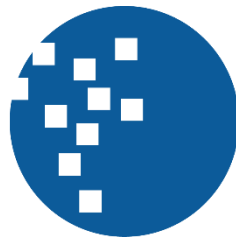


**PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS
KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

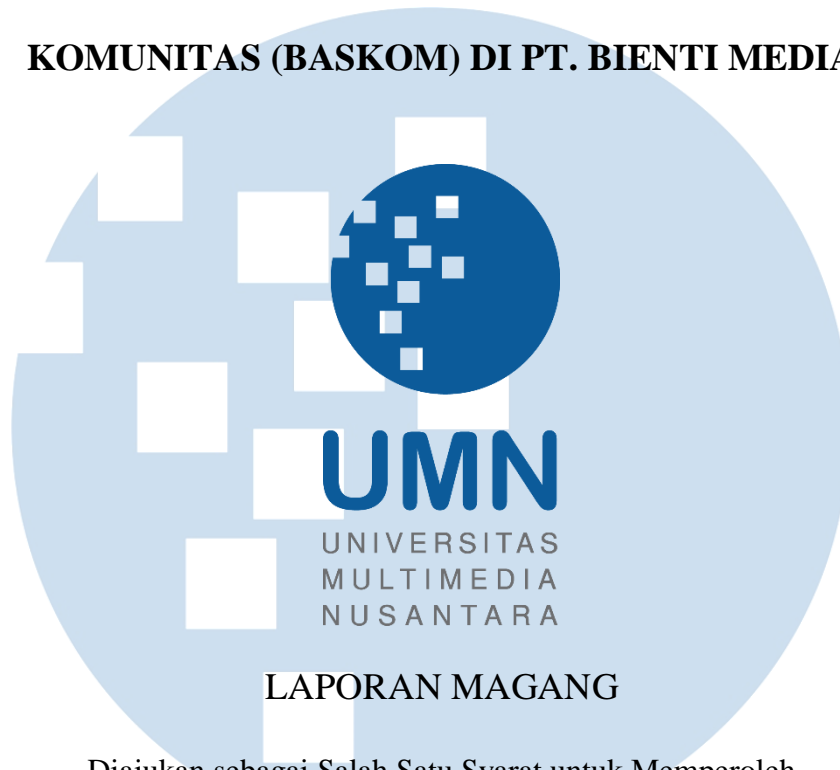
LAPORAN MAGANG

Laurensia Apriliniovita Putri

0000045851

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS
KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Laurensia Apriliniovita Putri

00000045851

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Laurensia Apriliniovita Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045851

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Oktober 2023



Laurensia Apriliniovita Putri

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA

Oleh


Nama : Laurensia Apriliniovita Putri
NIM : 00000045851
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Pembimbing

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987


Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laurensia Apriliniovita Putri

NIM : 00000045851

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS

KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Desember 2023

Yang menyatakan,



Laurensia Apriliniovita Putri

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan kegiatan kerja magang serta penulisan laporan magang dengan judul “ Perancangan Media Sosial Instagram Bahas Komunitas (BASKOM) di PT. Bienti Media ” dengan lancar.

Laporan kerja magang ini berisi runtutan proses, pelaksanaan, eksekusi dan pembahasan terkait kerja magang yang penulis lakukan sebagai *intern graphic designer* di Bienti Media. Kegiatan magang dilakukan sebagai sarana untuk memperkenalkan mahasiswa pada kondisi nyata di lapangan pekerjaan. Proses magang ini menjadi syarat bagi mahasiswa untuk bisa menyelesaikan sarjana desain.

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak- pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis menjalani masa kerja magang di Bienti Media kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan PT. Bienti Media.
4. Muhammad Rully Saputra, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca sekalian. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam proses penulisan laporan ini. Atas segala perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 11 Desember 2023



(Laurensia Apriliniovita Putri)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BAHAS

KOMUNITAS (BASKOM) DI PT. BIENTI MEDIA

Laurensia Apriliniovita Putri

ABSTRAK

Bienti Media merupakan sebuah perusahaan atau agensi yang bergerak dalam bidang pemasaran melalui strategi kreatif di bidang industri digital. Penulis memilih Bienti Media sebagai tempat magang karena dapat mengembangkan skill sebagai desainer grafis sekaligus mempelajari dan menambah pengalaman terkait perusahaan yang bergerak di dunia agency. Dalam praktik kerja magang, penulis mendapatkan berbagai kesempatan untuk terlibat dalam proses desain, seperti melakukan riset, berdiskusi bersama tim, dan mengolahnya menjadi desain dengan isi konten yang mudah dipahami masyarakat. Penulis diberikan proyek berupa desain untuk konten sosial media client maupun internal. Selama pelaksanaan kerja magang, terdapat kendala yang ditemukan yaitu, sulit menyampaikan ide, dituntut untuk menghasilkan visual yang menarik, belum terbiasa mengolah banyak data menjadi desain yang isi kontennya mudah dimengerti, kesulitan memahami brief yang diberikan karena kurang lengkap. Namun, seiring berjalannya waktu penulis dapat mengatasi hal tersebut dengan memperbanyak riset dan inspirasi dan memastikan ulang kelengkapan brief. Kegiatan praktik kerja magang ini mendukung penulis dalam menjalani dunia kerja di masa depannya. Selain itu, kemampuan penulis dalam menggunakan software pun ikut berkembang. Karena keperluan mendesain yang beragam, penulis menjadi terdorong untuk menggunakan tools yang sebelumnya jarang penulis gunakan.

Kata kunci: desainer grafis, agency, konten

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING INSTAGRAM SOCIAL MEDIA BAHAS KOMUNITAS (BASKOM) AT PT. BIENTI MEDIA

Laurensia Apriliniovita Putri

ABSTRACT (English)

Bienti Media is a company or agency engaged in marketing through creative strategies in the digital industry. The author chose Bienti Media as an internship because he could develop his skills as a graphic designer while learning and gaining experience related to companies engaged in the agency world. In the practice of internship work, the author gets various opportunities to be involved in the design process, such as conducting research, discussing together with the team, and processing it into a design with content that is easily understood by the public. The author was given projects in the form of designs for client and internal social media content. During the implementation of the internship, there were obstacles found, namely, difficulty conveying ideas, being required to produce attractive visuals, not being accustomed to processing a lot of data into designs whose content is easy to understand, difficulty understanding the brief given because it is incomplete. However, over time the author cSan overcome this by increasing research and inspiration and reconfirming the completeness of the brief. This internship supports the author in undergoing the world of work in the future. In addition, the author's ability to use software has also developed. Because of the diverse design needs, the author was encouraged to use tools that the author had not used before.

Keywords: *graphic designer, agency, content*

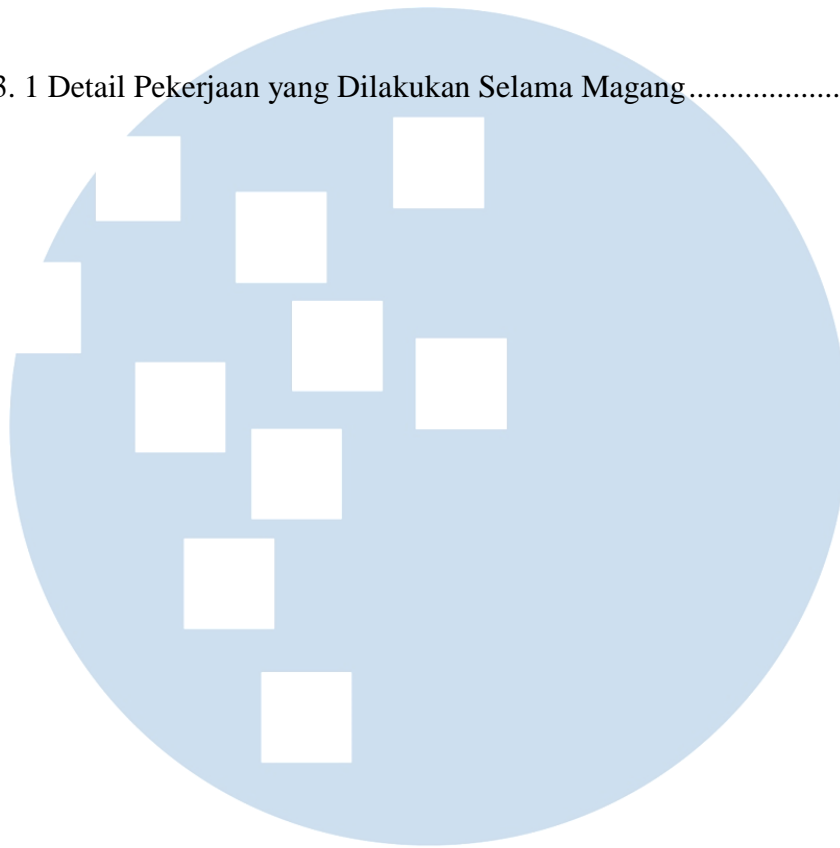
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan	13
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	34
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	34
BAB IV PENUTUP	36
4.1 Kesimpulan	36
4.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 9



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Bienti Media	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan Bienti Media	6
Gambar 2. 3 <i>Client</i> dari berbagai <i>brand</i>	7
Gambar 2. 4 Hasil Project Bienti Media	7
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	8
Gambar 3. 2 Google Spreadsheet.....	14
Gambar 3. 3 Font Malaysia Healthcare.....	15
Gambar 3. 4 Color Pallete Malaysia Healthcare	15
Gambar 3. 5 Konten Desain Feeds Malaysia Healthcare.....	16
Gambar 3. 6 Referensi Desain	17
Gambar 3. 7 Hasil akhir desain konten Malaysia Healthcare	18
Gambar 3. 8 Hasil akhir Greeting Story Bienti dan Biencang.....	19
Gambar 3. 9 Font Bisik: Manusia Aksara.....	20
Gambar 3. 10 Collor Pallete Bisik: Manusia Aksara	20
Gambar 3. 11 Background isi konten.....	20
Gambar 3. 12 Proses desain	21
Gambar 3. 13 Hasil akhir desain konten Biencang Bisik.....	22
Gambar 3. 14 Aset desain Countdown 3 hari lagi	23
Gambar 3. 15 Proses desain Countdown 3 hari lagi	23
Gambar 3. 16 Hasil akhir desan Countdown 3 hari lagi	24
Gambar 3. 17 Aset desain Countdown 1 hari lagi	24
Gambar 3. 18 Proses desan Countdown 3.....	25
Gambar 3. 19 Desain Countdown 1	25
Gambar 3. 20 Hasil akhir desan Countdown 1 hari lagi	26
Gambar 3. 21 Screenshot Google Spreadsheet Content.....	27
Gambar 3. 22 Hasil akhir desain konten Baskom bulan Agustus	28
Gambar 3. 23 Desain Baskom sebelum direvisi (kiri) dan desain sesudah di revisi (kanan).....	29
Gambar 3. 24 Hasil akhir desain konten Baskom bulan September	30
Gambar 3. 25 Hasil akhir desain konten Baskom bulan Oktober.....	31
Gambar 3. 26 Hasil akhir desain konten Baskom bulan Oktober.....	32
Gambar 3. 27 Hasil akhir desain konten Baskom bulan November	33

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxx
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxii
Lampiran G Hasil Karya selama kerja magang	xxxiv



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA