

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA**

**SOSIAL UNTUK TWOENINE**



**LAPORAN MAGANG**

**YANSEN AGUSTIAN AS**

**00000042975**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

# **PERANCANGAN KONTEN MEDIA**

## **SOSIAL UNTUK TWOENINE**



### **LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**YANSEN AGUSTIAN AS**

**00000042975**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yansen Agustian AS  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042975  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK TWOENINE**

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, 31 Mei 2024

UMMN



(Yansen Agustian AS)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

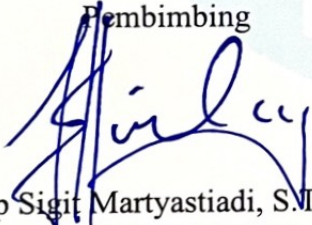
### PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK TWOENINE

Oleh

Nama : Yansen Agustian AS  
NIM : 00000042975  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

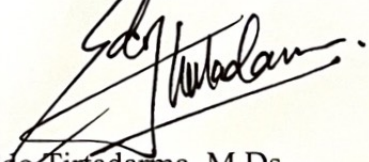
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024  
Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

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 : Yansen Agustian AS  
NIM : 00000042975  
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 KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK TWOENINE**

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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Yansen Agustian AS)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang telah diberikan, penulis mampu menyelesaikan laporan kerja magang yang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial untuk Twoenine” dengan baik.

Keberhasilan tidak datang mudah, tetapi memerlukan usaha dan pengalaman. Selama penulis menjalankan magang, penulis mengalami hal tersebut secara langsung. Magang bukan sekadar tentang memperoleh keterampilan baru, melainkan juga tentang menemukan motivasi, semangat, dan visi di lingkungan kerja. Magang yang dilalui penulis membuka jalan ke dunia nyata dari profesi yang diimpikannya, yakni menjadi Desainer Grafis. Alasan penulis mengangkat topik ini karena industri fashion merupakan topik yang sangat menarik mengingat gaya pakaian yang selalu berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman dari waktu ke waktu. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mampu menyampaikan pesan, membangun brand, menciptakan visual sesuai dengan perusahaan Twoenine yang bergerak dibidang industri fashion streetwear.

Perkembangan dalam dunia desain selalu berubah mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi penulis untuk mendokumentasikan pengalaman, mengeksplorasi dan mempelajari hal baru selama menjalankan magang. Penulis berharap karya ini mampu bermanfaat bagi orang lain khususnya mahasiswa yang ingin menjalani magang, serta memiliki semangat belajar dalam mencapai kesuksesan di dunia desain. Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih banyak kekurangan. Keseluruhan laporan kerja magang dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan orang-orang sekitar yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Twoenine Perusahaan tempat kerja magang.

4. Joceline Sutantono 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 Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T 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.

Penulis menyadari dalam laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap dengan terselesaikannya laporan kerja magang ini mampu bermanfaat serta dapat menjadi ilmu pembelajaran bagi dunia desain kedepannya.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Yansen Agustian AS)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN KONTEN SOSIAL

## MEDIA UNTUK TWOENINE

(Yansen Agustian AS)

### ABSTRAK

Twoenine merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang fashion yang menjual berbagai barang branded streetwear melalui media sosial dan e-commerce. Kekuatan utama yang dimiliki Twoenine adalah menjual produk dari brand-brand premium import terkenal di bidang fashion masa kini dengan harga yang lebih terjangkau. Sudah menjadi rahasia umum bahwa barang branded di zaman sekarang memiliki harga yang tergolong cukup tinggi. Pada zaman modern ini, produk-produk fashion branded tersebut sangat diminati masyarakat khususnya di usia kalangan muda dan dewasa. Hal tersebut dikarenakan produk branded sangat memperhatikan kualitas, serta memiliki desain yang unik dan kekinian. Maka dari itu, Twoenine hadir memberikan solusi untuk masyarakat yang mau menggunakan barang branded, namun dengan harga yang lebih terjangkau khususnya kalangan masyarakat muda yang belum memiliki penghasilan. Penulis memilih Twoenine sebagai tempat menjalankan praktik magang dengan alasan penulis sangat tertarik dengan berbagai produk branded serta keingintahuan lebih mengenai kualitas, bahan, dan desain yang dimiliki produk-produk fashion tersebut. Twoenine bergerak di bidang fashion streetwear modern, maka dari itu Twoenine pastinya akan terbuka dengan ide-ide segar yang selalu berkembang dan mengikuti perkembangan dunia fashion. Tentunya ada berbagai kendala yang dialami penulis saat menjalani magang, tetapi penulis menggunakan kesempatan sebaik-baiknya sebagai seorang desainer grafis dalam mendapatkan ilmu saat menjalani praktik magang langsung.

**Kata kunci:** Twoenine, Streetwear, Desainer Grafis

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN FOR TWOENINE**

(Yansen Agustian AS)

## ***ABSTRACT***

*Twoenine is a shop operating in the fashion sector that sells various branded streetwear items through social media and e-commerce. Twoenine's main strength is selling products from well-known imported premium brands in today's fashion sector at more affordable prices. It is common knowledge that today's branded goods have quite high prices. In this modern era, branded fashion products are very popular with the public, especially among young people and adults. This is because branded products really pay attention to quality, and have unique and contemporary designs. Therefore, Twoenine is here to provide a solution for people who want to use branded goods, but at more affordable prices, especially for young people who do not have an income. The author chose Twoenine as a place to carry out his internship because the author was very interested in various branded products and was curious about the quality, materials and designs of these fashion products. Twoenine operates in the field of modern streetwear fashion, therefore Twoenine will definitely be open to fresh ideas that are always developing and following developments in the fashion world. Of course, there were various obstacles experienced by the author while undergoing an internship, but the author made the best use of the opportunity as a graphic designer to gain knowledge while undergoing direct internship practice.*

***Keywords:*** *Twoenine, Streetwear, Graphic Designer*

U  
M  
V  
I  
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

## 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</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 .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	8
2.3 Portfolio Perusahaan .....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	36
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	36
BAB IV PENUTUP .....	37
4.1 Kesimpulan .....	37
4.2 Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Twoenine .....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan Twoenine .....	8
Gambar 2.3 Shopee Twoenine .....	9
Gambar 2.4 Tokopedia Twoenine.....	9
Gambar 2.5 Sponsorship .....	10
Gambar 2.6 Influencer Endorsement .....	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.2 Tangkapan Layar Brief 29 Februari .....	16
Gambar 3.3 Referensi Banner Event Ramadhan.....	16
Gambar 3.4 Sketsa Banner Event Ramadhan .....	17
Gambar 3.5 Asistensi Banner Event Ramadhan .....	18
Gambar 3.6 Hasil Akhir Banner Event Ramadhan .....	18
Gambar 3.7 Tangkapan Layar Brief 2 Maret .....	19
Gambar 3.8 Referensi Banner Landing Page Tokopedia Twoenine.....	20
Gambar 3.9 Sketsa Banner 1 Landing Page.....	21
Gambar 3.10 Sketsa Banner 2 Landing Page.....	21
Gambar 3.11 Sketsa Banner 3 Landing Page.....	22
Gambar 3.12 Asistensi Banner 1 Landing Page Tokopedia Twoenine .....	23
Gambar 3.13 Asistensi Banner 2 Landing Page Tokopedia Twoenine .....	23
Gambar 3.14 Asistensi Banner 1 Landing Page Tokopedia Twoenine .....	23
Gambar 3.15 Implementasi Hasil Akhir Banner Landing Page Tokopedia Twoenine.....	24
Gambar 3.16 Tangkapan Layar Brief 5 Maret .....	25
Gambar 3.17 Referensi Desain Totebag .....	26
Gambar 3.18 Desain Alternatif Totebag Twoenine .....	26
Gambar 3.19 Asistensi Desain Totebag Twoenine .....	27
Gambar 3.20 Hasil Akhir Totebag Merchandise Twoenine .....	27
Gambar 3.21 Tangkapan Layar Brief 9 Maret .....	28
Gambar 3.22 Referensi Tiktok Post .....	29
Gambar 3.23 Sketsa Tiktok Post.....	29
Gambar 3.24 Asistensi Tiktok Post.....	30
Gambar 3.25 Hasil Akhir Tiktok Post Rekomendasi Outfit Kece Ngampus.....	31
Gambar 3.26 Tangkapan Layar Brief 22 Mei .....	32
Gambar 3.27 Referensi Instagram Story Event Waisak.....	33
Gambar 3.28 Sketsa Instagram Story Event Waisak .....	33
Gambar 3.29 Asistensi Instagram Story Event Waisak .....	34
Gambar 3.30 Hasil Akhir Instagram Story Event Waisak .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar Magang MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxiii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxiv
Lampiran F Hasil Turnitin .....	xxv
Lampiran G Hasil Karya Selama Magang .....	xxvii

