, semangat, kegembiraan, dan antusiasme yang tinggi. warna hijau melambangkan pertumbuhan yang berkesinambungan, dan yang terakhir warna putih cyan melambangkan pemikiran dan energi positif.



Gambar 4. 15 Pallet Warna Desain Logo dan *Key Visual Event* Edu Expo 2023 Konsep 2

Typeface yang digunakan juga harus sesuai sehingga dipilih lah *typeface* berjenis sans serif untuk digunakan pada nama *event* dan *tagline*, terdapat dua nama *typeface* yang digunakan SPACE GROTESK sebagai *head typeface* nya sedangkan ITC Avant Garde Gothic Std sebagai *sub head typeface* nya, dua *typeface* tersebut sudah berlisensi *free for commercials*.

Typeface yang dipakai dipilih melalui google font untuk mempermudah sekaligus mempercepat waktu dalam perancangan desain konsep 2 logo dan *key visual event* edu expo 2023, situs google font dipilih karena memang menyediakan berbagai jenis *typeface* yang terbuka dan berlisensi *open source*.



Gambar 4. 16 Riset *typeface* konsep 2 desain logo dan *key visual event* Edu Expo 2023

<i>Typeface</i> SPACE GROSTEK	<i>Typeface</i> ITC Avant Garde Gothic Std
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tabel 4. 3 Tabel *Typeface* Desain Logo dan *Key Visual* Konsep 2 Event Edu Expo 2023

Dan selanjutnya adalah *key visual*, pada konsep 2 ini *key visual* di desain sesuai dengan konsep desain yang digunakan yaitu *line art* dan menggunakan gaya desain *Memphis* sehingga memberikan nuansa modern dan teknologi, tidak ada aturan khusus pada penggunaan *key visual* sehingga dapat diaplikasikan sesuai dengan kreatifitas desainer.



Gambar 4. 17 Perancangan desain *key visual* konsep 2 *event* Edu Expo 2023

Perancangan *key visual* secara digital juga menggunakan *software* adobe illustrator sesuai dengan perancangan logo, seperti sebelumnya desain *key visual vector* sengaja dipilih untuk memberikan kualitas desain yang baik.



Gambar 4. 18 Desain *Key Visual* Konsep 2 *Event* Edu Expo 2023

3. Konsep 3 *Paper Crafting Shadow Illustration*

Konsep 3 ini menggunakan konsep yang terinspirasi dari kertas yang sobek dengan *finishing* tidak rata sehingga memunculkan filosofi kreatifitas, dari hal tersebut akhirnya diimplementasi kedalam desain konsep 3 logo dan *key visual event* Edu Expo 2023 dari sobekan kertas tersebut ditambahkan efek *shadow* sehingga menimbulkan kesan kreatifitas yang tidak monoton namun terlihat menarik, diawali desain logo yang didominasi dengan jenis *logotype* namun pada belakang tulisannya terdapat *shape* yang memiliki kerapian tepi yang minim, pada tulisannya juga diberikan efek *shadow* sehingga akan terlihat melayang dan mempunyai bayangan, pada tulisan nama *event* juga terdapat efek sobekan kertas, namun pada *tagline* terlihat *typeface* aslinya tanpa perubahan dengan pemberian *background* abu abu.



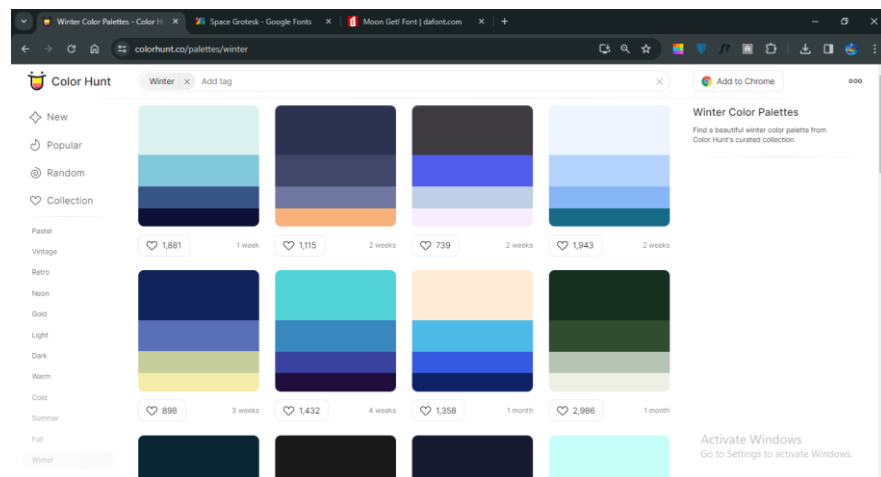
Gambar 4. 19 Perancangan desain logo konsep 3 *event* Edu Expo 2023

Perancangan logo *event* edu expo konsep 3 dirancang menggunakan *software* adobe illustrator sesuai dengan perancangan logo konsep sebelumnya, desain yang dibuat dirancang menggunakan jenis desain *vector*.



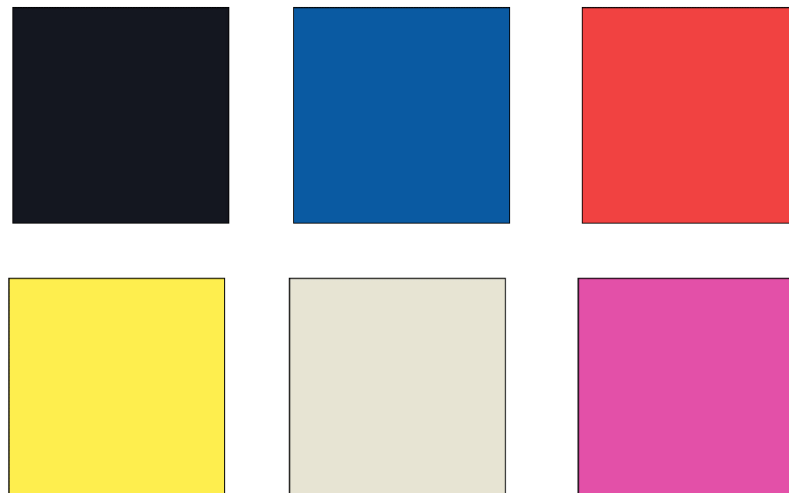
Gambar 4. 20 Desain Logo Konsep 3 *Event* Edu Expo 2023

Color pallet warna pada konsep 3 di riset atau diobservasi pada situs *color hunt*, situs tersebut menyediakan berbagai *color* palet yang cocok namun harus tetap menggunakan kreativitas dalam menentukan *color* palet yang sesuai.



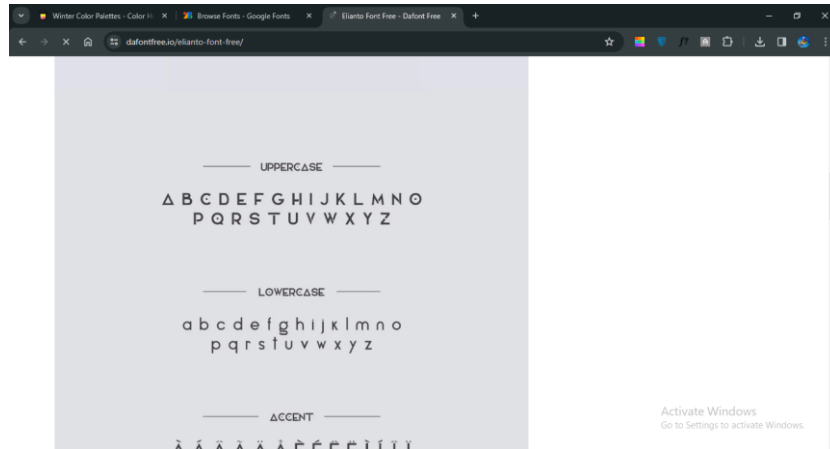
Gambar 4. 21 Riset warna konsep 3 logo dan *key visual event* Edu Expo 2023

Palet warna yang digunakan adalah warna terang berjumlah 6 warna, yang terdiri dari warna dasar biru melambangkan kebahagiaan dan ketenangan, kuning melambangkan warna keceriaan dan optimis, merah melambangkan kehangatan dan semangat, dan warna merah muda melambangkan kasih sayang.



Gambar 4. 22 Pallet Warna Desain Logo dan *Key Visual Event Edu Expo 2023 Konsep 3*

Typeface yang digunakan pada desain konsep 3 diobservasi pada situs google font disertai situs font pihak ketiga dengan tetap memperhatikan hak cipta yaitu tetap menggunakan *typeface* yang terbuka atau *open source*, selain memperhatikan hak cipta, *event designer* harus tetap memperhatikan implementasi *typeface* pada media.



Gambar 4. 23 Riset typeface konsep 3 desain logo dan *key visual event* Edu Expo 2023

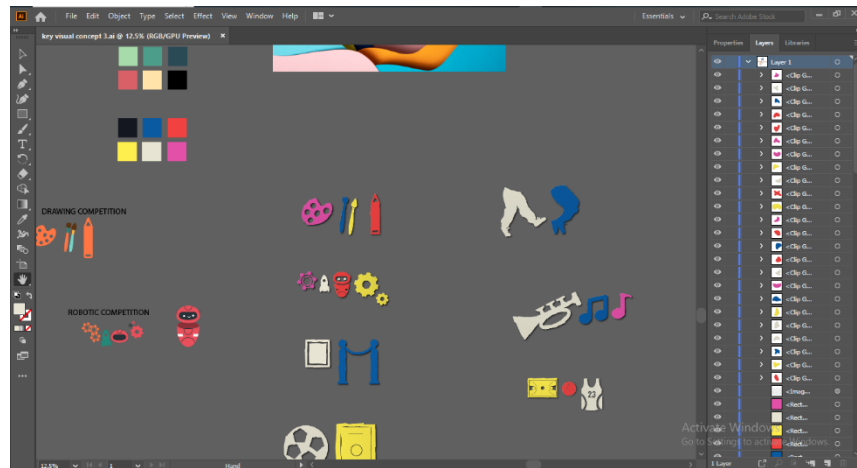
Selain warna terdapat *typeface* logo yang menggunakan *typeface* Elianto yang digunakan khusus untuk penulisan nama *event*, serta *typeface* Unbounded digunakan untuk penulisan *tagline* dan umum. Kedua *typeface* tersebut adalah jenis *typeface* sans serif.

<i>Typeface</i> Elianto	<i>Typeface</i> Unbounded
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr	Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0	Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5
1 2 3 4 5 6 7 8 9	6 7 8 9

Tabel 4. 4 Tabel *Typeface* Desain Logo dan *Key Visual* Konsep 3 *Event* Edu Expo 2023

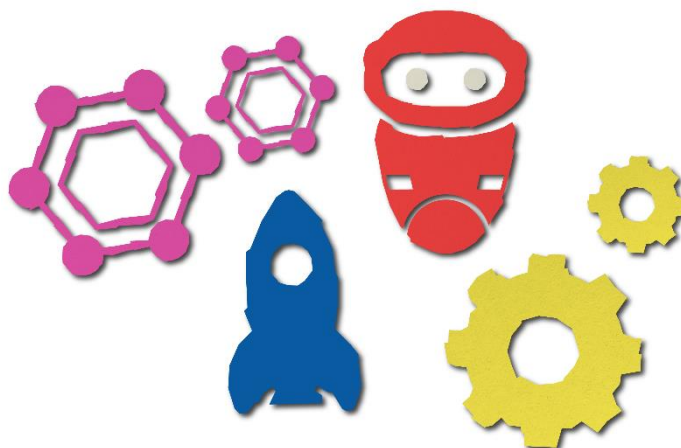
Yang terpenting adalah *key visual* yang sesuai dengan desain konsep, *key visual* dirancang simpel disesuaikan dengan kebutuhan *key visual* dan *program event*, *key visual* tersebut adalah *key visual* yang menerapkan desain sobekan kertas dengan tepi *key visual* yang minim kerapian serta

ditambahkan efek *shadow* pada setiap elemen *key visual*. Konsep desain *key visual* ini sengaja dibuat untuk memberikan kesan kreatifitas, bermain, dan petualangan dengan pembelajaran yang seru.



Gambar 4. 24 Rancangan desain *key visual* konsep 3 *event* Edu Expo 2023

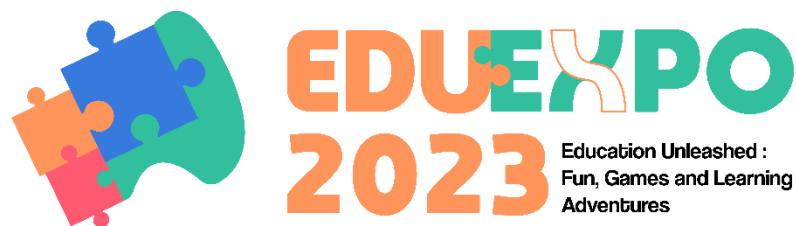
Perancangan desain *key visual* juga memilih *format vector* seperti perancangan desain sebelumnya supaya tetap mempertahankan hasil akhir desain yang optimal dan bagus sehingga aman bagi *designer* untuk menerapkan *key visual* pada berbagai media dan berbagai ukuran.



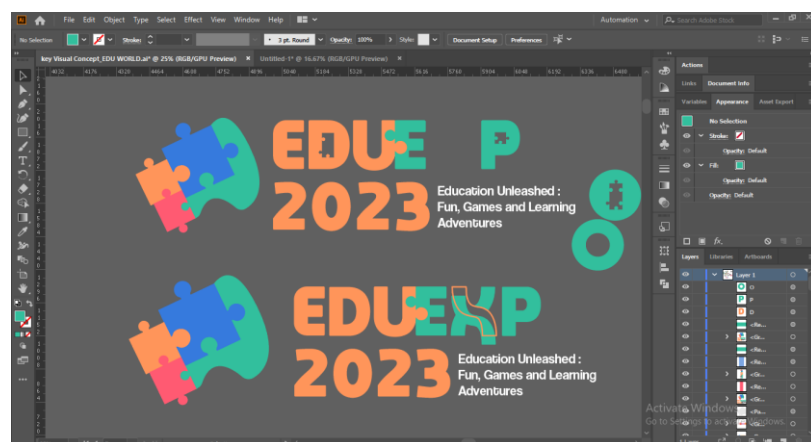
Gambar 4. 25 Desain *Key Visual* Konsep 3 *Event* Edu Expo 2023

4.4.4.5 Test

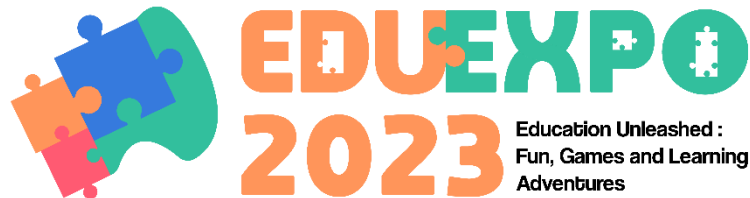
Tahap *test* adalah tahap untuk uji coba karya atau desain sebagai solusi permasalahan yang telah dibuat. Setelah tahap *prototype* selesai maka selanjutnya memasuki tahap *test*, setelah *event designer* membuat 3 konsep alternatif sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *project manager*. Namun setelah diperiksa oleh *project manager* terdapat sedikit perbaikan pada logo konsep pertama yang diberikan saran untuk lebih menambahkan nuansa puzzle nya sehingga sesuai dengan konsep yang diberikan yaitu desain *puzzle*. Desain logo yang sebelumnya adalah desain logo yang standart, sehingga diperbaiki kembali dengan menambahkan desain *puzzle* pada *typeface* di logo.



Gambar 4. 26 Logo konsep 1 *event* Edu Expo 2023 yang sebelumnya



Gambar 4. 27 Pengerjaan perbaikan desain logo konsep 1 event Edu Expo 2023



Gambar 4. 28 Logo konsep 1 event Edu Expo 2023 yang sudah diperbaiki

4.4.2 Tugas Sekunder: Membantu merancang desain di setiap *Event*.

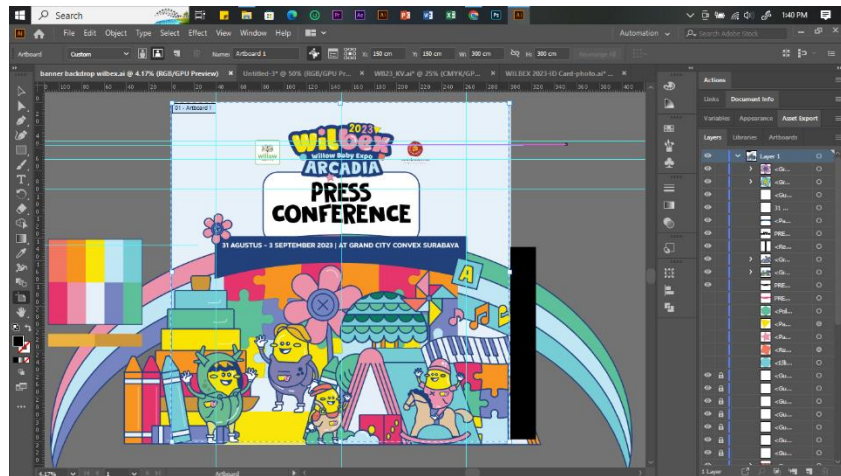
Event Designer adalah posisi yang bertugas untuk merancang desain yang dibutuhkan di setiap *event*, pada umumnya *event designer* lebih banyak bekerja pada tahap pra *event* daripada waktu pelaksanaan *event*, dan pasca *event*. Pada pra *event*, tugas *event designer* meliputi perancangan dan bertanggung jawab dengan berbagai kebutuhan desain seperti postingan sosial media *event*, *signage event*, desain promosi *event* dan berbagai kebutuhan cetak lainnya, dari berbagai kebutuhan desain *event* yang banyak, tidak menutupi kemungkinan *event designer* tetap bertugas pada pelaksanaan *event* sampai dengan pasca *event*, dan tidak diharuskan untuk terjun langsung ke dalam lapangan namun perlu diperhatikan bahwa *event designer* harus paham tentang alur dan konsep pelaksanaan *event* meskipun banyak bertugas di tahap pra *event*. Berikut ini beberapa *event* dan *project* pada saat berada di posisi *event designer* pada program magang bersertifikat PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya:

1. **Willow Baby Expo 2023 (31 Agustus – 3 September 2023)**

Pada *event* ini event designer lebih dibutuhkan pada tahap pelaksanaan sampai dengan pasca *event* karena kebutuhan desain yang banyak lebih dibutuhkan pada bagian *signage* desain, seperti *signage* jalur *ID Card*, jalur SGI dan Stempel, jalur tiket, jalur pintu keluar, dan sebagainya. Selanjutnya desain banner *backdrop* untuk keperluan *press conference* yang biasanya dilaksanakan H-2 sebelum *event* berlangsung, pada tahun ini *press conference* dilaksanakan di luar *area event*, serta pembenahan desain program *morning attack*.

Tahap *empathize* dan *define* pada project ini adalah pada saat pemberian *brief* desain oleh *project officer event* sesuai dengan desain yang dibutuhkan lalu dilanjutkan dengan pemahaman *brief* oleh *event designer* sehingga dapat ditemukan masalah apa saja yang harus diselesaikan, menurut *event designer* pada *brief* yang diberikan diperlukannya *backdrop press conference* untuk kebutuhan *press conference event* willow baby expo 2023, *signage* beli tiket disini untuk menunjukkan lokasi pembelian tiket, dan bendera *morning attack* sebagai penunjuk *booth* pameran yang mengikuti program *morning attack*, *event designer* juga menanyakan terkait dengan ukuran yang diperlukan karena pada *brief* yang diberikan tidak ditemukan ukuran *backdrop* yang sesuai. Di tahap *ideate*, *event designer* membuat konsep desain *backdrop* yang dibutuhkan, bentuk kasar desain *signage* lokasi tiket dan *miniflag program morning attack*.

Tahap *prototype*, di tahap *prototype event designer* membuat rancangan desain menggunakan adobe *illustrator* untuk mengimplementasikan ide dari bentuk rancangan kasar kedalam rancangan digital yang lebih jelas.



Gambar 4. 29 Perancangan desain *banner backdrop press conference event Willow Baby Expo 2023* menggunakan adobe illustrator

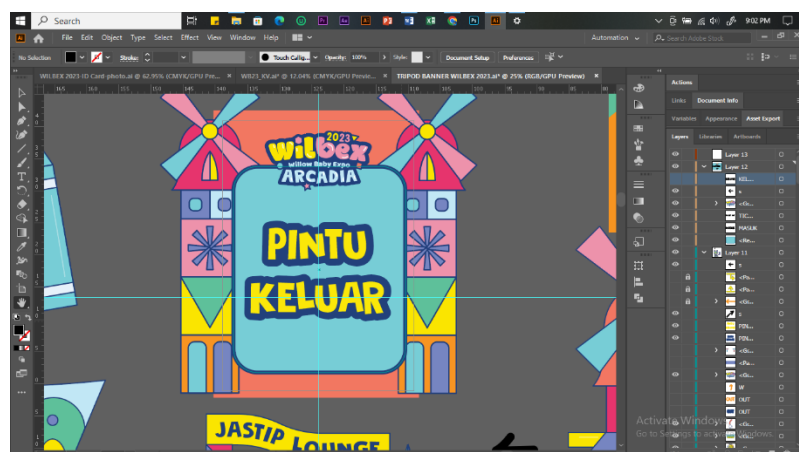


Gambar 4. 30 Desain *Backdrop Press Conference Event Willow Baby Expo 2023*



Gambar 4. 31 Desain *Signage Event* Willow Baby Expo 2023

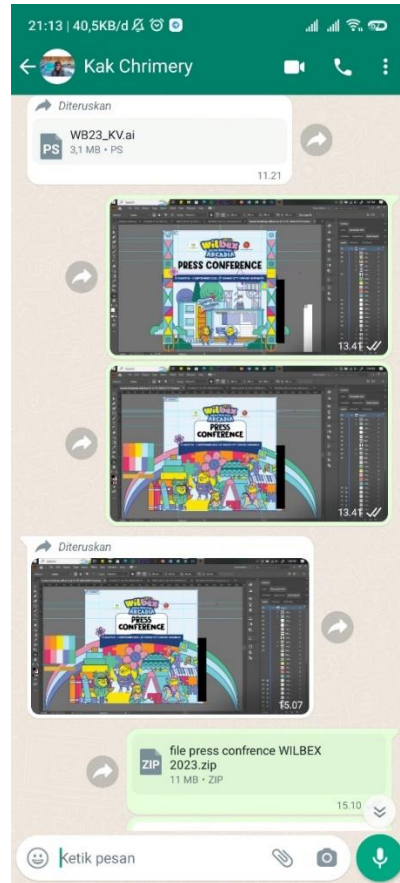
Tahap *test* dilakukan setelah tahap *prototype* selesai dilakukan, dengan melakukan asistensi desain yang telah dibuat kepada *project officer* jika desain sudah disetujui maka selanjutnya dilanjutkan ke dalam tahap cetak. Pada desain *backdrop press conference* tidak mengalami masalah dan di *approve* dan pada desain *signage* terdapat sedikit perbaikan pada desain yang harus disesuaikan.



Gambar 4. 32 Perancangan desain *signage* pintu keluar *event* Willow Baby Expo 2023



Gambar 4. 33 *Signage* pintu keluar event Willow Baby Expo 2023



Gambar 4. 35 Komunikasi ACC/persetujuan desain banner backdrop press conference event Willow Baby Expo 2023

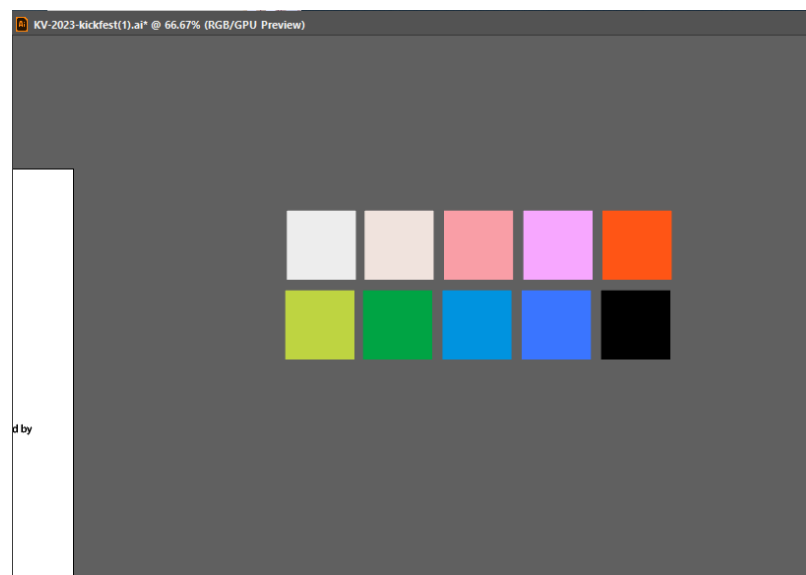


Gambar 4. 34 Komunikasi ACC/persetujuan singage pintu keluar event Willow Baby Expo 2023

2. Kickfest Malang (1 – 3 September 2023) dan Bandung (29 September – 01 Oktober 2023)

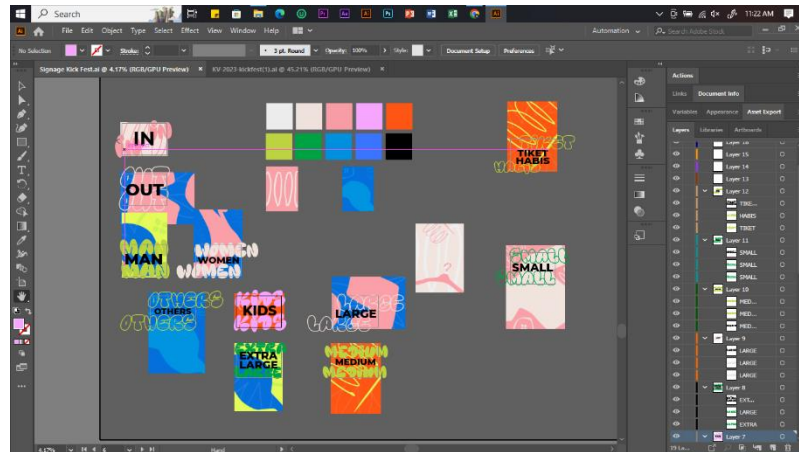
Pada *event KickFest* malang dan bandung, *event designer* lebih banyak bertugas pada tahap pra *event*, untuk *event* ini *event designer internship* lebih banyak mendapatkan tugas untuk membuat desain *signage* dengan tujuan untuk membantu pengunjung di area *event*, sekaligus membenahi desain *event directory* berupa map *event*.

Tahap *empathize* dan *define* pada *event* ini adalah pada tahap pemberian *brief* oleh mentor kepada *event designer* sesuai dengan kebutuhan desain *event* yang diperlukan, pada *event* ini mentor membutuhkan bantuan pada pembuatan desain untuk keperluan *event* berupa desain *signage kickfest* malang dan bandung, *event directory event* untuk keperluan *event kickfest* bandung, dan pada desain tersebut teridentifikasi bahwa desain yang dibuat harus disesuaikan dengan *display* yang nantinya digunakan, desain yang digunakan harus sesuai dengan *color pallet* yang sudah ditetapkan.



Gambar 4. 36 *Color pallet* desain logo dan *key visual event* kickfest malang dan bandung 2023

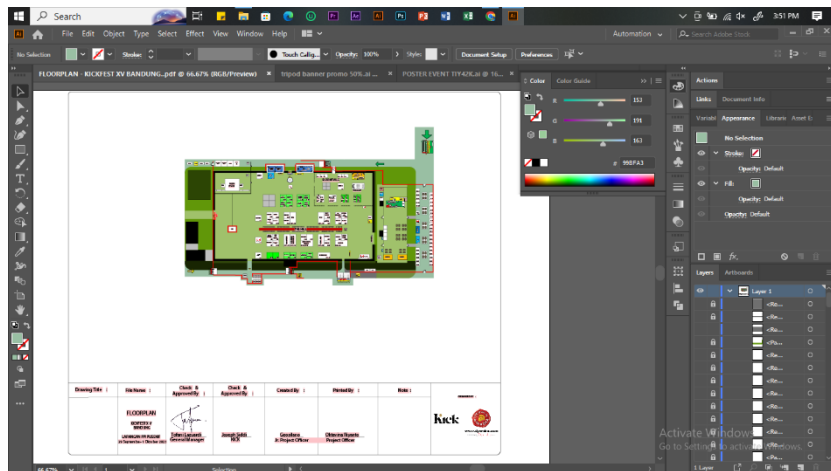
Tahap *ideate* ada pada bagian *event designer* yang merancang konsep desain kasar untuk keperluan desain yang dibutuhkan, setelah tahap *ideate* dilakukan maka selanjutnya memasuki tahap perancangan desain menggunakan *adobe illustrator* untuk menciptakan hasil rancangan desain yang lebih jelas.



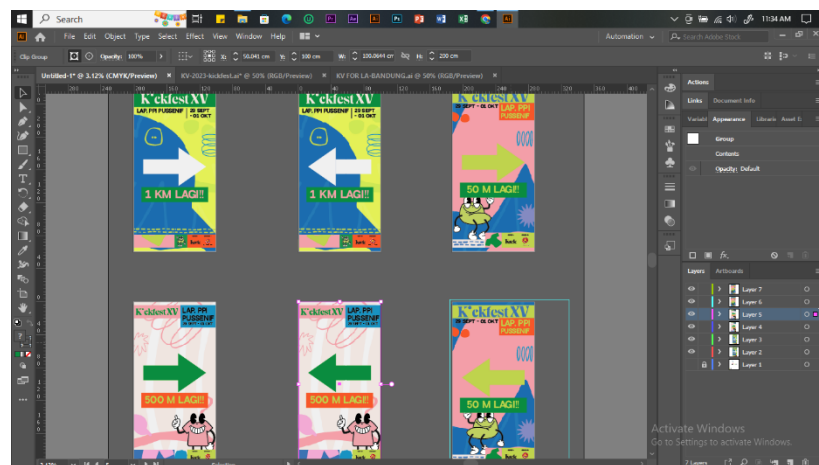
Gambar 4. 37 Perancangan *signage event* kickfest Malang 2023 menggunakan adobe illustrator



Gambar 4. 38 Desain *Signage Event* KickFest 2023



Gambar 4. 39 Desain Event Directory/Denah Event KickFest 2023



Gambar 4. 40 Perancangan desain *signage event* kickfest bandung

Pada tahap *test*, setelah rancangan desain di tahap *prototype* selesai maka selanjutnya di asistensikan kepada mentor untuk diberikan perbaikan dan masukan, pada saat diperiksa pada rancangan desain ternyata terdapat perbaikan di beberapa bagian yaitu pada bagian *signage*, mentor menginginkan *key visual* pada *signage* sedikit di perbesar supaya kelihatan lebih sesuai.



Gambar 4. 41 Perancangan *signage event* kickfest Bandung 2023 yang sudah diperbaiki



Gambar 4. 42 *Signage event* kickfest Bandung 2023 yang sudah diperbaiki

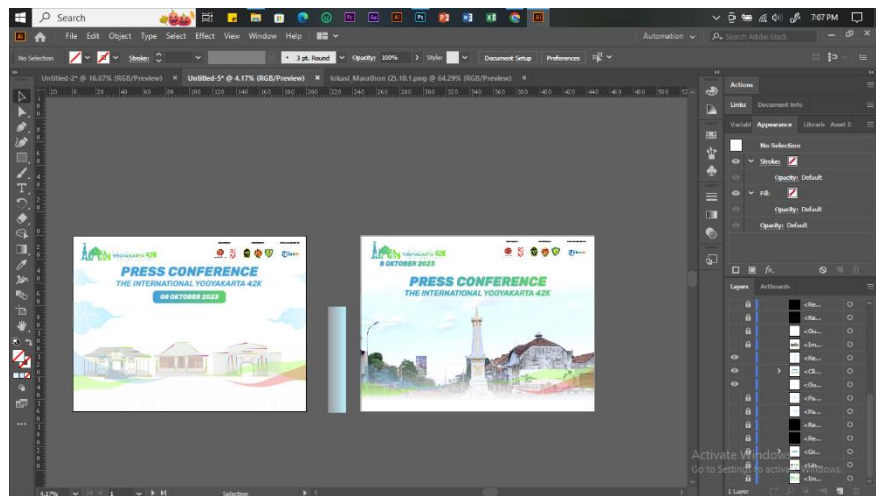
3. The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 (8 Oktober 2023)

Berbeda dengan *event* lain, *event* ini mengharuskan untuk mengerahkan seluruh staf dari Dyandra Promosindo branch Surabaya, dengan pelaksanaan *event* berada di Kota Yogyakarta dan

dilaksanakan di dua tempat yaitu Pura Pakualaman dan Area Malioboro. Pada kebutuhan desain untuk *event* ini juga sangat berbeda karena pada *event* ini dibutuhkan banyak sekali keperluan desain sehingga *event designer* harus terjun langsung ke lapangan dimulai dengan desain postingan Instagram yang sangat *intents*, desain *signage area event*, desain *backdrop press conference*, desain *lanyard* berupa *concept*, desain kaos pacer atau pelari sesuai kategori, desain brosur berupa cetak dan digital, serta kebutuhan *pre event* yang berada di 2 tempat yaitu Yogyakarta dan Jakarta, seperti desain *card MC*, desain roll banner, desain banner, desain postingan *pre event*, desain *gate banner*.

Dimulai di tahap *empathize* dan *define* dengan diberikannya *brief* berupa pembuatan desain untuk keperluan *press conference* yang dilaksanakan sebelum *event* utama dilaksanakan, berbagai keperluan desain *pre event*, serta kebutuhan pelaksanaan *event*, lalu teridentifikasi bahwa semua desain tidak harus memasukan seluruh *key visual event*, cukup dengan beberapa saja supaya terkesan lebih simpel dan bersih. Tahap *ideate* dimulai dengan membuat konsep desain kasar yang mencerminkan kota Yogyakarta seperti tugu jogja, foto pelari, dan tetap mempertahankan warna yang sesuai dengan *key visual* perusahaan.

Setelah desain kasar dibuat maka selanjutnya memasuki tahap desain digital dengan melakukan perancangan menggunakan *software* adobe *illustrator* untuk menghasilkan rancangan desain yang lebih jelas.



Gambar 4. 43 Perancangan desain banner press conference Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator



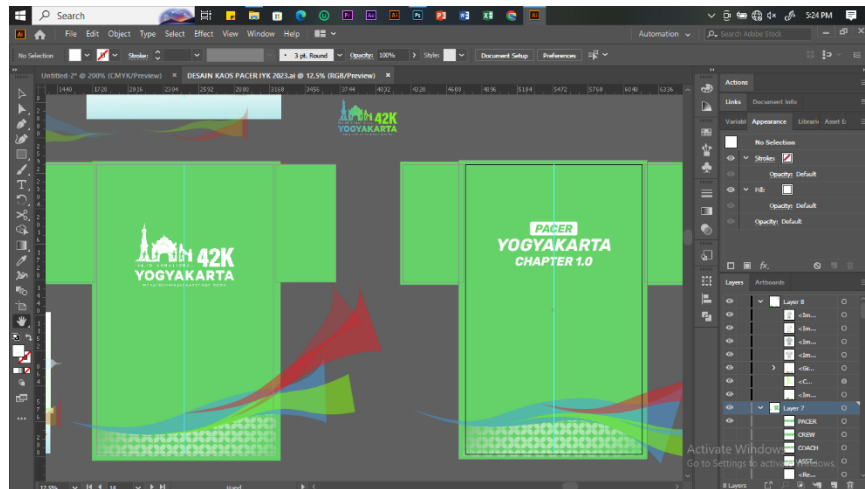
Gambar 4. 44 Desain Backdrop Press Conference Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023



Gambar 4. 45 Perancangan desain Postingan *Feed* Instagram mini *Pre-Event* The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator



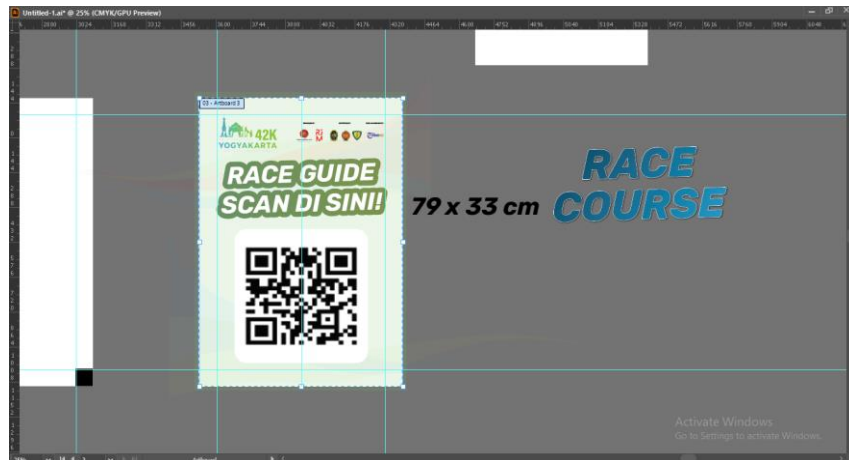
Gambar 4. 46 Desain Postingan *Feed* Instagram Mini *Pre-Event* The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023



Gambar 4. 47 Perancangan desain Jersey Pacer Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023 menggunakan adobe illustrator



Gambar 4. 48 Desain Jersey Pacer *Event* The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023



Gambar 4. 49 Desain *Signage E-Race Guide Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023* menggunakan adobe illustrator



Gambar 4. 50 Desain *Signage E-Race Guide Event The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023*

Di tahap test, desain digital yang telah dibuat diserahkan kepada mentor untuk diberikan masukan dan perbaikan terkait dengan desain yang telah dibuat, pada *signage scan race guide* perlu perbaikan pada warna yang salah di bagian tulisan headline.



Gambar 4. 51 Perbaikan desain *signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K chapter 1.0 2023*



Gambar 4. 52 *Signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K Marathon chapter 1.0 2023*

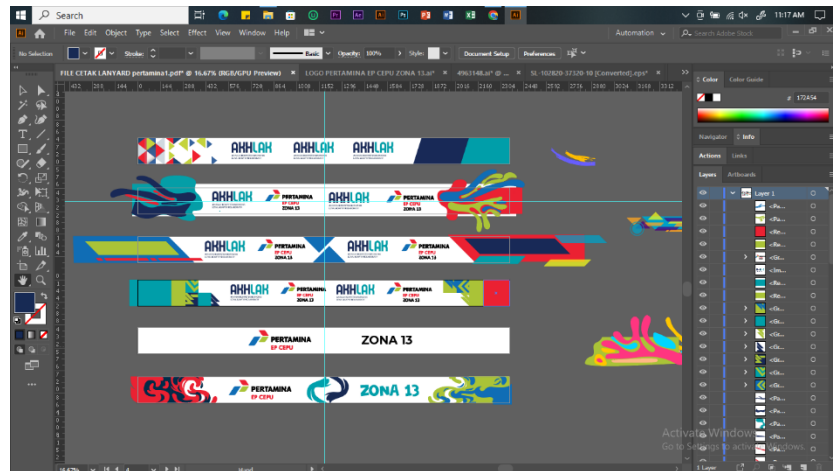


Gambar 4. 53
Komunikasi/ACC *Signage scan race guide event The International Yogyakarta 42K Marathon chapter 1.0 2023*

4. Pertamina Zona 13 2023 (6 – 9 Desember 2023)

Event ini dilaksanakan di kota Cirebon, jenis *event* ini lebih kepada *meetings* dan *entertainment* yang di khususkan untuk para pegawai pertamina, *event designer* juga lebih banyak bertugas di tahap *pre event* dan tidak diperbolehkan untuk terjun langsung ke lapangan karena kebutuhan desain tidak terlalu banyak. Pada *event* ini kebutuhan desain *event* yang dibutuhkan adalah desain *event card* MC, desain *winner board*, dan desain *lanyard event*.

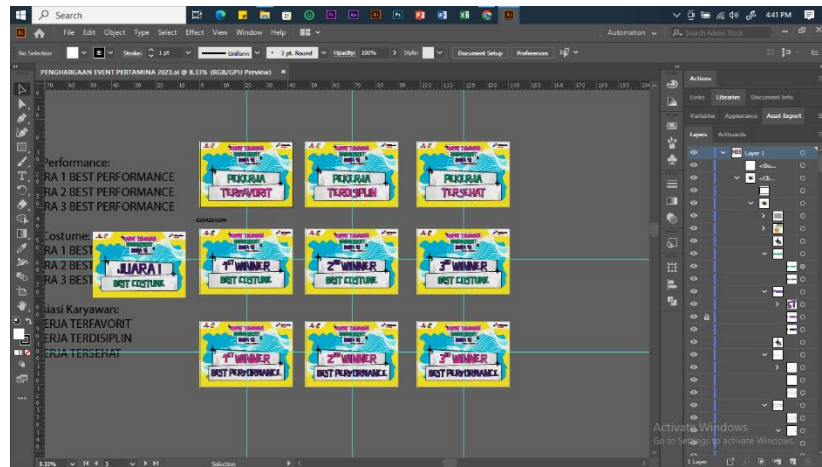
Pada tahap *empathize* dan *define*, mentor memberikan *brief* untuk membuat desain untuk keperluan *event* pertamina zona 13 yang akan dilaksanakan di Cirebon, pada *event* tersebut dibutuhkan *lanyard event* dan *winner board* untuk kebutuhan *awarding* pegawai, dapat diidentifikasi bahwa desain *lanyard* harus mencantumkan zona 13 sebagai identitas zona cabang pertamina, *winner board* yang menjelaskan keterangan juara. Berlanjut ke tahap *ideate* dengan membuat rancangan kasar untuk desain *winner board* dan *lanyard event*, setelah selesai maka dilanjutkan di tahap *prototype* dengan membuat rancangan yang lebih baik berupa digital dengan memanfaatkan *software* adobe *illustrator*.



Gambar 4. 54 Perancangan desain lanyard *event* Pertamina Zona 13 2023 menggunakan adobe illustrator



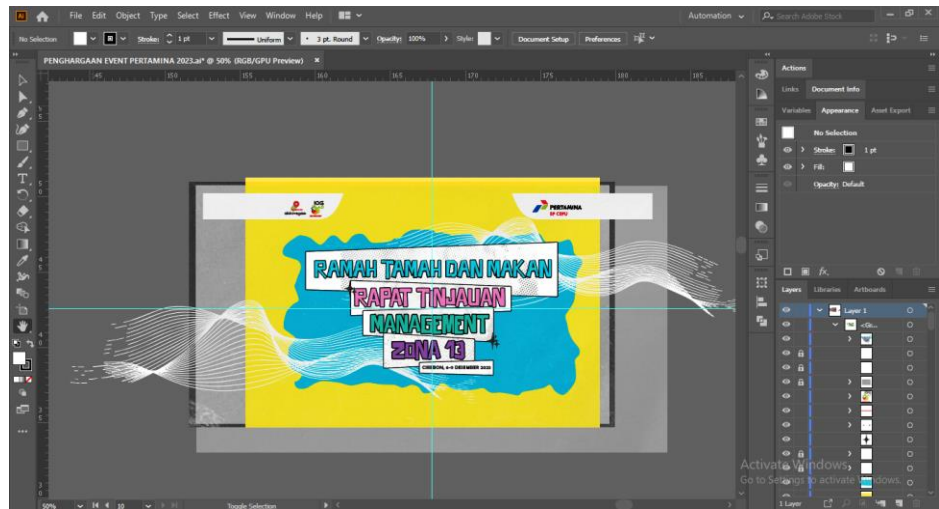
Gambar 4. 55 Desain *Lanyard Event* Pertamina Zona 13 2023



Gambar 4. 56 Perancangan desain *winner board event* Pertamina Zona 13 2023



Gambar 4. 57 Desain *Winner Board Event* Pertamina Zona 13 2023

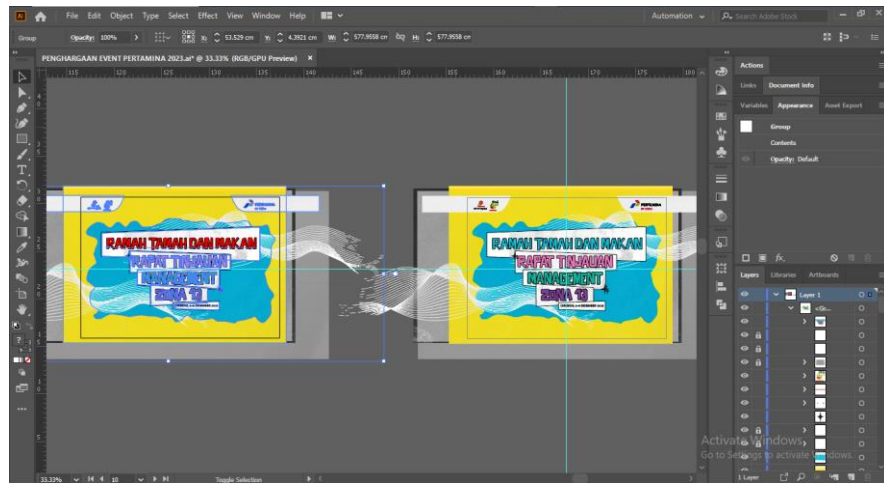


Gambar 4. 58 Perancangan desain *que card* MC event Pertamina Zona 13 2023



Gambar 4. 59 Desain *que card* MC event Pertamina Zona 13 2023

Pada desain background *que card* MC terdapat perbaikan berupa penulisan dan warna pada desain yang telah dibuat, mentor juga menambahkan untuk memperhatikan penulisan desain.



Gambar 4. 60 Perbaikan desain *que card* MC event Pertamina Zona 13 2023



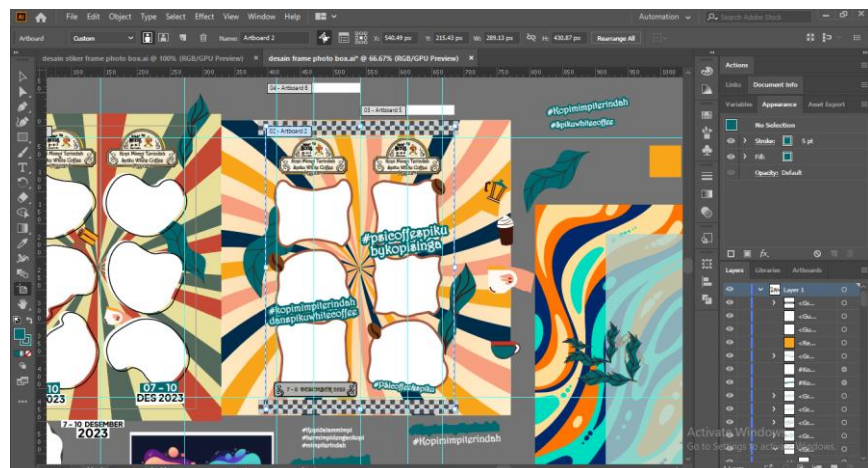
Gambar 4. 61 Desain *que card* MC event Pertamina Zona 13 2023 yang sudah diperbaiki

5. Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 oleh P.s.i Coffe and Spiku by Kopi Singa (7 – 10 Desember 2023)

Event ini dilaksanakan di atrium tunjungan plaza 3 Surabaya, pada posisi *event designer* diharuskan untuk terjun langsung ke lapangan sehingga secara tidak langsung, *event designer* terlibat

secara penuh dari tahap pra *event* sampai dengan pasca *event*, *event* ini membutuhkan cukup banyak keperluan desain seperti diantaranya *frame photobox*, trophy kompetisi, sertifikat atau piagam kompetisi dan komunitas, postingan *winner* kompetisi *event*, *signage* kebutuhan *event*, desain *header* untuk keperluan surat menyurat.

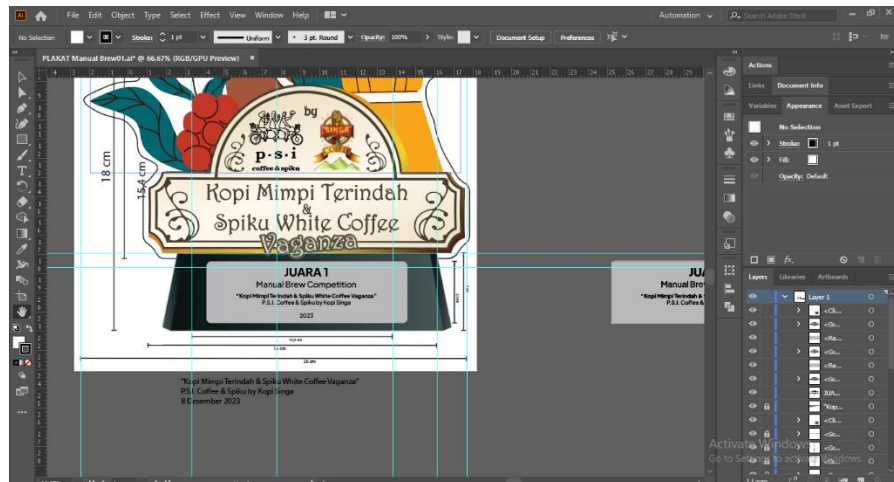
Pada tahap *empathize* dan *define* berupa *brief* yang diberikan dari mentor dibutuhkan keperluan pembuatan *frame photobox*, desain *trophy*, desain e-sertifikat penghargaan, *signage* registrasi, dan desain *feed* Instagram, dapat diidentifikasi bahwa desain yang dibuat harus menerapkan logo *event* serta harus sesuai dengan konsep desain setiap program acara. Tahap *ideate* dimulai dengan rancangan kasar berupa konsep desain berbagai keperluan yang disebutkan sesuai dengan *brief* yang telah dijelaskan, setelah rancangan dan konsep kasar desain telah dibuat selanjutnya masuk kedalam tahap *prototype* yaitu dengan membuat desain dengan kualitas lebih baik menggunakan adobe illustrator.



Gambar 4. 62 Perancangan desain *frame photobox event* Kopi MimpI Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023 menggunakan adobe illustrator



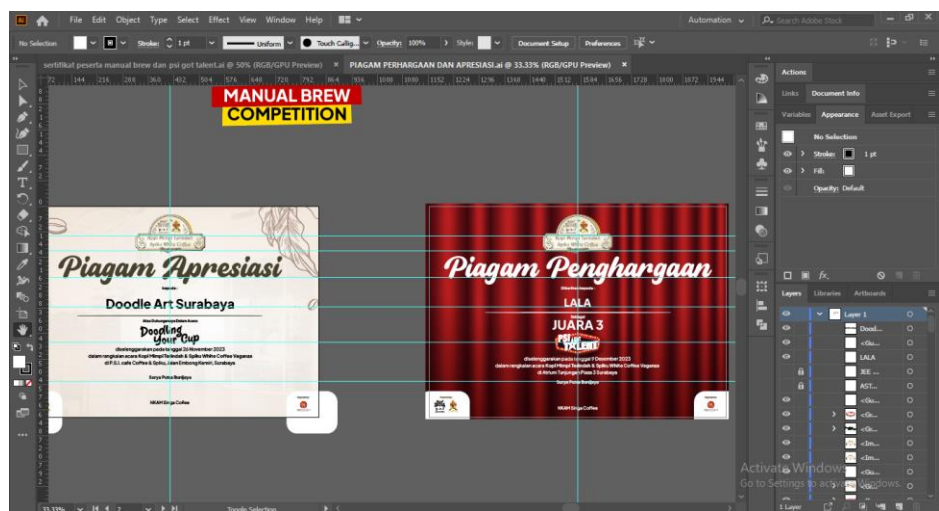
Gambar 4. 63 Desain *Frame PhotoBox Event* Kopi MimpI Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 64 Perancangan desain plakat juara kompetisi *manual brew event* Kopi MimpI Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 65 Desain *Trophy* dan *Piala Event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 66 Perancangan desain piagam penghargaan dan apresiasi *event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 67 Desain Piagam penghargaan dan apresiasi *Event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023

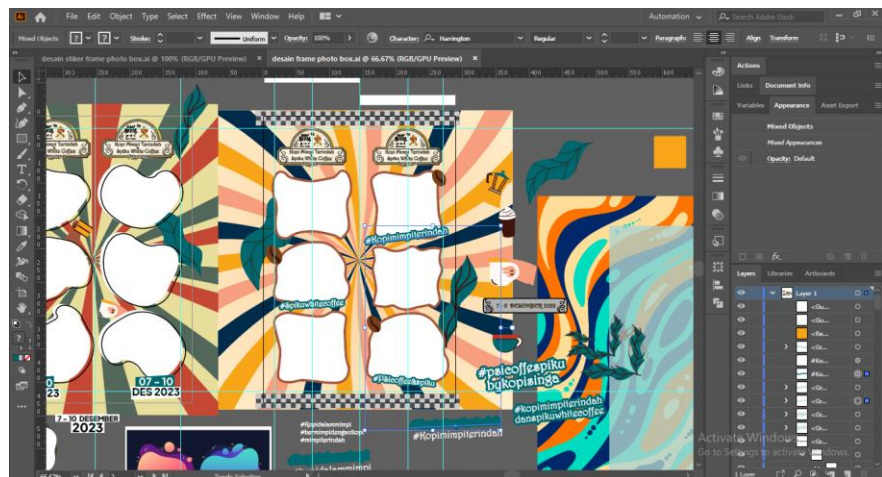


Gambar 4. 68 Perancangan desain pemenang *post feed* Instagram *event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 69 Desain pemenang *Post Feed Instagram Event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023*

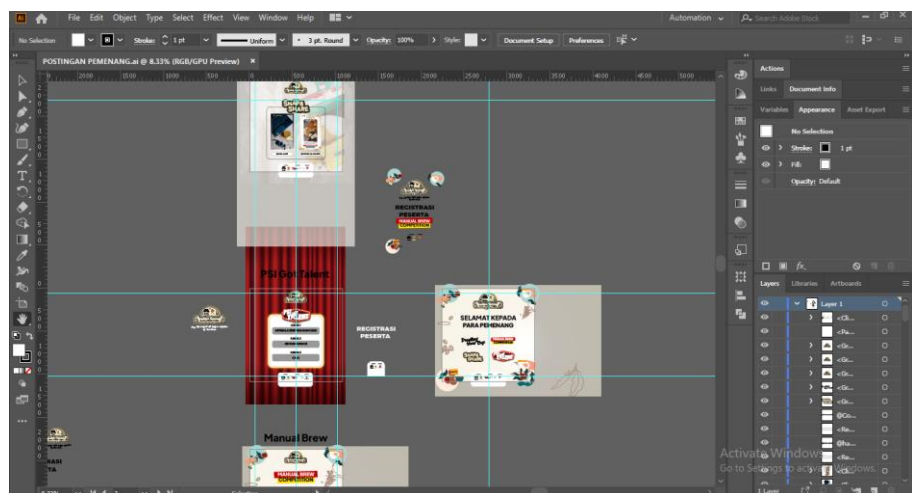
Pada tahap *test*, setelah *prototype* selesai dibuat maka selanjutnya hasil desain *prototype* diberikan kepada mentor untuk dapat diperiksa serta dapat diberi *feedback* berupa saran dan masukan, seperti pada desain *photobox* dan desain *feed* Instagram yang diberikan revisi serta masukan.



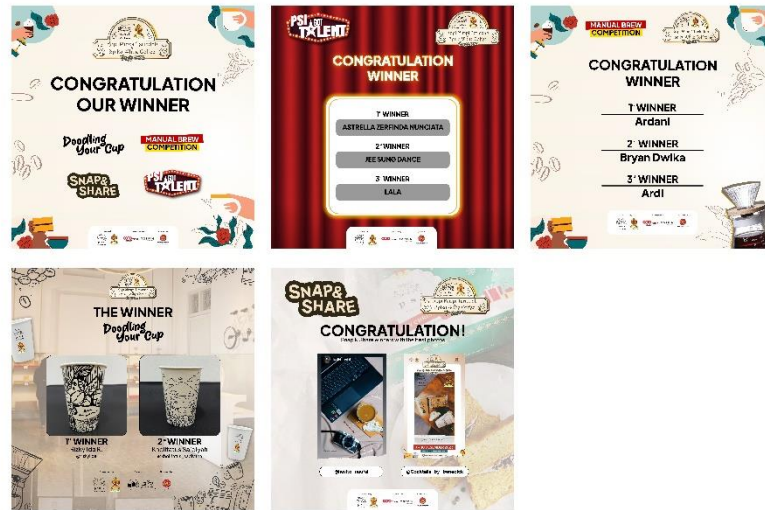
Gambar 4. 70 Perbaikan desain *frame photobox event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023*



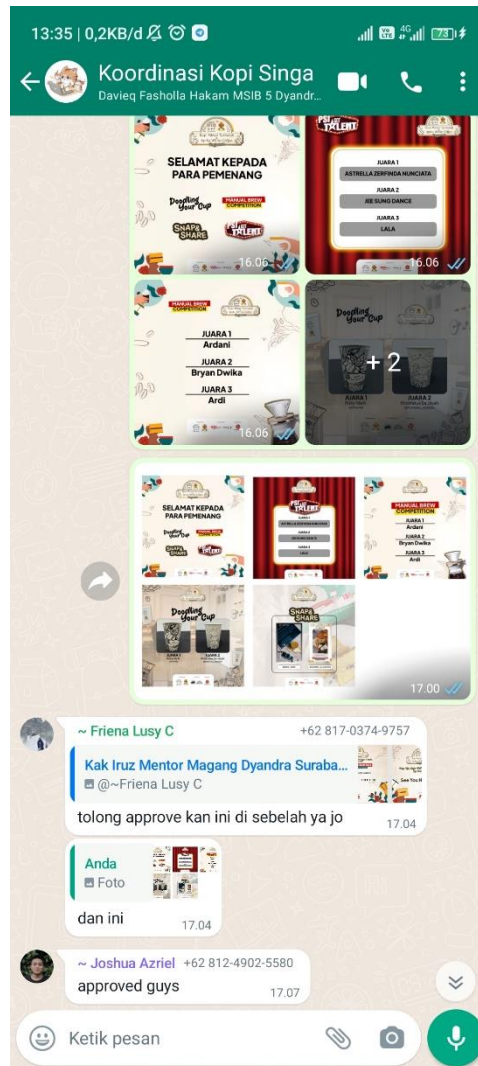
Gambar 4. 71 Desain *frame photobox* yang sudah diperbaiki *event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 72 Perbaikan desain pemenang *post feed* Instagram *event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 73 Desain pemenang *post feed* Instagram yang sudah diperbaiki *event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023



Gambar 4. 74 Komunikasi/Approve desain pemenang post feed Instagram event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza 2023

6. Project 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama (November 2023)

Project ini merupakan *project* khusus yang diberikan oleh Kompas Gramedia untuk dikerjakan langsung dengan para *designer internship* yang berada di lingkup Kompas Gramedia, untuk merayakan 50 tahun Gramedia Pustaka Utama dengan konsep *tagline* adalah separuh abad bercerita.

Pada tahap *empathize* dan *define*, mahasiswa yang berada di divisi *event designer* diberikan *brief* desain untuk mengerjakan penugasan yang diberikan oleh pihak Kompas Gramedia melalui mentor untuk dikerjakan oleh semua mahasiswa magang yang berada di divisi *desainer grafis* terkait dengan sayembara atau kompetisi pengerjaan desain logo 50 tahun Gramedia Pustaka Utama, dan dapat diidentifikasi bahwa desain logo yang dibuat



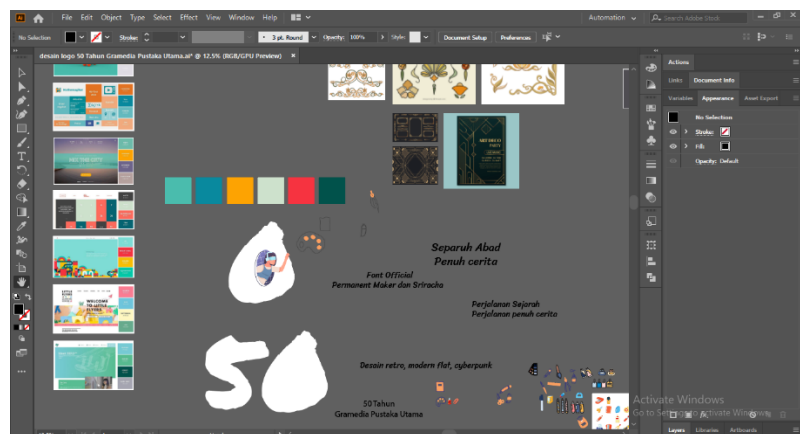
Gambar 4. 75 Postingan *brief* sayembara desain logo 50 tahun Gramedia Pustaka Utama

Di tahap *ideate*, konsep yang dibuat dimulai dari rancangan kasar berbagai desain logo berupa coretan kasar sekaligus konsep desain yang akan digunakan, pada tahap ini juga dilakukan riset untuk bisa memberikan referensi sekaligus menjadi *benchmark* desain. Dilanjutkan di tahap *prototype* dengan membuat 3 konsep logo

alternatif yang nantinya akan diserahkan kepada *designer* pusat untuk dikurasi dengan para peserta yang mengikuti sayembara tersebut.

1. Konsep 1, *Mix Design*

Disebut *Mix Design* karena didalamnya tersimpan konsep desain yang bercampur seperti gaya desain *cyberpunk*, *green design*, desain *geometric*, *fluid design*, dan banyak lainnya. Mencampurkan banyak desain ini dengan tujuan memperkenalkan bahwa Gramedia pustaka utama telah melalui banyak era, tahun, dan peristiwa sehingga berusaha di implementasikan melalui berbagai desain yang menggambarkan beberapa tahun yang terlewati.



Gambar 4. 76 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gramedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator



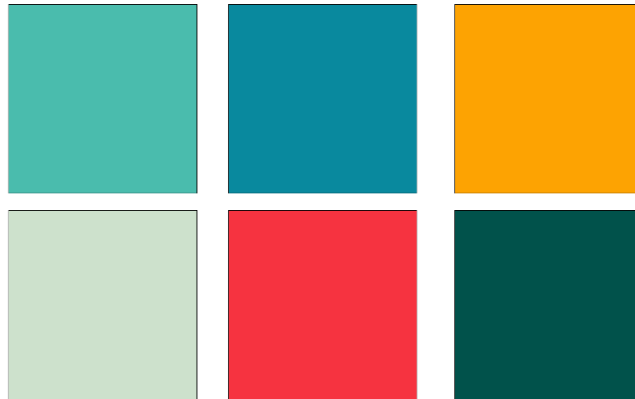
Gambar 4. 77 Desain Logo Konsep 1 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

Typeface yang digunakan juga menggunakan *typeface* Permanent marker regular sebagai *head typeface* dan *typeface* Sriracha sebagai *subhead typeface*, *font* ini dipilih karena sesuai dengan konsep desain logo satu yang terlihat ceria dan tidak monoton sehingga sesuai dengan perayaan ulang tahun perusahaan.

<i>Typeface</i> Permanent Marker	<i>Typeface</i> Sriracha
AA BB CC DD EE FF GG HH	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
II JJ KK LL MM NN OO PP	Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
QQ RR SS TT UU VV WW XX	Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8
YY ZZ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	9

Tabel 4. 5 Tabel *Typeface* Logo Konsep 1 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

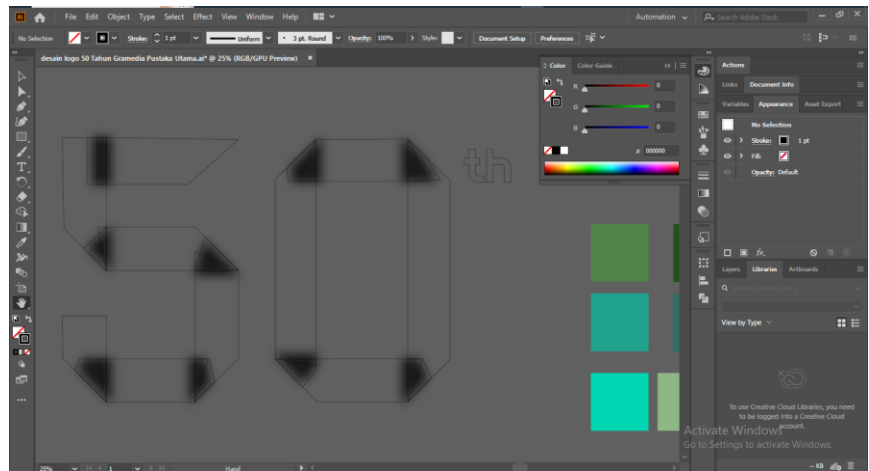
Untuk *color pallet* yang digunakan adalah gabungan dari 6 warna yang terdiri dari warna biru, hijau, kuning, merah, dan abu abu dengan jenis warna tersendiri.



Gambar 4. 78 *Pallet* Warna Desain Logo Konsep 1 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

2. Konsep 2, *Origami Design*

Origami design adalah konsep yang diambil untuk perancangan logo konsep 2, konsep origami diambil karena melambangkan kreatifitas dengan berbagai lipatan kertas yang bebas dibentuk sesuai dengan kreatifitas dan keinginan dan pada desain nya ditambahkan efek *shadow*, dengan desain origami tersebut diharapkan memunculkan konsep perayaan yang *friendly* dan ditujukan untuk semua orang.



Gambar 4. 79 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gamedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator



Gambar 4. 80 Desain Logo Konsep 2 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

Typeface yang digunakan adalah ProFontWindows sebagai *head typeface* dan Catamaran sebagai *subhead* nya, keduanya berjenis sans serif.

<i>Typeface</i> ProFontWindows	<i>Typeface</i> Catamaran
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr	Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz ø	Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
1 2 3 4 5 6 7 8 9	Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tabel 4. 6 Tabel *Typeface* Logo Konsep 2 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

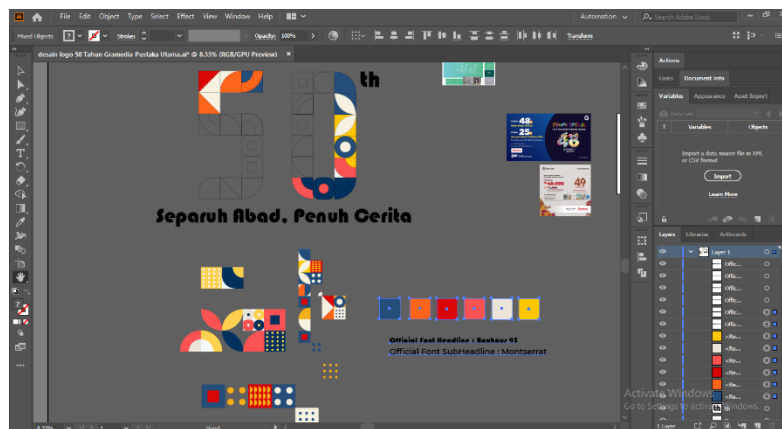
Palet warna utama yang digunakan untuk konsep 2 sangatlah berbeda karena terdiri dari 3 warna utama dan lebih memanfaatkan warna turunan dari ketiga warna tersebut, yaitu warna biru cerah, hijau gelap, dan kuning pudar. Dari ketiga warna utama tersebut akhirnya ditemukan warna turunan supaya tidak monoton dan warna tersebut dipilih supaya lebih menimbulkan kesan simbang tidak terlalu cerah dan gelap namun lebih ke warna soft.



Gambar 4. 81 *Pallet* Warna Desain Logo Konsep 2 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

3. Konsep 3, *Geometric Flat Design*

Desain *geometric flat* memang sangat sering digunakan, gaya desain ini sengaja dipilih karena sesuai dengan gramedia pustaka utama yang mampu memberikan beraneka warna kepada para pelanggan melalui setiap produk atau cerita, 50 tahun akan menjadi representasi dari berbagai karya produk, atau pustaka yang mampu menyihir para pelanggan.



Gambar 4. 82 Perancangan desain logo konsep 1 50 tahun gramedia pustaka utama menggunakan adobe illustrator



Gambar 4. 83 Desain Logo Konsep 3 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

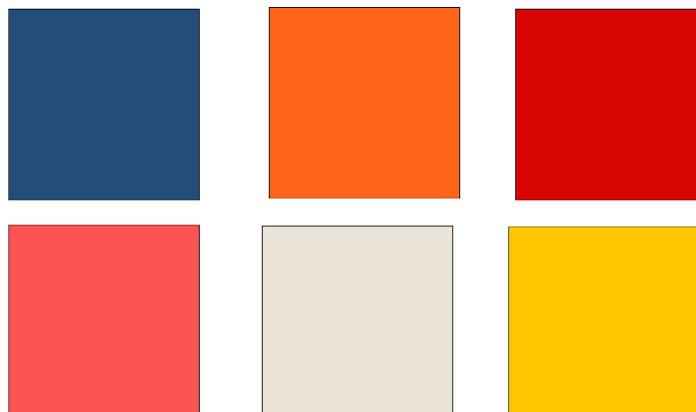
Typeface yang digunakan pada konsep 3 sama seperti konsep – konsep sebelumnya yaitu berjumlah 2 dan sangat umum

digunakan dimana saja, yaitu Bauhaus 93 sebagai *head typeface* nya dan Montserrat sebagai *subhead typeface* nya. Kedua *typeface* tersebut berjenis sans serif.

<i>Typeface</i> Bauhaus 93	<i>Typeface</i> Montserrat
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr	Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1	Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
2 3 4 5 6 7 8 9	Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Tabel 4. 7 Tabel *Typeface* Logo Konsep 3 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama

Pallet warna yang digunakan terdiri dari 6 warna yang sengaja dipilih karena semua warna jika digabungkan diharapkan menimbulkan kesan modern, kreatif, dan penuh makna.



Gambar 4. 84 *Pallet* Warna Desain Logo Konsep 3 50 Tahun
Gramedia Pustaka Utama

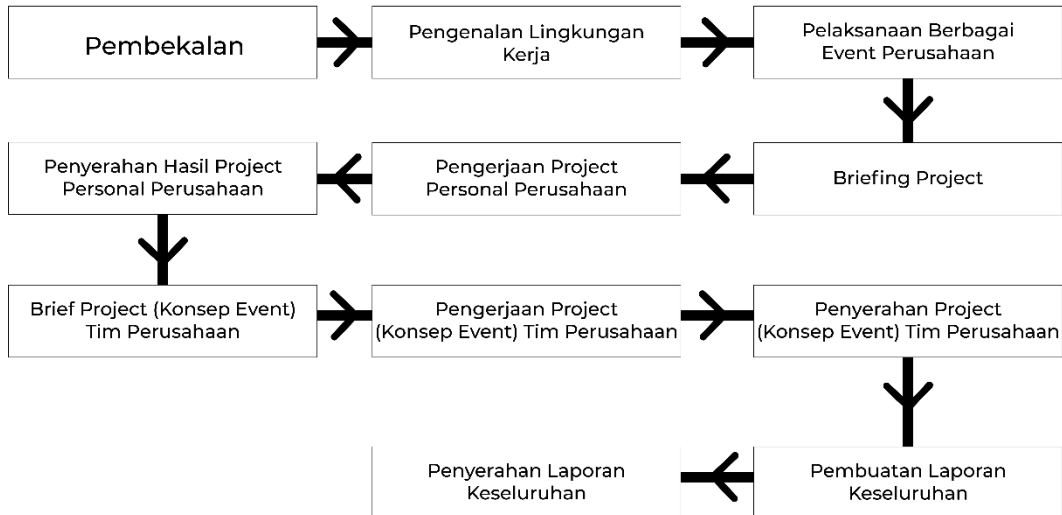
Setelah *prototype* selesai dirancang, selanjutnya memasuki tahap *test* terhadap karya yang telah dibuat, pada tahap *test* karya yang telah dibuat langsung diserahkan kepada pihak gramedia pustaka utama untuk nantinya dapat dikurasi dengan berbagai desain yang telah dikumpulkan pada sayembara atau kompetisi yang dilaksanakan terbuka untuk seluruh Indonesia.

4.5 Kegiatan Magang/Kerja Praktik

Divisi *Event Designer* pada pelaksanaan *event* rata – rata pekerjaannya berada di tahap pra *event* namun tidak menutup kemungkinan *event designer* masih bekerja pada pelaksanaan sampai dengan pasca *event*. Pada program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) diharuskan mahasiswa untuk ikut terjun langsung berada di seluruh pelaksanaan *event* dimulai dari tahap pra *event* sampai dengan pasca *event* sehingga akan beragam aktivitas yang dapat dikerjakan oleh *event designer*, seperti berikut:

1. Onboarding KGIC secara daring.
2. Pengenalan lingkungan kerja secara *offline* Dyandra Promosindo Branch Surabaya.
3. Pengenalan sekaligus pelaksanaan *event – event* perusahaan.
4. Pengerjaan project perusahaan.
5. Riset dan Komunikasi terkait *event*.
6. Pembuatan konsep *event*.
7. Pembuatan laporan tim sampai dengan penyerahan laporan.

4.6 Skema Proses Pelaksanaan Magang/Kerja Praktik



Tabel 4. 8 Skema Proses Pelaksanaan Kerja Praktik

4.7 Jadwal Magang/Kerja Praktik

Pelaksanaan program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dilaksanakan selama 5 Bulan di mulai pada tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023. Berikut jadwal Harian pelaksanaan kerja praktik:

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
Jam Masuk	09.00 WIB	09.00 WIB	09.00 WIB	09.00 WIB	09.00 WIB	Libur	Libur
Jam Pulang	18.00 WIB	18.00 WIB	18.00 WIB	18.00 WIB	18.00 WIB	Libur	Libur

Tabel 4. 9 Tabel Jam Kerja Harian

Selain jadwal harian terdapat juga jadwal kegiatan yang dirangkum secara mingguan, secara lengkapnya seperti berikut:

Kegiatan	Minggu Ke -																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
On Boarding peserta magang KGIC (Online)																				
Pengenalan Lingkungan Kerja PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya																				
Pra Event KickFest Malang 2023																				
Pra Event Willow Baby Expo 2023																				
Pelaksanaan Event KickFest Malang 2023																				
Pelaksanaan Event Willow Baby Expo 2023																				
Pasca Event Willow Baby Expo dan KickFest Malang 2023																				
Pra Event KickFest Bandung 2023																				
Pra Event The International Yogyakarta 2023 Marathon 42K																				
Event Road to The International Yogyakarta 2023 Marathon 42K, Kota Yogyakarta																				
Pemberian Brief Project Concept Logo dan Key Visual Event Edu Expo 2023																				
Pengerjaan Project Logo dan Key Visual Edu Expo 2023																				
Event Road to The International Yogyakarta 2023 Marathon 42K, Kota Jakarta																				
Pelaksanaan Event KickFest Bandung 2023																				
Pelaksanaan Event The International Yogyakarta 2023 Marathon 42K, Kota Yogyakarta																				

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan periode magang 5 bulan, penulis mendapatkan banyak sekali kesempatan dan pembelajaran yang berharga pada setiap *event* yang melibatkan penulis sebagai *event designer* pada pelaksanaannya. Menurut penulis, setiap *event* atau *project* yang dikerjakan memiliki pembelajaran dan kesan tersendiri bagi penulis sebagai mahasiswa magang. Melalui program magang ini penulis dapat mengimpelemntasikan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja nyata.

Tak hanya sebagai media implementasi ilmu namun juga menjadi sumber pengalaman dan pembelajaran yang tidak bisa didapat selama masa perkuliahan, sehingga penulis mendapatkan banyak sekali pembelajaran baru selama pelaksanaan magang seperti cara mengorganisir *event* dengan baik, tahap - tahap penyelenggaraan *event*, dan masih banyak pengetahuan baru lainnya, serta memberikan pandangan yang nyata terkait lingkungan dan dunia kerja kepada mahasiswa sehingga ketika lulus dari perkuliahan, mahasiswa lebih siap dalam menghadapi dunia kerja.

Bagi penulis, menjadi suatu kehormatan dan terima kasih yang besar kepada mitra atau perusahaan karena telah memberikan pengalaman, pembelajaran, dan wawasan yang baru kepada penulis terutama di bidang penyelenggaraan *event*, dari pelaksanaan magang ini penulis berharap bisa menjadi bekal untuk nantinya ilmu dan pembelajaran selama magang dapat diimplementasikan di masa depan.

5.2 Saran

Dari hasil pelaksanaan magang MSIB di PT. Dyandra Promosindo Surabaya terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan, yang pertama untuk mahasiswa magang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*, *creative thinking*, inovasi, dan kreatifitas, serta diperlukan juga riset terkait lapangan dengan tujuan untuk dapat bersaing di masa depan menghadapi tantangan di lingkungan kerja. Selain pada mahasiswa magang, penulis juga menyampaikan saran dan masukan pribadi kepada PT Dyandra Promosindo Branch Surabaya yang didapat dari pelaksanaan magang:

1. Perlunya menambah pekerja pada divisi *event designer* untuk membantu jika terdapat pelaksanaan *event* yang hampir bersamaan, karena dibutuhkannya keperluan desain yang cepat alangkah baiknya jika menambah orang untuk membantu divisi *event designer*.
2. Penambahan luas area pekerjaan, serta jika memungkinkan merubah sedikit konsep penataan perusahaan sehingga terlihat lebih kreatif, selain lebih nyaman, dengan penataan yang kreatif akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif terutama bagi *event designer*.

Mungkin itu saja beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis kepada perusahaan maupun mahasiswa peserta magang untuk dijadikan bahan evaluasi, perlu di ingat saran yang disampaikan berasal dari sudut pandang penulis, penulis berharap PT Dyandra Promosindo terutama cabang Surabaya dapat berkembang lebih baik dan bisa memberikan dampak yang signifikan kearah positif terutama pada bidang MICE atau penyelenggaraan *event* di tingkat nasional dan internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Fimela

<https://venuemagz.com/>

Kickfest 2023 Siap Digelar di 2 Kota, Hadirkan Ratusan Brand Clothing Lokal

kompas.id

Kumparan Travel : KTO Jakarta Gelar MICE Roadshow, Hadirkan 23 Pelaku Bisnis dari Korea

Penelitian2020ANALISIS MANAJEMEN EVENT “CHARISMATIC NIGHT CARNIVAL”
MADIUN SEBAGAI UPAYA PROMOSI KOTA KARISMATIK9-21

PENELITIAN2022SIMBOL BUDAYA LOGO HALAL VERSI 20221-80

PENELITIAN2022PERAN DESAINER KOMUNIKASI VISUAL DI CV HERODECO
KARYA BERSAMA BAGI PERUSAHAAN DAN UMKM1-41

PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI2020ANALISIS LAYOUT DESAIN POSTER
SOLO INTERNATIONAL PERFORMING ARTS (SIPA) TAHUN 2009-20188-30

Perancangan Desain Media Promosi IIMS2023Perancangan Desain Media Promosi
Acara IIMS (Indonesia International Motor Show) Surabaya 1-76

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI2019PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
ACARA KICKFEST INDIE CLOTHING FESTIVAL 2019 OLEH PT DYANDRA
PROMOSINDO SURABAYA1-62

SKRIPSI/TUGAS AKHIR2022IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING
DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-EVENT26-60

SKRIPSI/TUGAS AKHIR2022PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DESTINATION
BRANDING “EXOTIC KALASAN” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
PROMOSI PARIWISATA DI KECAMATAN KALASAN5-36

Tribun Jatim

TUGAS AKHIR KARYA ILMIAH2021MANAJEMEN EVENT KEMENTERIAN
HUKUM DAN HAM DALAM ACARA SEMINAR NASIONAL PERINGATAN
HARI PERS NASIONAL 202128-50

Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktik/Magang

Surat diterima program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 5 yang dinaungi oleh program Kompas Gramedia *Internship Challenge* (KGIC) di PT. Dyandra Promosindo Branch Surabaya pada posisi *Event Designer*.



CORPORATE HUMAN RESOURCES
Kompas Gramedia Building, Unit 3, 5th floor
Jl. Palmerah Selatan No. 22 - 28, Jakarta 10270
☎ 5483008, 5480888, 5490666, Ext. 7500-7509, 7512-7519, 7540-7543 Fax: 536672

Jakarta, 8 Agustus 2023

No : No. CHR/HRE/23-08/233
Hal : Pemberitahuan Penerimaan Kerja Magang

Yth. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Internasional Semen Indonesia
Di tempat

Dengan hormat,

Setelah mengikuti rangkaian proses rekrutmen dan seleksi program Kompas Gramedia Internship Challenge 2023 yang telah diikuti oleh 40.552 pelamar, melalui surat ini kami mengkonfirmasi mahasiswa dengan detail sebagai berikut:

Nama	DAVID TOMAS PRIATMOJO
NIM	3032010008
Posisi Pemagangan	DYS - Event Designer

Bahwa ybs. telah diterima menjadi kandidat magang di Kompas Gramedia yang akan berlangsung pada Agustus 2023 - Desember 2023. Apabila terdapat pertanyaan lebih lanjut mengenai program Kompas Gramedia Internship Challenge 2023, dapat mengirimkan surel ke: kgic@growthcenter.id.







Atas perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



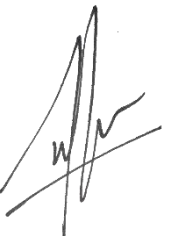

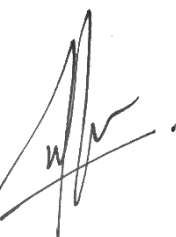
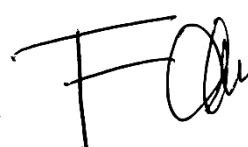




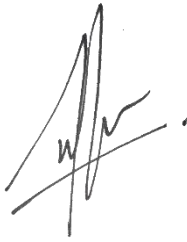



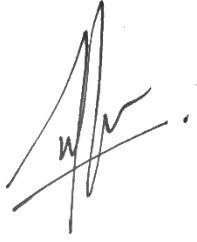

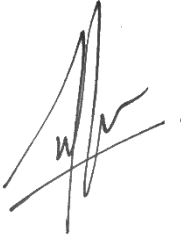

Febe Kinawa Panggua
Person In Charge
Kompas Gramedia Internship Challenge 2023



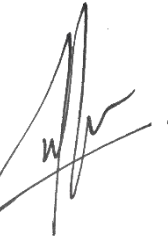





Lampiran 2 Absensi Kerja Praktik/Magang







Nama : David Tomas Priatmojo
NIM : 3032010008
Judul Kerja Praktik : Perancangan Desain *Concept Logo* dan *Key Visual Event*
Edu Expo 2023



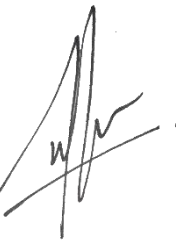

No.	Minggu Ke-	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1.	Minggu 1	satu minggu ini dimulai dengan pengenalan kantor mulai dari pegawai dan posisi nya, lalu membantu sesuai jobdesk yang masing masing, saya pada bagian team event designer membantu berbagai keperluan desain event yang akan datang, saya juga belajar tentang layout desain, pola desain yang baik, dan sedikit tentang keperluan percetakan.		
2.	Minggu 2	Minggu ini saya sangat senang karena aktif terlibat di berbagai event yang akan datang, seperti Kickfest Malang, TIY42K Yogyakarta, dan WILBEX 2023 Surabaya. Dimulai dari desain kaos atau jersey pacer untuk event TIY42K Yogyakarta lalu ikut mendesain keperluan kickfest malang, dan mengurus keperluan untuk event WILBEX 2023 Surabaya. Hasil dari pekerjaan yang telah saya kerjakan sangat aktif diberikan masukan oleh mentor sehingga saya mendapatkan berbagai pemahaman baru saat menjadi seorang event designer.		
3.	Minggu 3	Pada minggu ini saya bertugas untuk terlibat langsung di event WILBEX 2023, event tersebut dilaksanakan mulai tanggal 31 Agustus - 3 September 2023 di grand city convex Surabaya, saya bertugas sebagai seorang event designer. Saat pelaksanaan event mentor aktif dalam memberikan masukan kepada saya tentang bagaimana tugas menjadi seorang event designer pada saat event berlangsung, serta meberikan masukan atas desain yang telah saya kerjakan. Saya mendapatkan banyak sekali pemberlajaran pada saat pengerjaan event, dimulai dari persiapan event, bahan cetak yang cocok untuk event, display kebutuhan sign yang benar, sedikit		

		<p>copywriting, sampai dengan pembelajaran tentang alur stage dan venue serta kolaborasi dengan semua orang.</p> <p>4. Minggu 4 Di minggu ini saya mempelajari banyak hal seputar konsep key visual, dimulai dari riset awal konsep desain, menentukan desain yang sesuai dengan konsep acara event, mulai membuat sketsa kasar di kertas sampai dengan implementasi kedalam software grafis, dan tetap mempelajari konsep layouting yang baik untuk pembuatan konten feed instagram TIY42K. Setiap pekerjaan yang saya lakukan pada minggu ini selalu diberikan masukan dan saran dengan baik oleh mentor.</p>		
	<p>5. Minggu 5</p>	<p>Di minggu ini saya mendapatkan masukan dan saran dengan baik atas kinerja atau pekerjaan yang telah saya lakukan sebagai bentuk evaluasi kinerja dan hasil kerja, saya juga tetap mempelajari konsep layout desain yang baik untuk diimplementasikan kedalam berbagai keperluan event.</p>		
	<p>6. Minggu 6</p>	<p>Minggu ini saya mendapatkan evaluasi kerja berupa saran dan masukan dari mentor, sharing dan berbagi pandangan tentang pekerjaan sebagai event desainer, seperti proses desain yang baik dan benar, dan masih banyak hal lainnya. Minggu saya masih ikut membantu mentor dalam mempersiapkan keperluan desain event TIY42K dan kickfest bandung.</p>		
	<p>7. Minggu 7</p>	<p>Di minggu ini, saya mengerjakan banyak sekali keperluan desain untuk pre - event TIY42K di jakarta seperti gate banner, roll banner, dan sebagainya, tidak hanya TIY42K, saya juga ikut terlibat dalam pembuatan keperluan kickfest bandung, tidak lupa terdapat masukan dan</p>		

		pembenahan dari mentor terhadap desain yang telah saya buat, terutama pada penataan layout desain.		
8.	Minggu 8	Minggu ini saya terlibat langsung pada pelaksanaan event TIY42K di kota yogyakarta, mulai dari pembuatan konten instagram TIY42K, berbagai keperluan operasional event, seperti signage in dan out, guide race dalam bentuk digital dan fisik, dan masih banyak hal lainnya. Mentor selalu mendampingi dan memberikan masukan sekaligus pembenaran pada setiap pekerjaan saya di lapangan terutama pada saat event berlangsung.		
9.	Minggu 9	Minggu ini adalah minggu pasca event The International Yogyakarta 42K yaitu event marathon di kota yogyakarta, saya terlibat langsung pada pasca event seperti mengorganisir barang barang pasca event untuk dipulangkan ke surabaya, lalu membuat desain E-sertifikat peserta event marathon untuk diberikan ke peserta sebagai bukti telah mengikuti event marathon, dan melanjutkan pengerjaan key visual event edu expo 2023.		
10.	Minggu 10	Minggu ini saya kembali melanjutkan pengerjaan terkait desain key visual event edu expo, dan berhasil menyelesaikan 3 konsep desain key visual dan graphic standart manual setiap konsep sebagai panduan atau penjelasan desain konsep key visual event.		
11.	Minggu 11	Minggu ini, saya melakukan finishing akhir key visual edu expo dengan mengupload ke dalam drive sebagai bentuk manajemen asset desain, dilanjutkan dengan memulai pengerjaan awal laporan magang dan keperluan		

		laporan administrasi konversi mata perkuliahan universitas, saya juga ikut beberapa webinar sesuai dengan bidang yang saya tekuni.		
12.	Minggu 12	Minggu ini masuk kedalam pra event bulan desember yaitu event kopi mimpi terindah dan spiku white coffee vaganza, membantu mentor dalam mengimplementasikan desain ke dalam mock up sekaligus membuat desain frame photo box, dilanjutkan membuat list serta menghubungi komunitas dan organisasi mahasiswa untuk kegiatan event tersebut, disini mentor aktif memberikan masukan pada pengerjaan desain yang saya kerjakan.		
13.	Minggu 13	Minggu ini saya memulai mengerjakan project desain logo 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama, dan melakukan riset terhadap beberapa perguruan tinggi di area surabaya untuk selanjutnya akan dilaksanakan roadshow yang berkaitan dengan event kopi mimpi terindah dan spiku white coffee vaganza, pada minggu ini mentor memberikan beberapa masukan terkait alur kerja.		
14.	Minggu 14	Minggu ini saya mempelajari bagaimana menerapkan pola desain kedalam logo menggunakan sistem percobaan desain trial and error, belajar bagaimana berkomunikasi yang baik melalui media verbal secara langsung maupun non verbal melalui media digital, mentor selalu memberikan saran dan masukan di setiap pekerjaan yang saya kerjakan.		
15.	Minggu 15	Minggu ini saya belajar tentang melakukan riset sasaran event melalui beberapa media, ikut serta kembali pada roadshow yang menargetkan kalangan pelajar SMP		

		dan SMA, lalu melanjutkan kembali pengerjaan konsep 2 desain logo 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama, kembali belajar tentang penataan layout desainer terutama pembuatan Graphic Standart Manual.		
16.	Minggu 16	Minggu ini mulai belajar alur event sekaligus alur rapat kick off sebelum event, checklist berbagai kebutuhan event terutama pada posisi event designer, layout desain event yang berbeda sesuai dengan program acara pada event terutama event kopi mimpi terindah dan spiku white coffee vaganza, mentor selalu mendampingi dan memberikan masukan pada hasil kerja.		
17.	Minggu 17	Minggu ini adalah minggu pelaksanaan event kopi mimpi terindah dan spiku white coffee vaganza yang dilaksanakan di tunjungan plaza surabaya, dari tanggal 7 - 10 Desember 2023, pada pelaksanaan event saya belajar alur acara event, bekerja dengan memastikan alur berbagai kompetisi sebagai bagian acara event berjalan dengan lancar, serta tetap belajar berbagai hal terkait posisi sebagai event designer.		
18.	Minggu 18	Minggu ini melanjutkan pengerjaan desain logo 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama sekaligus melakukan riset terkait event bertema kopi yang pernah diselenggarakan di seluruh Indonesia dan minggu ini diakhiri dengan graduation party yang diikuti secara online melalui gramedia cabang surabaya dengan penyelenggara oleh kompas gramedia jakarta, meskipun di masa akan berakhir nya magang, mentor tetap memberikan masukan dan saran untuk kedepannya.		

19.	Minggu 19	Pada minggu ini lebih banyak melakukan riset tentang berbagai event kopi yang ada di Indonesia, untuk selanjutnya dapat dijadikan benchmarking atau refrensi konsep pada pelaksanaan event kopi di tahun selanjutnya, dan pada minggu ini ditutup dengan mengerjakan kembali desain logo 50 tahun gramedia pustaka utama.		
20.	Minggu 20	Minggu ini menyelesaikan project logo 50 Tahun Gramedia Pustaka Utama dengan diakhiri desain konsep 3 berupa GSM dan desain mock up, lalu membuat laporan penyelesaian magang sebagai penutup minggu ini, mentor memberikan penilaian terhadap kinerja maupun hasil pekerjaan sebagai bagian dari laporan akhir mahasiswa magang.		

Catatan :

Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

Lampiran 3 Sertifikat Kerja Praktik/Magang



SERTIFIKAT MSIB



Diberikan Kepada:

DAVID TOMAS PRIATMOJO

Nomor : No. CHR/HRE/23-12/285 - Universitas Internasional Semen Indonesia -
Desain Komunikasi Visual

Sebagai:

Peserta MSIB Angkatan 5

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di **Kompas Gramedia** dalam **Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka 2023** dengan posisi sebagai **Event Designer** di **MICE** yang diselenggarakan pada **14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023**. Terima kasih telah **bertumbuh dan berdampak** bersama Kompas Gramedia.

Koordinator Program
Magang KGIC,

Febe Kinawa Panggua

Jakarta, 15 Desember 2023
Direktur Human Resources
Kompas Gramedia,

B Sigit Suryanto

Lampiran 4 Dokumentasi Kerja Praktik/Magang



Pelaksanaan *Event Willow Baby Expo 2023* (31 Agustus – 3 September 2023) di Grand City Convention and Exhibiton Center, Surabaya.

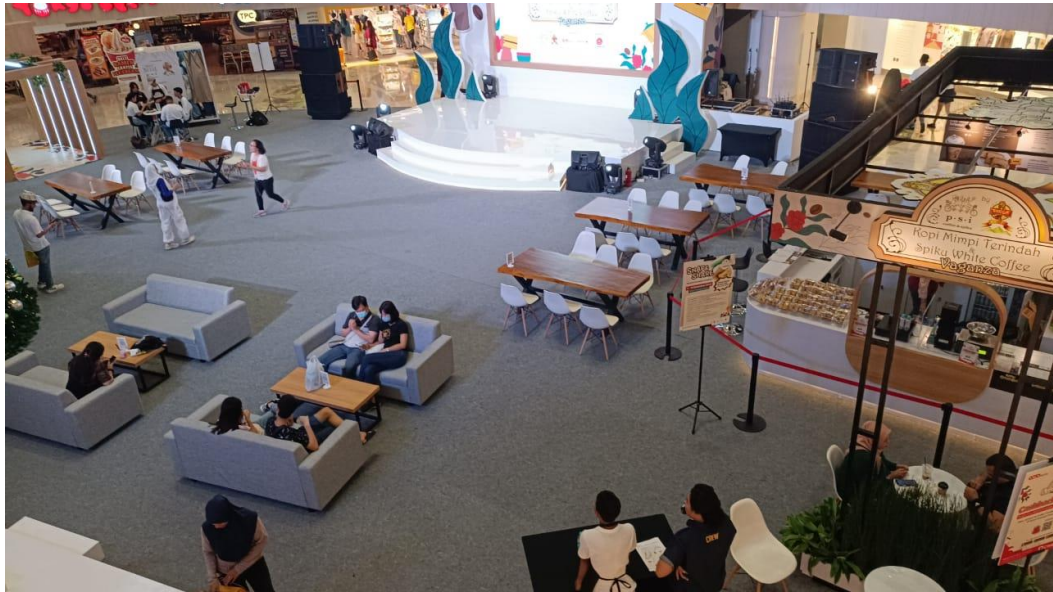




Pelaksanaan *Event* The International Yogyakarta 42K Marathon Chapter 1.0 2023
(8 Oktober 2023) Di Pura Pakualaman dan Malioboro, Kota Yogyakarta



Pelaksanaan Kompetisi *Doodling Your Cup* (26 November 2023) sebagai pre event Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza di P.s.i Coffee and Spiku Café by Kopi Singa, Embong Kemiri, Surabaya.



Pelaksanaan *Event* Kopi Mimpi Terindah dan Spiku White Coffee Vaganza oleh
P.s.i Coffee and Spiku by Kopi Singa (7 – 10 Desember 2023) di Atrium
Tunjungan Plaza 3, Kota Surabaya



Foto *graduation party* program MSIB batch 5 event organizer Dyandra
Promosindo dan Debindo Mitra Tama branch Surabaya