

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DI
KHONG GUAN INNOVATION CENTER**



LAPORAN MAGANG

Dharmatirta Prajnavira

0000020106

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DI
KHONG GUAN INNOVATION CENTER**



LAPORAN MAGANG

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

Dharmtirta Prajnavira

0000020106

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dharmatirta Prajnavira
Nomor Induk Mahasiswa : 00000020106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DI KHONG GUAN INNOVATION CENTER

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, 12 Maret 2024



Handwritten signature of Dharmatirta Prajnavira.

(Dharmatirta Prajnavira)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DI KHONG GUAN
INNOVATION CENTER**

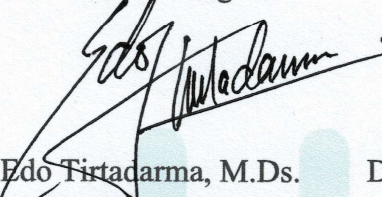
Oleh

Nama : Dharmatirta Prajnavira
NIM : 00000020106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

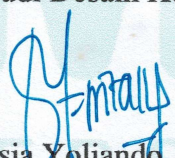
Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Penguji


Dr.Sn. Yusup Sign Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Dharmatirta Prajnavira
NIM : 00000020106
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 KONTEN MEDIA SOSIAL DI KHONG GUAN INNOVATION CENTER

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, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Dharmatirta Prajnavira)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberkahanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Desain Konten Media Sosial di Khong Guan Innovation Center” sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana. Pembuatan konten media sosial merupakan pekerjaan yang paling sering ditugaskan untuk penulis. Oleh karena itu, topik pembahas diangkat untuk penulisan laporan ini.

Penulisan laporan ini juga diharapkan dapat membantu mengilustrasikan kegiatan dan pekerjaan penulis kepada mahasiswa yang akan mengambil bidang kerja magang yang sejenis atau juga menyusun laporan magang dengan topik sejenis. Laporan ini disusun atas dasar pembelajaran yang diperoleh penulis selama 640 jam magang di Khong Guan Innovation Center yang dibimbing oleh pihak perusahaan untuk dapat memenuhi tanggung jawab pekerjaan desainer grafis. Dengan selesainya penulisan laporan magang ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses penulisan laporan ini, yaitu:

1. Dr. Ninik Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Serena Indopangan Industri, selaku perusahaan yang menerima program kerja magang penulis.
4. Khong Guan Innovation Center, selaku tempat kerja magang.
5. Donnie Sjechrifanka, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.

8. Edo Tirtadarma. M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
9. Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran selama proses sidang magang.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
11. Rekan-rekan kerja di Khong Guan Innovation Center, yang membantu penulis dalam pekerjaan magang saat dibutuhkan,

Dengan ini, semoga laporan magang yang ditulis dapat memenuhi tujuannya sebagai sumber informasi dan referensi untuk para pembacanya.

Tangerang, 23 Maret 2024



(Dharmatirta Prajnavira)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL DI KHONG GUAN INNOVATION CENTER

(Dharmatirta Prajnavira)

ABSTRAK

Magang MSIB merupakan program yang memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mempelajari perusahaan dan industri yang diminati secara langsung. Penulis diangkat sebagai desainer grafis di bawah perusahaan Khong Guan Group yang merupakan perusahaan multinasional yang memproduksi berbagai jenis biskuit yang tersebar di berbagai negara Asia, Australia dan Amerika. Khong Guan Group memiliki tim kreatif lokal tersendiri yang ditempatkan pada Khong Guan Innovation Center Wahid Hasyim di mana aktivitas utamanya ialah untuk menyediakan desain kemasan, desain produk promosi dan *digital marketing* untuk dapat berkompetisi dalam pasar makanan ringan di Indonesia. Penulis diposisikan sebagai desainer grafis magang yang bertanggung jawab dalam membuat grafis promosi dalam media sosial. Dalam hal ini, Khong Guan memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar bagaimana untuk bekerja sebagai desain grafis yang bergerak dalam mengiklankan banyak produk secara bersamaan serta memasarkan beragam jenis produk yang berbeda-beda. Kendala yang ditemukan selama pekerjaan berlangsung ialah tingginya kecepatan pengerjaan desain yang diminta serta mempelajari tata cara pendekatan dalam mendesain promosi untuk produk-produk yang berbeda tersebut secara lisan dan informasi yang kurang lengkap. Berdasarkan masukan dan pengalaman penulis, kendala ini diatasi dengan membiasakan dan beradaptasi dengan permintaan pekerjaannya dengan berjalannya waktu..

Kata kunci: Magang, Khong Guan Innovation Center, Desain Grafis, Media Sosial

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING SOCIAL MEDIA CONTENT IN KHONG GUAN

INNOVATION CENTER

(Dharmatirta Prajnavira)

ABSTRACT

MSIB Internship is a program for university students to learn, observe and actively participate in workplace directly under the supervision of university and ministry of education. In this opportunity, the writer participates as graphic design intern under Khong Guan Group, which is a multinational corporation that produces wide variety of biscuits and market them in Asia, Australia dan America. Khong Guan Group has a dedicated local creative team in Khong Guan Innovation Center, Wahid Hasyim that serve to provide creative needs such as designs for product packaging, promotional merch and digital marketing. As a graphic design intern, the writer is mostly assigned to make a graphic design for social media needs. This task brings an opportunity for the writer to learn about how to promote a number of products simultaneously through social media and also how to market each and every one of these different products with different identities as a product. Setbacks are found along the way, the biggest setbacks are how high the work speed expectation given to the writer as well as how fragmented the information and instruction are given to the writer about the design quality criteria. These setbacks are then settled through the writer adapting with the work culture over the time.

Keywords: *Internship, Khong Guan Innovation Center, Graphic Design, Social Media*

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 TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
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	9
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portfolio Perusahaan.....	11
2.3.1 Malkist x Bigetron Esport	12
2.3.2 Superco x Ronaldo Kwatch	12
2.3.3 Togo x RRQ Esport.....	13
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan	22
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	71
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	72
BAB IV PENUTUP	74
4.1 Kesimpulan	74

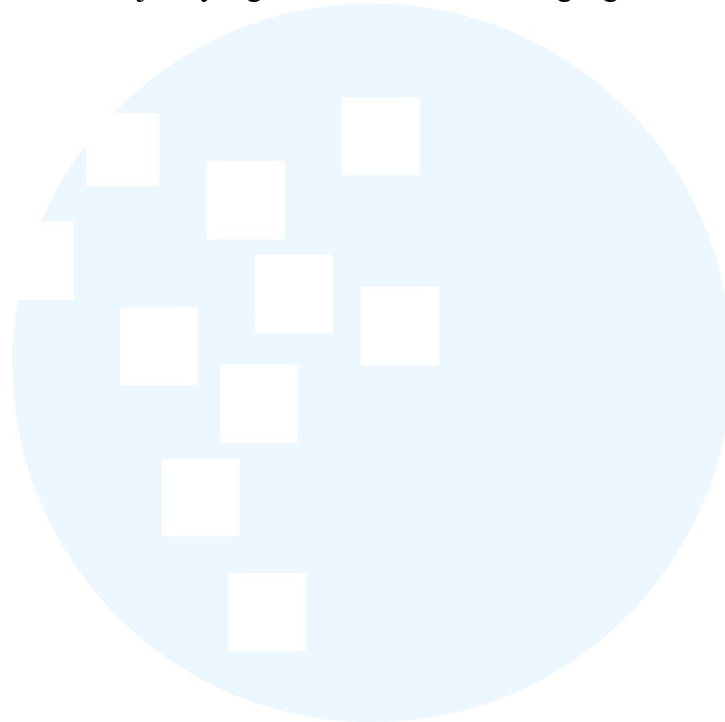
4.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xiv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Tahapan Pelaksanaan Program MBKM Magang Merdeka	6
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi Tim Kreatif K.G. Innovation Center.....	11
Gambar 2.2 Postingan Media Sosial Instagram Malkist x Bigetron Esport	12
Gambar 2.3 Postingan Media Sosial Instagram Superco x Ronaldo Kwateh.....	13
Gambar 2.4 Postingan Media Sosial Instagram Togo x RRQ Esport.....	13
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Tim Kreatif K.G. Innovation Center.....	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	17
Gambar 3.3 Berbagai Produk Bourbon.....	23
Gambar 3.4 <i>Screenshot</i> WhatsApp <i>Brief</i> Pekerjaan @Bourbon.Biscuits.....	24
Gambar 3.5 <i>Editorial Plan</i> Konten <i>Feed</i> @Bourbon.Biscuits.....	24
Gambar 3.6 <i>Template Feeds</i> @Bourbon.Biscuits.....	25
Gambar 3.7 <i>Mindmap</i> Desain <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits	26
Gambar 3.8 <i>Moodboard</i> Desain <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits.....	27
Gambar 3.9 Sketsa Desain <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits	28
Gambar 3.10 Objek Dasar Desain <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits.....	29
Gambar 3.11 Gambar Pendukung Desain <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits.....	29
Gambar 3.12 Desain Akhir <i>Feeds</i> @Bourbon.Biscuits	30
Gambar 3.13 <i>Screenshot Feeds</i> Instagram @Bourbon.Biscuits	31
Gambar 3.14 Berbagai Produk Malkist.....	32
Gambar 3.15 <i>Template</i> Desain <i>Feeds</i> @KG_Malkist.....	33
Gambar 3.16 <i>Mindmapping</i> Desain <i>Feeds</i> @KG_Malkist	34
Gambar 3.17 <i>Moodboard</i> Desain <i>Feeds</i> @KG_Malkist.....	35
Gambar 3.18 Sketsa Desain <i>Feeds</i> @KG_Malkist	36
Gambar 3.19 Objek Dasar Desain <i>Feeds</i> @KG_Malkist	37
Gambar 3.20 Desain akhir <i>Feeds</i> @KG_Malkist	37
Gambar 3.21 <i>Screenshot Feeds</i> Instagram @Bourbon.Biscuits	39
Gambar 3.22 <i>Mindmap</i> Desain Poster	41
Gambar 3.23 <i>Moodboard</i> Desain Poster	42
Gambar 3.24 Sketsa Desain Poster	43
Gambar 3.25 Objek Dasar Desain Poster.....	44
Gambar 3.26 Gambar Pendukung Desain Poster	45
Gambar 3.27 Desain Akhir Poster	45
Gambar 3.28 Desain Awal dibanding Desain Akhir Poster.....	47
Gambar 3.29 Revisi Pertama dibanding Desain Akhir Poster	48
Gambar 3.30 Revisi Kedua dibanding Desain Akhir Poster.....	48
Gambar 3.31 Foto <i>Form</i> Permintaan Desain Baju.....	50
Gambar 3.32 Referensi yang Dikirim Graphic Design Officer	51
Gambar 3.33 <i>Mindmap</i> Desain Baju.....	52
Gambar 3.34 Referensi Desain Ilustrasi Baju	53
Gambar 3.35 Sketsa Desain Ilustrasi Baju	54
Gambar 3.36 Sketsa Revisi Desain Ilustrasi Baju Alternatif.....	54
Gambar 3.37 Sketsa Revisi Desain Ilustrasi Baju Alternatif Kedua.....	55

Gambar 3.38 Sketsa Gaya Ilustrasi Ibu Anak Khong Guan	56
Gambar 3.39 Ilustrasi Vektor Ibu Anak Khong Guan	56
Gambar 3.40 Desain Baju Pertama	57
Gambar 3.41 Kedua Desain Alternatifnya	58
Gambar 3.42 Panel Komposisi untuk Desain Alternatif.....	59
Gambar 3.43 Revisi Desain Baju Alternatif (Komik).....	60
Gambar 3.44 Pembentukan Desain Alternatif (Ilustrasi).....	60
Gambar 3.45 Revisi Desain Baju Alternatif (Ilustrasi).....	61
Gambar 3.46 Kemasan D'asses.....	62
Gambar 3.47 Sketsa Gambar 3D Biskuit yang Diminta	63
Gambar 3.48 Awal Pembentukan Objek 3D - Biskuit.....	63
Gambar 3.49 Pembentukan Objek 3D dengan <i>Sculpting</i> - Biskuit.....	64
Gambar 3.50 Pembuatan Objek 3D - <i>Filling</i> Cokelat.....	64
Gambar 3.51 Pemotongan dan Penutupan Objek 3D - Biskuit.....	65
Gambar 3.52 Gambar Aset <i>Texture Map</i> Dasar Biskuit	65
Gambar 3.53 Pengaturan Warna <i>Texture Map</i> Dasar Biskuit.....	66
Gambar 3.54 Pemasangan <i>Texture Map</i> Biskuit.....	67
Gambar 3.55 Pengaturan <i>UV Mapping</i> Permukaan Biskuit.....	67
Gambar 3.56 Pembuatan Motif Biskuit	68
Gambar 3.57 Pemasangan <i>Environment Texture</i>	69
Gambar 3.58 Pengaturan <i>Shader</i> Objek.....	69
Gambar 3.59 Hasil <i>Render</i> yang Diminta.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Surat Penerimaan Magang.....	xxxii
Lampiran E Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxv
Lampiran F Seluruh Karya Tugas Magang.....	xxxvi

