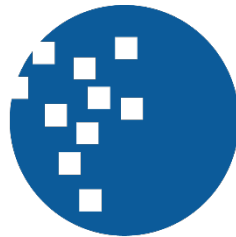


**PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA
DI DREAMBOX BRANDING AGENCY**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Nixie Claribel Chandra

00000046906

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

2024

**PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA
DI DREAMBOX BRANDING AGENCY**



LAPORAN MAGANG

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

Nixie Claribel Chandra

00000046906

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nixie Claribel Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046906

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA DI DREAMBOX BRANDING AGENCY

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, 10 Desember 2023



Nixie Claribel Chandra

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 DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA DI
DREAMBOX BRANDING AGENCY**


Oleh

Nama : Nixie Claribel Chandra
NIM : 00000046906
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 20 Desember 2023
Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Aditya Sabyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Penguji



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/E083675

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 : Nixie Claribel Chandra
NIM : 00000046906
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 DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA DI DREAMBOX BRANDING AGENCY

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, 10 Desember 2023

Yang menyatakan,



Nixie Claribel Chandra

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa sehingga telah melimpahkan rahmatnya kepada penulis dan tim sehingga dapat merancang sebuah laporan “Perancangan Desain Sosial Media Milna Indonesia di Dreambox Branding Agency” dalam kegiatan Magang Merdeka. Selama penulis melaksanakan program magang di Dreambox, penulis memegang proyek desain sosial media yang salah satunya adalah Milna Indonesia.

Tujuan dari penulis melakukan perancangan ini agar memenuhi persyaratan MBKM Magang dan memberi penulis ilmu pembelajaran, pengalaman dalam praktik dunia kerja, dan membantu penulis mengasah *skill* desain. Tentunya, dalam proses perancangan laporan ini, terdapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Dreambox Branding Agency atas pengalaman praktik kerja magang yang telah diberikan kepada penulis selama 6 bulan.
4. Andreas Kevin Adam selaku *Art Director* dari Dreambox Branding Agency yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu dari sudut pandang yang berbeda.
5. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. , sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Tangerang, 10 Desember 2023


(Nixie Claribel Chandra)

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA MILNA INDONESIA DI DREAMBOX BRANDING AGENCY

Nixie Claribel Chandra

ABSTRAK

Instagram telah menjadi platform yang sangat penting dalam dunia digital *marketing*, di mana perusahaan dapat memanfaatkan iklan berbayar, kolaborasi dengan *influencer*, dan strategi kreatif untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan kehadiran merek mereka. Dengan kelebihan pada Instagram ini, Dreambox Brand Agency menggunakan media sosial Instagram sebagai media digital marketing dan branding untuk jasa yang dikerjakan. Dreambox merupakan agensi pemasaran dengan keahlian mendalam dalam 360° *digital campaign*, *branding strategy*, dan *design*. Penulis memilih Dreambox Branding Agency dalam praktik kerja magang karena memiliki portfolio kerja sama dengan brand besar seperti Xiaomi, Apple, King Koil, Milna, Prenagen, Siloam, dan lain sebagainya. Dengan banyaknya pengalaman memegang brand tersebut, Dreambox memiliki sistem kerja yang efektif, memiliki sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif sehingga penulis dapat belajar mengembangkan skill secara individu maupun desain. Dalam praktik kerja magang, penulis mendapatkan pengalaman perancangan yang variatif seperti perancangan *packaging*, editing foto, dan desain sosial media. Terdapat beberapa kendala pada praktik kerja magang seperti *software adobe* yang rusak, dan kesulitan komunikasi antar desainer dan anggota divisi lainnya dikarenakan *work from home*. Namun kendala tersebut memiliki solusi seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: Dreambox Branding Agency, Praktik kerja magang, Instagram.

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

MILNA INDONESIA SOCIAL MEDIA DESIGN AT DREAMBOX BRANDING AGENCY

Nixie Claribel Chandra

ABSTRACT (English)

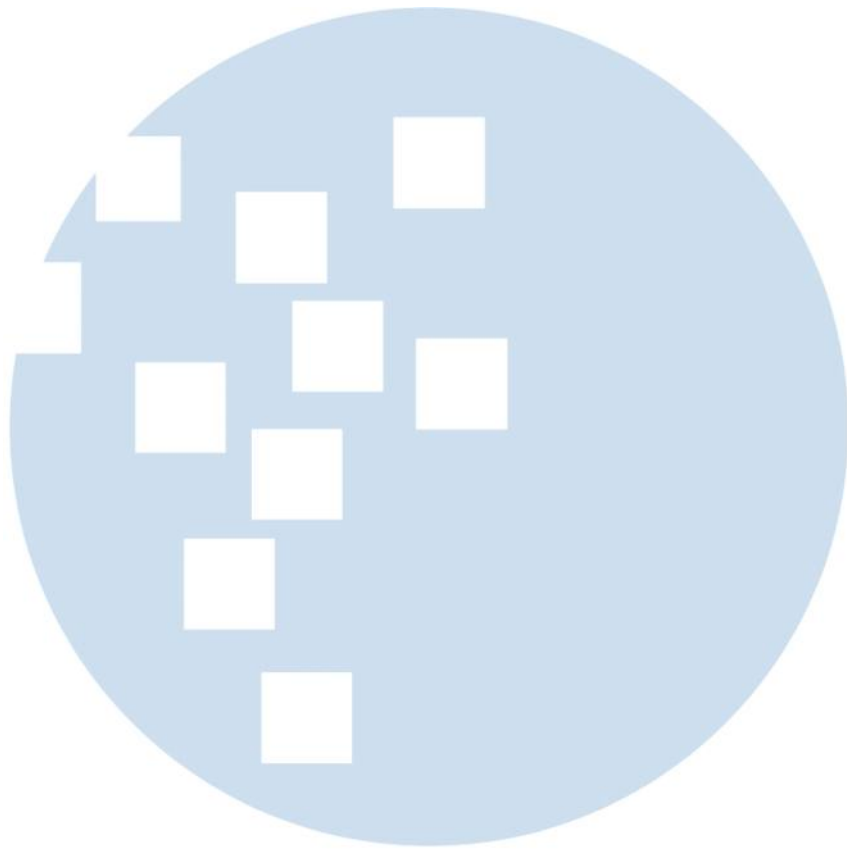
Instagram has become a very important platform in the world of digital marketing, where companies can leverage paid advertising, collaborations with influencers, and creative strategies to expand their reach and increase their brand presence. With these advantages of Instagram, Dreambox Brand Agency uses Instagram social media as a digital marketing and branding medium for the services it provides. Dreambox is a marketing agency with deep expertise in 360° digital campaigns, branding strategy and design. The author chose Dreambox Branding Agency for his internship because it has a portfolio of collaborations with big brands such as Xiaomi, Apple, King Koil, Milna, Prenagen, Siloam, and so on. With a lot of experience holding this brand, Dreambox has an effective work system, has creative and innovative human resources so that writers can learn to develop individual and design skills. In the internship, the author gained varied design experience such as packaging design, photo editing, and social media design. There are several obstacles to internship work practices, such as damaged Adobe software, and communication difficulties between designers and other division members due to working from home. However, these obstacles have solutions over time.

Keywords: *Dreambox Branding Agency, Internship program, Instagram*

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	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	16
3.1.1 Kedudukan	16
3.1.2 Koordinasi.....	17
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	21
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	69
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	69
BAB IV PENUTUP	71
4.1 Kesimpulan	71
4.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	xiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Dreambox.....	6
Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 Portofolio Milna	8
Gambar 2.4 Portofolio Xiaomi.....	9
Gambar 2.5 Portofolio Prenagen LOVA.....	10
Gambar 2.6 Portofolio Raja Gadai.....	10
Gambar 2.7 Portofolio King Koil.....	11
Gambar 2.8 Portofolio Bunda	12
Gambar 2.9 Portofolio Modern Land.....	13
Gambar 2.10 Portofolio Summarecon.....	14
Gambar 2.11 Portofolio Golden Flower.....	15
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan.....	16
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	17
Gambar 3.3 Brand <i>Brief</i> Milna Indonesia.....	24
Gambar 3.4 <i>Guideline</i> Model Bayi Milna.....	25
Gambar 3.5 <i>Brief</i> Konten 1	25
Gambar 3.6 Model Bayi.....	26
Gambar 3.7 <i>Guide Tagline 1</i>	26
Gambar 3.8 Proses Perancangan Konten 1 (1/3)	27
Gambar 3.9 Proses Perancangan Konten 1 (2/3)	28
Gambar 3.10 Proses Perancangan Konten 1 (3/3)	29
Gambar 3.11 <i>Feedback Supervisor Konten 1</i>	30
Gambar 3.12 Hasil Sebelum Asistensi.....	30
Gambar 3.13 Hasil Final Konten 1	31
Gambar 3.14 <i>Brief</i> Konten 2	32
Gambar 3.15 <i>Asset</i> Konten 2	32
Gambar 3.16 <i>Draft</i> Karya 2	33
Gambar 3.17 Finalisasi Karya 2.....	34
Gambar 3.18 <i>Feedback Supervisor</i>	35
Gambar 3.19 Mengunggah Final Karya.....	35
Gambar 3.20 Revisi Tim Konten	36
Gambar 3.21 Karya Final Konten 2	37
Gambar 3.22 <i>Brief</i> Konten 3	37
Gambar 3.23 Referensi Konten 3.....	38
Gambar 3.24 Perancangan Konten 3 (1/2).....	38
Gambar 3.25 Perancangan Konten 3 (2/2).....	39
Gambar 3.26 Proses Asistensi Konten 3	40
Gambar 3.27 Hasil Revisi Konten 3	41
Gambar 3.28 <i>Feedback</i> Hasil Revisi Konten 3	41
Gambar 3.29 Hasil Karya Final Konten 3.....	42
Gambar 3.30 <i>Brief Brand 4</i>	42

Gambar 3.31 Proses Perancangan Konten 4 (1/2)	43
Gambar 3.32 Proses Perancangan Konten 4 Slide 1 (1/3)	44
Gambar 3.33 Proses Perancangan Konten 4 Slide 1 (2/3)	45
Gambar 3.34 Proses Perancangan Konten 4 Slide 1 (3/3)	46
Gambar 3.35 Proses Perancangan Konten 4 (2/2)	46
Gambar 3.36 Karya Final Konten 4	47
Gambar 3.37 <i>Brief Editing</i> Foto	48
Gambar 3.38 <i>Before editing</i> Milna Cookies Sandwich Keju	49
Gambar 3.39 Tahap <i>Editing</i> Milna Cookies Sandwich Keju (1/2)	50
Gambar 3.40 Tahap <i>Editing</i> Milna Cookies Sandwich Keju (2/2)	51
Gambar 3.41 Hasil <i>Editing</i> Milna Cookies Sandwich Keju	51
Gambar 3.42 <i>Feedback</i> Hasil <i>Editing</i> Milna Cookies Sandwich Keju	52
Gambar 3.43 Hasil <i>Editing</i> Milna Cookies Sandwich	52
Gambar 3.44 <i>Before Editing</i> Milna Goodmil	53
Gambar 3.45 Proses <i>Editing</i> Milna Goodmil	54
Gambar 3.46 Proses Pemilihan <i>Background</i> Foto Milna Goodmil	55
Gambar 3.47 Hasil Final Foto Milna Goodmil	55
Gambar 3.48 Referensi Label Kemasan Koreng Basreng	57
Gambar 3.49 Tahap Sketsa Kemasan Koreng Basreng	58
Gambar 3.50 Tahap Perancangan Kemasan Koreng Basreng	59
Gambar 3.51 Hasil Final Label Kemasan Koreng Basreng	59
Gambar 3.52 <i>Brief</i> Konten <i>Story</i> RS Bunda Group	61
Gambar 3.53 Proses Perancangan Konten <i>Story</i> RS Bunda Group	62
Gambar 3.54 Hasil Konten <i>Story</i> RS Bunda Group	63
Gambar 3.55 Konten <i>Feeds</i> RS Bunda Group	64
Gambar 3.56 Proses Perancangan Konten <i>Feeds</i> RS Bunda Group	65
Gambar 3.57 Hasil Konten <i>Feeds</i> RS Bunda Group	65
Gambar 3.58 <i>Brief</i> Konten <i>City of Activity</i>	66
Gambar 3.59 Perancangan Konten <i>City of Activity</i>	67



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.....	xxviii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxix
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxx
Lampiran G Hasil Karya Selama Magang	xxxiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA