

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**

**DI NYNE CREATIVE AGENCY**



**Laurentia Aurellia Liugiarto**

**00000044186**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

# **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**

## **DI NYNE CREATIVE AGENCY**



### **LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Laurentia Aurellia Liugiarto**

**00000044186**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Laurentia Aurellia Liugiarto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044186  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI NYNE *CREATIVE AGENCY***

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



(Laurentia Aurellia Liugiarto)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**  
**DI NYNE CREATIVE AGENCY**

Oleh

Nama : Laurentia Aurellia Liugiarto  
NIM : 00000044186  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

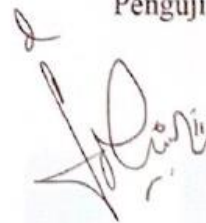
Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

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 : Laurentia Aurellia Liugiarto

NIM : 00000044186

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 INSTAGRAM DI NYNE CREATIVE AGENCY**

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,



(Laurentia Aurellia Liugiarto)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pada Tuhan yang Maha Esa untuk hikmat dan berkat-Nya bagi semua orang, termasuk penulis yang mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan kerja magang dalam program Magang Merdeka dan menyusun proposal magang dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial Instagram di Nyne Creative Agency” dengan baik.

Penulis bersyukur dan senang karena dapat melaksanakan kerja magang dan mendapatkan pengalaman langsung di lapangan, terutama di *creative agency*. Dalam pengalaman magang ini, penulis belajar untuk mengeksekusi *brief* desain yang sudah dirancang ke dalam bentuk desain yang *engaging* dan sesuai dengan *brand tone* untuk disajikan dalam sosial media setiap *brand*. Dengan adanya laporan ini, penulis harap dapat dijadikan sebagai sebuah contoh pengalaman kerja di salah satu *creative agency*.

Penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan laporan magang ini:

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. Nyne Creative Agency, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Bryan Halim, selaku Direktur di Nyne Creative Agency.
5. Stephanie Leonardo, selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, hiburan, dan motivasi atas terselesainya kerja 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., selaku Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

8. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
10. Rekan-rekan kerja di kantor Nyne, yang telah memberikan banyak dukungan dan lingkungan yang positif selama melakukan magang.
11. Matthew Kevin, sebagai *partner* dari penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama proses magang.
12. Jochelly Young, Olivia Maria, Yuliana Tanthia, dan teman-teman kuliah lainnya yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan magang.

Penulis berharap melalui laporan magang ini, pembaca dapat terbantu untuk mendapatkan *insight* dan pengalaman nyata penulis dalam melaksanakan kerja magang.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Laurentia Aurellia Liugiarto)

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

## DI NYNE CREATIVE AGENCY

(Laurentia Aurellia Liugiarto)

### ABSTRAK

Hidup manusia tak lepas dari proses belajar dan adaptasi, termasuk dalam dunia media sosial yang berkembang pesat. Desain menjadi aspek penting dalam menarik perhatian dan menciptakan konten yang *relatable*. Untuk meningkatkan kemampuan desain, dilakukan magang di Nyne Creative Agency, sebuah perusahaan kreatif yang fokus pada *branding*, *social media handling*, dan *web development*. Di Nyne Creative Agency, beberapa hal yang dipelajari meliputi produksi konten menarik dan sesuai dengan *branding* setiap *brand*, serta beradaptasi dengan kebutuhan *brand* yang berbeda. Pengalaman ini diharapkan dapat menciptakan pribadi yang fleksibel, cepat beradaptasi, dan gigih dalam dunia kerja yang kompetitif. Nyne Creative Agency dipilih sebagai tempat magang karena ingin mendapatkan pengalaman dalam produksi konten dan belajar beradaptasi dengan kebutuhan berbagai *brand*. Penulis juga ingin belajar membuat berbagai desain, seperti Instagram feeds, Instagram story, *packaging*, dan *printables*. Beberapa *brand* yang dikelola oleh Nyne Creative Agency antara lain Doopser, KuruBaby, AyoKenalin, Indotool, Motential, Hidangan Baru, Warung Leko, Tana Ristorante, Road Bike Hunter, dan lainnya. Selama melakukan magang, terdapat beberapa kendala seperti revisi yang banyak dan kesulitan untuk memahami brief pada awal mendesain. Namun, dengan mengomunikasikan brief dan revisi dengan rekan kerja, kedua kendala ini lebih mudah untuk ditanggulangi.

**Kata kunci:** desain, magang, *creative agency*, media sosial



# **INSTAGRAM SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN**

## **AT NYNE CREATIVE AGENCY**

(Laurentia Aurellia Liugiarto)

### **ABSTRACT (English)**

*Human life cannot be separated from the process of learning and adaptation, including in the rapidly developing world of social media. Design is an important aspect in attracting attention and creating relatable content. To improve design skills, an internship was carried out at Nyne Creative Agency, a creative company that focuses on branding, social media handling and web development. At Nyne Creative Agency, several things learned include producing interesting content that suits each brand's branding, as well as adapting to the needs of different brands. This experience is expected to create a person who is flexible, adaptable and persistent in the competitive world of work. Nyne Creative Agency was chosen as an internship place because they wanted to gain experience in content production and learn to adapt to the needs of various brands. The author also wants to learn to make various designs, such as Instagram feeds, Instagram stories, packaging, and printables. Some of the brands managed by Nyne Creative Agency include Doopser, KuruBaby, AyoKenalin, Indotool, Motential, Dapur Baru, Warung Leko, Tana Ristorante, Road Bike Hunter, and others. During the internship, there were several obstacles such as lots of revisions and difficulty understanding the brief at the beginning of the design. However, by communicating briefs and revisions with colleagues, these two obstacles are easier to overcome.*

**Keywords:** *design, internship, creative agency, social media*

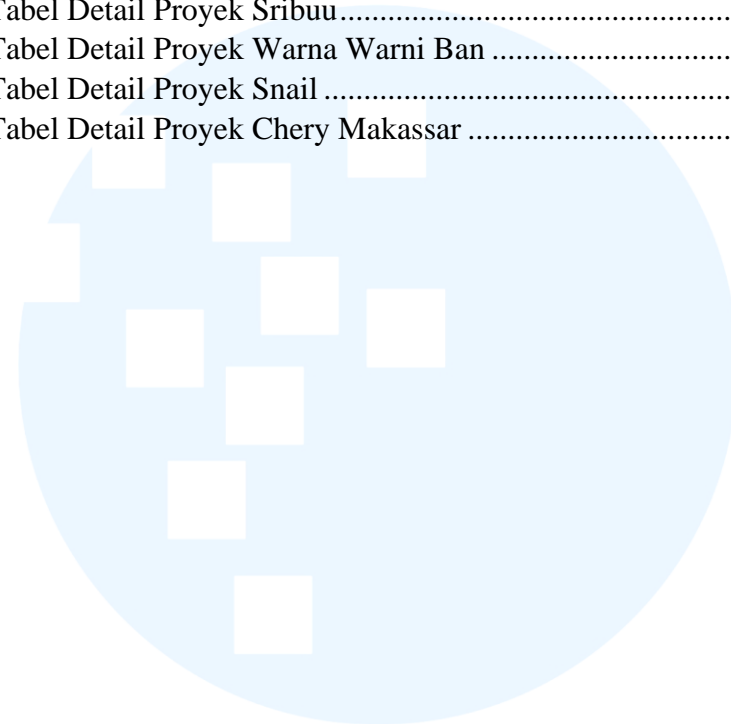
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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 GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>9</b>
<b>2.3 Portfolio Perusahaan .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....</b>	<b>67</b>
<b>3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....</b>	<b>68</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>70</b>
<b>4.1 Kesimpulan .....</b>	<b>70</b>
<b>4.2 Saran .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Jabatan dan Tugas di Nyne Creative Agency .....	10
Tabel 2.2 Tabel Detail Proyek Indotool.....	13
Tabel 2.3 Tabel Detail Proyek Sribuu.....	15
Tabel 2.4 Tabel Detail Proyek Warna Warni Ban .....	17
Tabel 2.5 Tabel Detail Proyek Snail .....	19
Tabel 2.6 Tabel Detail Proyek Chery Makassar .....	20



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Prosedur Pelaksanaan Magang MBKM <i>Track 1</i> .....	4
Gambar 2.1	Logo Nyne Creative Agency.....	8
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Nyne Creative Agency .....	10
Gambar 2.3	Konten Media Sosial Instagram Indotool.....	14
Gambar 2.4	Konten Instagram Reels Sribuu.....	16
Gambar 2.5	Konten Media Sosial Instagram Warna Warni Ban .....	18
Gambar 2.6	TikTok Video Snail Helmet .....	19
Gambar 2.7	Konten Media Sosial Instagram Chery Makassar .....	21
Gambar 3.1	Bagan Alur Koordinasi di Nyne <i>Creative Agency</i> .....	23
Gambar 3.2	<i>Brief</i> Proyek <i>Content Plan</i> AyoKenalin Bulan Februari melalui Slack .....	31
Gambar 3.3	<i>Folder</i> Google Drive <i>Brand Identity</i> AyoKenalin .....	31
Gambar 3.4	<i>Brand Identity</i> AyoKenalin .....	32
Gambar 3.5	<i>Brief Feeds</i> AyoKenalin dan BINA Misteri Gaji Pertama.....	33
Gambar 3.6	Referensi Desain AyoKenalin Misteri Gaji Pertama .....	34
Gambar 3.7	Aset Foto pada Konten AyoKenalin Misteri Gaji Pertama.....	35
Gambar 3.8	Pembuatan Aset Detektif untuk Konten Misteri Gaji Pertama .....	35
Gambar 3.9	Proses Pembuatan Konten AyoKenalin Misteri Gaji Pertama.....	36
Gambar 3.10	Konten AyoKenalin Bulan Februari .....	37
Gambar 3.11	<i>Brief</i> Proyek <i>Content Plan</i> Indotool melalui Slack.....	38
Gambar 3.12	<i>Brand Identity</i> Indotool .....	39
Gambar 3.13	Proses Pengerjaan <i>Content Plan</i> Indotool di Adobe Photoshop ....	40
Gambar 3.14	<i>Brief Feeds</i> Indotool Perang Antar Laser.....	41
Gambar 3.15	Aset Foto pada Konten Indotool Perang Antar Laser .....	42
Gambar 3.16	Proses Pembuatan Konten Indotool Perang Antar Laser ke-2 .....	43
Gambar 3.17	Proses Pembuatan Konten Indotool Perang Antar Laser .....	43
Gambar 3.18	Konten Indotool Bulan April sampai Mei.....	45
Gambar 3.19	Desain Konten Indotool Perang Antar Laser Setelah Direvisi.....	45
Gambar 3.20	<i>Brief</i> Proyek <i>Content Plan</i> Kuru Baby melalui Slack.....	46
Gambar 3.21	<i>Folder</i> Google Drive <i>Brand Identity</i> Kuru Baby .....	47
Gambar 3.22	<i>Brand Identity</i> Kuru Baby .....	48
Gambar 3.23	Aset Foto pada Konten Kuru Baby Lidah Putih pada Si Kecil.....	49
Gambar 3.24	<i>Brief Feeds</i> Kuru Baby Lidah Putih pada Si Kecil .....	49
Gambar 3.25	Proses <i>Layouting Feeds</i> Kuru Baby Lidah Putih pada Si Kecil.....	50
Gambar 3.26	Proses <i>Digital Imaging Feeds</i> Kuru Baby Lidah Putih pada Si Kecil .....	50
Gambar 3.27	Proses <i>Layouting Feeds</i> Kuru Baby Lidah Putih pada Si Kecil....	51
Gambar 3.28	Konten Kuru Baby Bulan April 2024 .....	52
Gambar 3.29	<i>Brief</i> Proyek <i>Content Plan</i> Kolaborasi Motential x Dermiere .....	53
Gambar 3.30	Perbandingan Identitas Motential dan MoRe ( <i>Rebranding</i> ) .....	54

Gambar 3.31 <i>Brand Identity</i> MoRe.....	55
Gambar 3.32 Referensi <i>Cover Feeds</i> Konten Kolaborasi MoRe x Dermiere.....	56
Gambar 3.33 <i>Brief</i> Konten Kolaborasi MoRe x Dermiere .....	56
Gambar 3.34 Aset Foto Konten Kolaborasi MoRe x Dermiere.....	57
Gambar 3.35 Proses <i>Digital Imaging Skin Imperfections</i> pada Foto Model Konten MoRe x Dermiere.....	58
Gambar 3.36 Observasi Referensi Konten Dermiere.....	59
Gambar 3.37 Proses Digitalisasi <i>Layouting</i> Konten Kolaborasi MoRe x Dermiere .....	60
Gambar 3.38 Hasil Desain <i>Feeds</i> Kolaborasi MoRe x Dermiere .....	60
Gambar 3.39 Hasil Revisi Desain <i>Feeds</i> Kolaborasi MoRe x Dermiere.....	61
Gambar 3.40 <i>Brief Packaging</i> Kuru Vacuum Baby Trimmer .....	62
Gambar 3. 41 Referensi <i>Packaging</i> Kuru Baby.....	63
Gambar 3.43 Proses Desain <i>Packaging</i> Kuru Vacuum Baby Trimmer.....	64
Gambar 3.42 <i>Brief</i> Spesifikasi Produk Kuru Vacuum Baby Trimmer .....	64
Gambar 3.44 Hasil Revisi Desain <i>Packaging</i> Kuru Vacuum Baby Trimmer.....	66
Gambar 3.45 Revisi Desain <i>Packaging</i> Kuru Vacuum Baby Trimmer.....	66
Gambar 3.46 <i>Mockup Packaging</i> Kuru Vacuum Baby Trimmer .....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu Pelaksanaan Magang MBKM 02.....	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxix
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxx
Lampiran F Surat Selesai Magang .....	xxxii
Lampiran G Form Bimbingan Magang.....	xxxiii
Lampiran H Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin .....	xxxiii
Lampiran I <i>Consent Form</i> Data Magang .....	xxxv
Lampiran J Hasil Karya Selama Kerja Magang.....	xxxvi
Lampiran K Sumber Aset Foto Desain (iStock) .....	xl

