

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BRAND BEAUTY & WELLBEING
DI UNILEVER STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Faith Benita

0000043993

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

2024

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BRAND BEAUTY & WELLBEING
DI UNILEVER STUDIO**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Faith Benita

0000043993

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

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Faith Benita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043993
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BRAND BEAUTY & WELLBEING
DI UNILEVER STUDIO**

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, 24 Maret 2024



faith

(Faith Benita)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BRAND BEAUTY & WELLBEING
DI UNILEVER STUDIO**

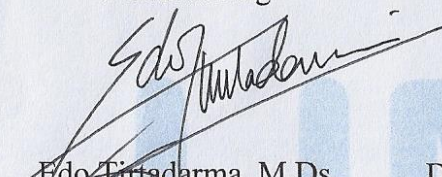
Oleh

Nama : Faith Benita
NIM : 00000043993
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

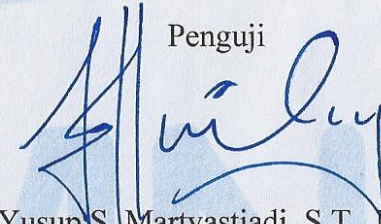
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 14.30 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

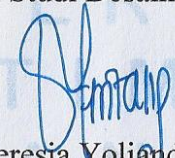
Pembimbing


Edo Firtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Penguji


Dr. Sn. Yusup S. 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 : Faith Benita
NIM : 00000043993
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & 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 PROMOSI BRAND BEAUTY & WELLBEING DI UNILEVER STUDIO

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, 24 Maret 2024

Yang menyatakan,



(Faith Benita)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan pertolonganNya, penulis dapat menyelesaikan program magang di semester delapan ini dengan baik. Di era ini, industri kreatif di Indonesia sedang berkembang pesat. *Creative agency* banyak dibutuhkan karena sangat berdampak bagi promosi sebuah perusahaan. Oleh karena itu, momentum ini menjadi peluang yang sangat besar bagi penulis untuk mengimplementasikan kemampuan yang penulis miliki di dunia kerja. Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan secara rinci mengenai proses dan Proyek kerja magang yang penulis telah laksanakan di Unilever Studio.

Penulis memilih *Oliver Agency* yang membentuk *in-house agency* bernama Unilever Studio karena penulis ingin belajar banyak sebagai *graphic designer* di tim dan perusahaan yang lebih besar. Selain itu, penulis juga ingin menyiapkan diri bekerja di dunia profesional dengan mempelajari *flow* kerja dan komunikasi yang baik, baik dengan *supervisor* maupun dengan sesama rekan kerja.

Laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mencupkan 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. Unilever Studio, selaku perusahaan yang memberikan penulis kesempatan untuk melaksanakan magang.
4. Gabriella Lotus Buntaro, sebagai *Art Director* sekaligus *supervisor* 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran selama proses magang.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
10. Pacar dan teman-teman saya yang telah memberikan motivasi serta semangat selama proses magang berlangsung.
11. Seluruh rekan kerja di Unilever Studio yang telah membantu penulis untuk berkembang selama proses magang.

Harapannya, semoga karya ilmiah ini dapat menjadi evaluasi bagi penulis selama penulis menjalankan proses magang di Unilever Studio yang membantu penulis bekerja di dunia profesional ke depannya. Penulis juga berharap karya ilmiah ini dapat menjadi tempat bagi penulis membagikan pengalamannya kepada teman-teman yang sedang mencari pengalaman untuk melakukan proses magang.

Tangerang, 24 Maret 2024



(Faith Benita)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
BRAND BEAUTY & WELLBEING
DI UNILEVER STUDIO

(Faith Benita)

ABSTRAK

Program magang merupakan sarana bagi penulis untuk menyiapkan diri bekerja di dunia profesional. Dapat mengimplementasikan desain penulis di berbagai *brand* ternama merupakan impian penulis. Oleh karena itu, penulis memilih untuk menjadi *graphic design intern* di Unilever Studio. Di sini, penulis dipercaya memegang berbagai kebutuhan desain untuk beberapa *brand*, seperti Sunsilk, Vaseline, Glow & Lovely, TRESemmé, dan POND'S. Dalam proses magang yang dilaksanakan, penulis belajar banyak bagaimana komunikasi yang baik antar sesama tim internal maupun eksternal. Penulis juga belajar bagaimana mengimplementasikan desain di berbagai media, tidak hanya media sosial. Pada awalnya, penulis merasa sedikit kesulitan untuk mengatur *workload* yang diberikan dan menyesuaikan diri dengan berbagai *brand* dengan *branding* yang berbeda-beda. Namun dari sini penulis belajar bagaimana bisa mengatur waktu dan menempatkan prioritas. Dengan kesempatan yang besar ini, penulis berharap bisa memberikan kontribusi yang terbaik. Penulis juga ingin menerapkan apa yang selama ini penulis telah pelajari dan tekuni selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

Kata kunci: Magang, Kreatif, Desain, Unilever, Agensi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***MEDIA PROMOTION FOR
BEAUTY & WELLBEING BRANDS
AT UNILEVER STUDIO***

(Faith Benita)

ABSTRACT (English)

Internship programs provide writers with an opportunity to prepare themselves for working in the professional world. Being able to implement designs for various well-known brands is the writer's dream. Therefore, the writer chose to become a graphic design intern at Unilever Studio. Here, the writer is trusted with handling various design needs for several brands such as Sunsilk, Vaseline, Glow & Lovely, TRESemmé, and POND'S. Throughout the internship process, the writer learned a lot about effective communication among internal and external teams. The writer also learned how to implement designs across various media, not just social media. Initially, the writer found it a bit challenging to manage the workload and adapt to various brands with different branding. However, from this experience, the writer learned how to manage time and prioritize tasks. With this great opportunity, the writer hopes to make the best contribution possible. The writer also wants to apply what they have learned and specialized in during their time at Universitas Multimedia Nusantara.

Keywords: Internship, Creative, Design, Unilever, Agency

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
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	7
2.1 Deskripsi Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portfolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan	21
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	60
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	60
BAB IV PENUTUP	62
4.1 Kesimpulan	62
4.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Tahapan Pelaksanaan Program MBKM Magang Merdeka 3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 16



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Unilever Studio Sumber: Facebook U-Studio Thailand (2024)	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Unilever Studio.....	8
Gambar 2.3 <i>Key Visual</i> TRESemmé.....	9
Gambar 2.4 <i>Key Visual</i> Vaseline	10
Gambar 2.5 <i>Key Visual</i> POND'S	11
Gambar 2.6 <i>Event Offline</i> POND's.....	11
Gambar 2.7 <i>Key Visual</i> Glow & Lovely	12
Gambar 2.8 <i>Key Visual</i> Sunsilk	13
Gambar 2.9 <i>Photoshoot</i> Sunsilk.....	13
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan di U-Studio	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi di U-Studio.....	16
Gambar 3.3 Email Proyek Shopalyst Bintang Beasiswa	22
Gambar 3.4 <i>Brief</i> Proyek Shopalyst Bintang Beasiswa.....	22
Gambar 3.5 Refrensi <i>Banner Timeline</i>	23
Gambar 3.6 <i>Background Key Visual</i> Bintang Beasiswa.....	24
Gambar 3.7 <i>Layouting</i> Opsi Pertama <i>Banner Timeline</i>	24
Gambar 3.8 Hasil Opsi Pertama <i>Banner Timeline</i>	25
Gambar 3.9 <i>Layouting</i> Opsi Kedua <i>Banner Timeline</i>	26
Gambar 3.10 Dua Opsi <i>Layout Banner Timeline</i>	26
Gambar 3.11 <i>Preview</i> Pertama <i>Banner Timeline</i>	27
Gambar 3.12 <i>Preview</i> Kedua <i>Banner Timeline</i>	28
Gambar 3.13 <i>Preview</i> Ketiga <i>Banner Timeline</i>	28
Gambar 3.14 Finalisasi <i>Banner Timeline</i>	29
Gambar 3.15 Shopalyst <i>Revamp</i> Bintang Beasiswa	30
Gambar 3.16 <i>Brief</i> Proyek <i>Banner Update</i> Derma Glow	30
Gambar 3.17 Sketsa Kasar <i>Banner</i> Derma Glow.....	31
Gambar 3.18 Proses <i>Cropping</i> Produk dari <i>Key Visual</i>	32
Gambar 3.19 <i>Preview</i> Pertama <i>Banner</i> Derma Glow	32
Gambar 3.20 Opsi <i>Layout Banner</i> Derma Glow.....	33
Gambar 3.21 <i>Key Visual Banner</i> Derma Glow	33
Gambar 3.22 <i>Feedback Banner</i> Derma Glow.....	34
Gambar 3.23 Alternatif Desain <i>Banner</i> Derma Glow.....	34
Gambar 3.24 <i>Feedback 2 Banner</i> Derma Glow.....	35
Gambar 3.25 <i>Feedback 3 Banner</i> Derma Glow.....	35
Gambar 3.26 <i>Banner Multivitamin Cream</i>	36
Gambar 3.27 <i>Banner Multivitamin Facial Foam</i>	36
Gambar 3.28 <i>Brief IG Story</i> Sunsilk	37
Gambar 3.29 Aset Notifikasi <i>Handphone</i>	37
Gambar 3.30 Proses <i>Digital Imaging Background</i>	38
Gambar 3.31 Penambahan Aset <i>Background</i>	39

Gambar 3.32 Finalisasi <i>Frame 1</i>	39
Gambar 3.33 Proses <i>Digital Imaging</i> Prilly	40
Gambar 3.34 Finalisasi <i>Frame 2</i>	41
Gambar 3.35 <i>Feedback IG Story</i> Prilly	41
Gambar 3.36 Hasil Revisi <i>IG Story</i> Prilly	42
Gambar 3.37 Pengiriman <i>File</i> ke <i>Editor</i>	42
Gambar 3.38 <i>Brief Banner</i> TRESemmé	43
Gambar 3.39 <i>Key Visual</i> TRESemmé	44
Gambar 3.40 Sketsa Kasar <i>Banner</i> TRESemmé	44
Gambar 3.41 Perancangan <i>Background Banner</i>	45
Gambar 3.42 Gradasi Warna pada <i>Copywriting</i>	45
Gambar 3.43 Preview <i>Banner</i> TRESemmé	46
Gambar 3.44 Tahap Asistensi <i>Banner</i>	47
Gambar 3.45 <i>Preview Pertama Banner</i>	47
Gambar 3.46 <i>Feedback Banner</i>	48
Gambar 3.47 <i>Aset Banner</i>	49
Gambar 3.48 Hasil Revisi <i>Banner</i>	49
Gambar 3.49 <i>Feedback 2 Banner</i>	50
Gambar 3.50 Hasil Revisi <i>Aset Hadiah</i>	50
Gambar 3.51 <i>Final Banner</i> TRESemmé	51
Gambar 3.52 <i>Email Brief IG Story</i> POND's	52
Gambar 3.53 <i>Deck Brief IG Story</i> POND's	52
Gambar 3.54 <i>Key Visual</i> PAM POND'S	53
Gambar 3.55 Revisi <i>Aset Foto</i>	54
Gambar 3.56 Tahap <i>Layouting</i>	55
Gambar 3.57 <i>Digital Imaging</i> Produk	55
Gambar 3.58 <i>Digital Imaging Background</i>	56
Gambar 3.59 <i>Aset Kipas dan Podium</i>	56
Gambar 3.60 <i>Layouting Frame 3</i>	57
Gambar 3.61 <i>Frame 3 IG Story</i> POND'S	58
Gambar 3.62 <i>Feedback Frame 1-3</i>	58
Gambar 3.63 <i>Final IG Story</i> Imlek POND'S	59
Gambar 3.64 <i>List Down Work Load</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxx
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxiii
Lampiran G Hasil Karya	xxxiv
Lampiran H Form Bimbingan.....	xxxv
Lampiran I <i>Consent Form</i>	xxxvii

