

PERANCANGAN DESAIN *DIGITAL MARKETING* PRODUK

STRAWME PADA PT. SELERA MITRA SENTOSA



LAPORAN MAGANG

Gilberto Selystio Kosasih

00000043090

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN *DIGITAL MARKETING* PRODUK

STRAWME PADA PT. SELERA MITRA SENTOSA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gilberto Selystio Kosasih

00000043090

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gilberto Selystio Kosasi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043090
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN *DIGITAL MARKETING* PRODUK STRAWME PADA PT. SELERA MITRA SENTOSA

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



Handwritten signature of Gilberto Selystio Kosasih.

(Gilberto Selystio Kosasih)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN *DIGITAL MARKETING* PRODUK STRAWME PADA PT SELERA MITRA SENTOSA

Oleh

Nama : Gilberto Selystio Kosasih
NIM : 00000040390
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. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Penguji



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M.Hum.
0305117504/051860

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 : Gilberto Selystio Kosasih
NIM : 00000043090
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 *DIGITAL MARKETING* PRODUK

STRAWME PADA PT. SELERA MITRA SENTOSA

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,



(Gilberto Selystio Kosasih)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ungkapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kehendaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain *Digital Marketing* Produk Strawme Pada PT. Selera Mitra Sentosa” dengan baik. Melalui program kerja magang ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk belajar dan juga bekerja dalam bidang *digital marketing*. Keikutsertaan program magang juga merupakan salah satu syarat yang diperlukan penulis untuk mendapatkan gelar sarjananya. Penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat membantu para pembacanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang program magang dalam bidang *digital marketing*.

Dalam proses pelaksanaan magang, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis. Dengan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya 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. PT. Selera Mitra Sentosa, selaku perusahaan tempat kerja magang penulis.
4. Ferdian Hendrawan, 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. Anne Nurfarina, M.Sn., 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.

9. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk moral maupun material.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan gambaran dan juga pengetahuan bagi para pembaca yang memiliki minat dan ingin melakukan program kerja magang dalam bidang yang serupa dengan penulis.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Gilberto Selystio Kosasih)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN *DIGITAL MARKETING* PRODUK

STRAWME PADA PT. SELERA MITRA SENTOSA

(Gilberto Selystio Kosasih)

ABSTRAK

Magang merupakan sebuah program yang memiliki tujuan untuk melatih kemampuan mahasiswa untuk bekerja dalam lingkup profesional. Melalui program kerja magang, mahasiswa dapat mendapatkan pengalaman serta koneksi yang lebih luas di dalam dunia kerja. Selain itu, Program magang juga merupakan salah satu syarat untuk mahasiswa mendapatkan gelar sarjana. Dalam pelaksanaannya, penulis memilih PT. Selera Mitra Sentosa sebagai tempat pelaksanaan magang lantaran penulis memiliki minat untuk lebih mengetahui seputar dunia F&B. Selain itu penulis juga merasa tertarik dengan dunia *digital marketing* yang merupakan salah satu kebutuhan bagi PT. Selera Mitra Sentosa untuk melakukan pengembangan terhadap produk Strawme sehingga penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja di perusahaan ini. PT. Selera Mitra Sentosa merupakan perusahaan yang bergerak dalam F&B *equipment* dengan memiliki produk andalannya yaitu Strawme. Di dalam perusahaan ini, penulis menyandang posisi sebagai *graphic design intern* yang berada dalam naungan *marketing associate*. Selama program magang berjalan, penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan melalui tugas-tugas yang menambah kemampuan *hardskill* maupun *softskill* dalam dunia *digital marketing*. Melalui program magang ini penulis juga dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari kedalam permasalahan yang nyata.

Kata kunci: Magang, Promosi, PT. Selera Mitra Sentosa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DIGITAL MARKETING DESIGN FOR STRAWME PRODUCTS

AT PT. SELERA MITRA SENTOSA

(Gilberto Selystio Kosasih)

ABSTRACT (English)

Internship is a program that aims to train students' abilities to work in a professional environment. Through the internship program, students can gain wider experience and connections in the world of work. Apart from that, the internship program is also one of the requirements for students to obtain a bachelor's degree. In its implementation, the author chose PT. Selera Mitra Sentosa as a place to carry out internships is because the author has an interest in knowing more about the world of F&B. Apart from that, the author also feels interested in the world of digital marketing, which is one of the needs for PT. Mitra Sentosa's appetite for developing Strawme products so that the author gets the opportunity to work for this company. PT. Selera Mitra Sentosa is a company that operates in F&B equipment with its flagship product, namely Strawme. In this company, the author holds a position as an internal graphic designer under the auspices of a marketing associate. During the internship program, the author gained experience and knowledge through tasks that increase hard and soft skills in the world of digital marketing. Through this internship program, authors can also apply the knowledge they have learned to real problems.

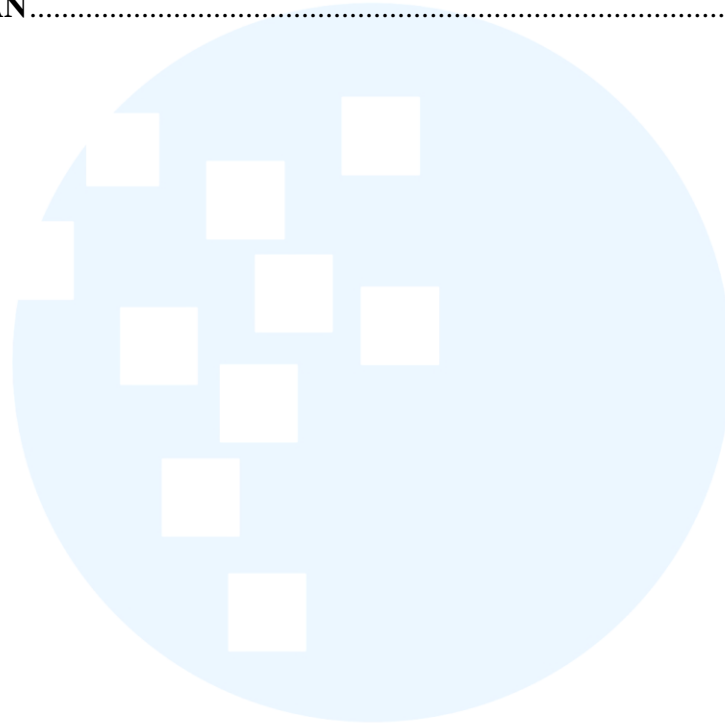
Keywords: *Internship, Promotion, PT. Selera Mitra Sentosa*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Visi & Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.4 Portfolio Perusahaan	7
2.4.1 Kerjasama dengan PT. Formosa Ingredients Factory	7
2.4.2 Kerjasama dengan PT.KMDS	7
2.4.3 Mengikuti pameran FHI dan Sial Interfood 2023	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	50
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	51
BAB IV PENUTUP	53

4.1 Kesimpulan	53
4.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 10

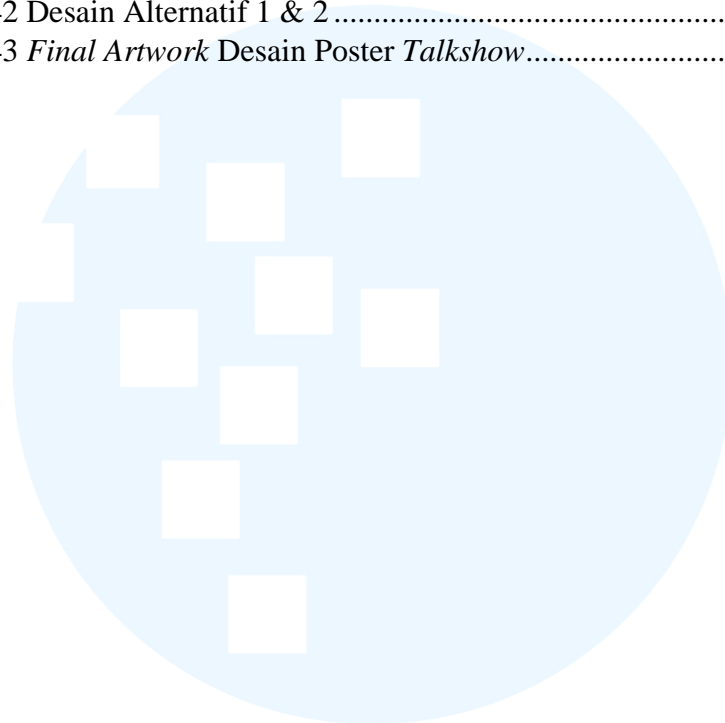


UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Selera Mitra Sentosa	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi	6
Gambar 2.3 <i>Giveaway Hampers</i> Strawme X Bobaking.....	7
Gambar 2.4 Strawme Pada SIAL Interfood 2023	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	10
Gambar 3.2 Alternatif Desain Buku Katalog.....	16
Gambar 3.3 <i>Key Visual</i> Buku Katalog	17
Gambar 3.4 Proses <i>Layouting</i> Halaman Pertama.....	18
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Aset	19
Gambar 3.6 Hasil Desain Halaman 1	19
Gambar 3.7 Proses <i>Layouting</i> Halaman 2.....	20
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Aset <i>Packaging</i>	21
Gambar 3.9 Penggabungan Aset <i>Packaging</i>	21
Gambar 3.10 Hasil Desain Halaman 2	22
Gambar 3.11 Hasil Desain Cover Belakang	23
Gambar 3.12 Proses <i>Layouting</i> Konten <i>Eco</i> Ramadhan	24
Gambar 3.13 Proses Pengumpulan Aset	25
Gambar 3.14 <i>Final Artwork</i> Konten <i>Eco</i> Ramadhan	26
Gambar 3.15 Proses <i>Layouting</i> Konten Tips <i>Eco</i> Ramadhan	27
Gambar 3.16 Proses Pengumpulan aset	28
Gambar 3.17 Proses <i>Digital Imaging</i> Aset <i>Slide</i> 1	28
Gambar 3.18 Hasil Akhir Desain <i>Slide</i> 1	29
Gambar 3.19 Hasil Akhir Desain <i>Slide</i> 2	30
Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain <i>Slide</i> 3,4, dan 5	30
Gambar 3.21 <i>Final Artwork</i> Konten Tips <i>Eco</i> Ramadhan.....	31
Gambar 3. 22 Referensi Visual Konten Lebaran <i>Greetings</i>	32
Gambar 3.23 Aset Yang digunakan	32
Gambar 3. 24 Proses Pengolahan Aset	33
Gambar 3.25 Proses Pembuatan Vektor <i>Background</i>	34
Gambar 3.26 Proses Pembuatan Vektor <i>Frame</i>	34
Gambar 3.27 Proses Penggabungan <i>Background & Frame</i>	35
Gambar 3.28 <i>Final Artwork</i> Konten Lebaran <i>Greetings</i>	36
Gambar 3.29 Proses <i>Layouting</i> Desain <i>Pricelist</i>	37
Gambar 3.30 Proses <i>Digital Imaging</i> Desain <i>Packaging</i>	38
Gambar 3. 31 Aset Yang Digunakan	39
Gambar 3.32 Hasil Akhir Desain <i>Pricelist</i>	39
Gambar 3.33 Hasil Revisi Desain	40
Gambar 3.34 Referensi Desain <i>Countertop Display</i>	41
Gambar 3.35 Sketsa Kasar <i>Countertop Display</i>	42
Gambar 3.36 Proses Pembuatan 3D <i>Packaging</i>	43
Gambar 3.37 Desain Alternatif 1	44

Gambar 3.38 Proses Pembuatan 3D <i>Countertop Display</i>	44
Gambar 3.39 Referensi Desain Poster	45
Gambar 3.40 Proses <i>Digital Imaging</i> Aset Foto	46
Gambar 3.41 Desain Judul Poster	47
Gambar 3.42 Desain Alternatif 1 & 2	48
Gambar 3.43 <i>Final Artwork</i> Desain Poster <i>Talkshow</i>	49



UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

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 Hasil Pengecekan Turnitin	xxxi
Lampiran G Hasil Karya Tugas yang Dilakukan Selama Kerja Magang	xxxii

