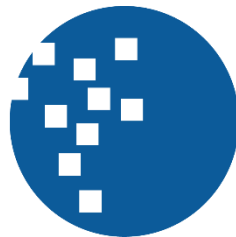


**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK
KIDZSTATION UNTUK MEDIA SOSIAL DAN
E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF ADIPERKASA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Ivan Pratama Putra

00000044090

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

2024

**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK
KIDZSTATION UNTUK MEDIA SOSIAL DAN
E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF ADIPERKASA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ivan Pratama Putra

00000044090

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ivan Pratama Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044090
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK KIDZSTATION
UNTUK MEDIA SOSIAL DAN E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF
ADIPERKASA**

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, 5 Juni 2024



(Ivan Pratama Putra)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK KIDZSTATION
UNTUK MEDIA SOSIAL DAN E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF
ADIPERKASA**

Oleh

Nama : Ivan Pratama Putra
NIM : 00000044090
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 09.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS

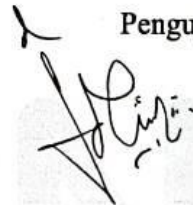
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

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 : Ivan Pratama Putra
NIM : 00000044090
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 PROMOSI PRODUK KIDZSTATION UNTUK MEDIA SOSIAL DAN E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF ADIPERKASA

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, 5 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Ivan Pratama Putra)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK KIDZSTATION UNTUK MEDIA SOSIAL DAN E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF ADIPERKASA dengan baik. Pelaksanaan praktik kerja magang ini diperlukan agar penulis dapat belajar serta memperoleh pengalaman nyata dari industri kreatif serta sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Laporan praktik magang ini tentunya tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya kerja keras dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis secara khusus 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 Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. MAP Aktif Adiperkasa, sebagai perusahaan tempat kerja magang.
4. Yohanna Prieda Marulibasa, 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 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga dan sahabat saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Akhir kata penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat sehingga menjadi inspirasi bagi pembaca dan dapat berdampak positif bagi pihak lain.

Tangerang, 5 Juni 2024



(Ivan Pratama Putra)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KONTEN PROMOSI PRODUK KIDZSTATION UNTUK MEDIA SOSIAL DAN E-COMMERCE DI PT MAP AKTIF ADIPERKASA

(Ivan Pratama Putra)

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman yang ditempuh selama praktik kerja magang di PT. MAP Aktif Adiperkasa, Tbk sebagai pemegang desainer grafis dibawah tim Brand Marketing. Penulis memperoleh posisi dalam magang ini untuk memahami seluk beluk pekerjaan desainer grafis pada ranah ritel ternama di Indonesia. Selama magang penulis mendapat pengalaman yang berharga dengan mengembangkan soft skills & hard skills, seperti mengembangkan skill dalam penggunaan *software* Adobe. Pada praktik kerja magang ini penulis yang bekerja pada bidang retail dihadapkan dengan berbagai kebutuhan promosi baik *online* maupun *offline*. Kemampuan penulis dalam mendesain & mengolah ide kreatif menjadi terlatih karena berhadapan dengan pembuatan konten media sosial yang bermacam-macam meliputi, desain statis, *motion*, hingga produksi konten *stop-motion*. Penulis juga berkesempatan membuat poster promosi toko *offline* hingga pembuatan *layout display* toko. Dengan sistem kerja *hybrid* yang dimana penulis bekerja dari rumah & kantor, miskomunikasi tidak terhindarkan oleh penulis. Maka dari itu penulis akan selalu bertanya hingga detail kecil mengenai *brief* yang diberikan oleh *user*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa PT. MAP Aktif Adiperkasa, Tbk merupakan perusahaan yang dapat direkomendasikan sebagai tempat magang khususnya bagi mahasiswa desain yang ingin belajar mengenai seluk beluk industri kreatif dalam ranah retail. Penulis tidak hanya diberikan pekerjaan yang monoton tapi juga diberikan kesempatan untuk mencoba hal baru.

Kata kunci: Magang, Ritel, Desain Grafis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGN OF KIDZSTATION PRODUCT PROMOTIONAL
CONTENT FOR SOCIAL MEDIA AND E-COMMERCE AT PT
MAP ACTIVE ADIPERKASA**

(Ivan Pratama Putra)

ABSTRACT (English)

This report discusses the experiences gained during internship work at PT. MAP Active Adiperkasa, Tbk as an graphic design intern under the Brand Marketing team. The author obtained a position in this internship to understand the ins and outs of graphic designer work in the well-known retail sector in Indonesia. During the internship, the author gained valuable experience by developing soft skills & hard skills, such as developing skills in using Adobe software. In this internship, the writer who works in the retail sector is faced with various promotional needs both online and offline. The writer's ability to design & process creative ideas is enhanced because he is dealing with various social media content creation, including static design, motion, and stop-motion content production. The author also had the opportunity to create offline shop promotional posters and create shop display layouts. With a hybrid work system where the writer works from home & office, miscommunication is inevitable for the writer. Therefore, the writer will always ask for small details regarding the brief given by the user. The author can conclude that PT. MAP Active Adiperkasa, Tbk is a company that can be recommended as an internship place, especially for design students who want to learn about the ins and outs of the creative industry in the retail realm. Writers are not only given monotonous work but also given the opportunity to try new things.

Keywords: *Internship, Retail, Graphic Design*

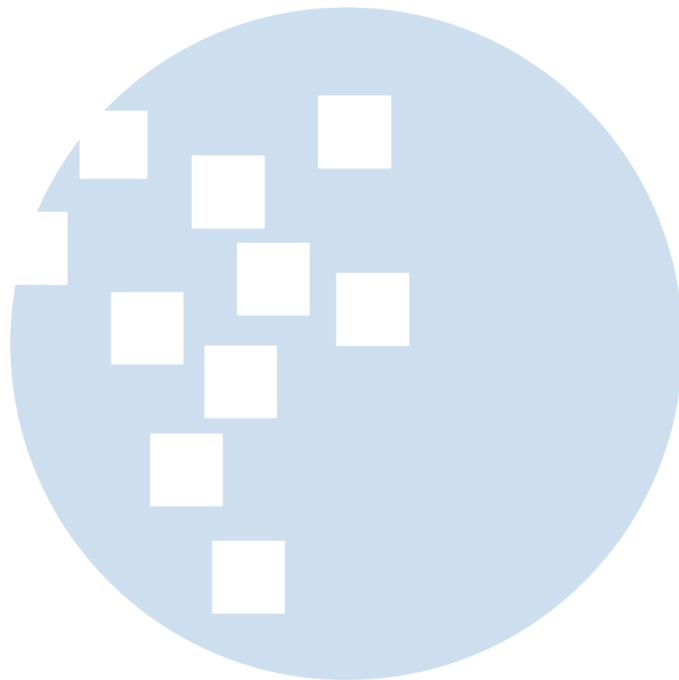
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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 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	6
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan	22
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	51
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	52
4.1 Kesimpulan	53
4.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Saat Magang..... 17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo MAP Active	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT MAP Aktif Adiperkasa, Tbk	8
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Marketing Kids PT. MAP Aktif Adiperkasa Tbk,	8
Gambar 2.4 Brand Olahraga	10
Gambar 2.5 Brand Lifestyle	10
Gambar 2.6 Brand Kids	11
Gambar 3.1 Kedudukan Penulis pada Tim Multibrand & Hasbro	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)	16
Gambar 3.3 Teknik <i>Stop-motion</i> pada Serial <i>Shaun The Sheep</i>	23
Gambar 3.4 Produk Yolopark <i>Transformers Rise of The Beasts</i>	23
Gambar 3.5 Penyusunan Storyline dengan <i>Supervisor</i>	24
Gambar 3.6 Interface Aplikasi Stop Motion Studio	25
Gambar 3.7 Proses Pengambilan Gambar	25
Gambar 3.8 Proses Pengambilan Gambar dengan Angle Berbeda	26
Gambar 3.9 Pengambilan Gambar Optimus Prime dari Samping	26
Gambar 3.9 Proses <i>Editing</i> Pada Aplikasi Adobe <i>Premiere Pro</i>	27
Gambar 3.10 Perbedaan Sebelum (Atas) dan Sesudah (Bawah) <i>Color Grading</i> .	28
Gambar 3.10 Preview Kepada <i>Supervisor</i> dan <i>Feedback</i>	29
Gambar 3.11 <i>Feedback</i> dari <i>Supervisor</i>	29
Gambar 3.12 <i>End Title Card</i>	30
Gambar 3.13 Karya <i>Stop-motion</i> Pada Akun Instagram Kidzstation	31
Gambar 3.14 Contoh Promo Girl Power Kidzstation	32
Gambar 3.15 <i>Brief</i> Terkait Daftar Produk yang Akan Dimuat	33
Gambar 3.16 Daftar Produk yang Dikirimkan Oleh Salah Satu <i>User</i>	34
Gambar 3.17 <i>Draft 1 Cover</i> dan <i>Frame</i>	35
Gambar 3.18 <i>Feedback</i> dari <i>Supervisor</i>	36
Gambar 3.19 <i>Feedback</i> dari <i>User</i>	37
Gambar 3.20 <i>Cover Final</i>	37
Gambar 3.21 Halaman 1	38
Gambar 3.22 Halaman 2	38
Gambar 3.23 Halaman 3	39
Gambar 3.24 Halaman 4	39
Gambar 3.25 Halaman 5	40
Gambar 3.26 Halaman 6	40
Gambar 3.27 Halaman 7	41
Gambar 3.28 Halaman 8	41
Gambar 3.29 Halaman 9 dan 10	42
Gambar 3.30 Tampilan Katalog dalam Format AnyFlip	42
Gambar 3.31 <i>Draft 1 Kidzstation Action Figure Frame</i>	43
Gambar 3.32 <i>Draft 2 Kidzstation Action Figure Frame</i>	44

Gambar 3.33 Kidzstation <i>Action Figure Frame Final</i>	44
Gambar 3.34 <i>Layout Awal Action Figure Marvel</i>	45
Gambar 3.35 Penambahan Efek Transisi Produk yang Muncul	45
Gambar 3.36 Perubahan <i>Layout</i> Menjadi 1 Produk Bergilir.....	46
Gambar 3.37 Perubahan <i>Layout</i> Menjadi Berbagai Pose.....	46
Gambar 3.37 Proses Pengerjaan Karya dengan Adobe <i>After Effects</i>	47
Gambar 3.38 <i>Brief</i> Penjelasan Mengenai <i>Table</i> dan <i>Fixture</i>	48
Gambar 3.39 <i>Brief Key Visual</i>	48
Gambar 3.40 Proses Pengerjaan Dengan Aplikasi Figma	49
Gambar 3.41 <i>Preview</i> dan Pemberian Masukan Oleh <i>User</i>	49
Gambar 3.42 Desain Final <i>Fixture</i> dan <i>Table</i>	50
Gambar 3.43 Desain Mockup <i>Fixture</i> dan <i>Table</i>	50
Gambar 3.43 Hasil Jadi <i>Fixture</i> dan <i>Table</i> Dickie.....	51



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.....	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxviii
Lampiran F Pengecekan Turnitin.....	xxx
Lampiran G Bukti Kehadiran Bimbingan dengan Dosen Pembimbing.....	xxxii
Lampiran H Hasil Karya Selama Magang	xxxiii

