

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING*

DI PT BANK SEABANK INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Valencia Juliyanti Djaja

00000045513

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING*

DI PT BANK SEABANK INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Valencia Juliyanti Djaja

00000045513

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valencia Juliyanti Djaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045513
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING* DI PT BANK SEABANK INDONESIA

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, 6 Juni 2024



(Valencia Juliyanti Djaja)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

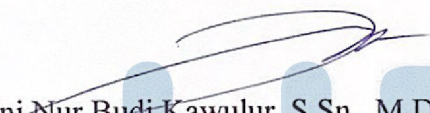
Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING*
DI PT BANK SEABANK INDONESIA

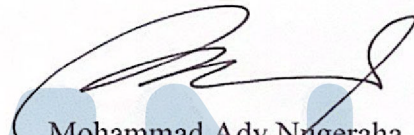
Oleh
Nama : Valencia Juliyanti Djaja
NIM : 00000045513
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

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 : Valencia Juliyanti Djaja
NIM : 00000045513
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 MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING* DI PT BANK SEABANK INDONESIA

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, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Valencia Juliyanti Djaja)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Media Sosial *Digital Marketing* di PT Bank SeaBank Indonesia” ini dengan baik. Pelaksanaan magang dan penyusunan laporan ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara. Pemilihan judul dan topik laporan ini didasarkan pada proyek yang menarik bagi penulis selama magang. Penulis juga ingin menyampaikan bahwa penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa 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 Bank SeaBank Indonesia, selaku perusahaan tempat pelaksanaan program kerja magang.
4. Yehezkiel Ryan Aldo, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Amadea Shabira Devi, Audilia Putri, dan rekan-rekan dari tim PT Bank SeaBank Indonesia yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses program kerja magang yang dilakukan penulis.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
8. Joni Nur Budi Kawulur, 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.

Penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi seluruh pembaca. Sekali lagi, penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Valencia Juliyanti Djaja)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA SOSIAL *DIGITAL MARKETING* DI PT BANK SEABANK INDONESIA

Valencia Juliyanti Djaja

ABSTRAK

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai desainer grafis di divisi *marketing* SeaBank Indonesia. SeaBank merupakan aplikasi perbankan digital yang membantu penggunanya melakukan aktivitas finansial. Salah satu alasan penulis memilih magang di SeaBank Indonesia adalah karena SeaBank adalah perusahaan yang maju, dinamis, rapi dan penulis merasa dapat mempelajari hal baru di dunia *marketing* perbankan digital. Selain itu perkembangan teknologi dan adanya digitalisasi sangat membutuhkan peran desainer grafis untuk menyampaikan pesan kepada target audiens. selama menjalankan praktik kerja magang, penulis dapat merasakan secara nyata menjadi desainer grafis terutama di dunia perbankan untuk menyampaikan komunikasi visual yang efektif dalam industri melalui platform media sosial serta bekerja sama dengan antar tim yang produktif. Penulis juga belajar dengan adanya kendala dan hambatan selama masa magang dapat dikomunikasikan dan diselesaikan dengan atasan dengan baik.

Kata kunci: desain, pemasaran, media sosial, perbankan digital

SOCIAL MEDIA DESIGN AS DIGITAL MARKETING

AT PT BANK SEABANK INDONESIA

Valencia Juliyanti Djaja

ABSTRACT (English)

The author undertook an internship as a graphic designer in the marketing division of SeaBank Indonesia. SeaBank is a digital banking application facilitating users in financial activities. One of the reasons for selecting an internship at SeaBank Indonesia was due to its reputation as an advanced, dynamic, well-organized company, offering opportunities for learning within the digital banking marketing realm. Additionally, given the significant technological advancements and digitalization, there is a growing need for graphic designers to effectively communicate messages to target audiences. Throughout the internship, the author gained firsthand experience as a graphic designer, particularly in the banking sector, conveying effective visual communication through social media platforms and collaborating within a productive team environment. Furthermore, the author learned to effectively communicate and resolve challenges encountered during the internship period with superiors.

Keywords: *design, marketing, social media, digital banking*



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
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	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan	20
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	46
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	46
BAB IV	48
4.1 Kesimpulan	48
4.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 18



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo SeaBank	5
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi PT Bank SeaBank	6
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Divisi Marketing	7
Gambar 2. 4 Contoh Desain Banner dan Infografis Aplikasi SeaBank	8
Gambar 2. 5 Contoh Desain Media Sosial SeaBank.....	9
Gambar 2. 6 Contoh Desain Campaign Referral User.....	10
Gambar 2. 7 Contoh Desain WASPADA	11
Gambar 2. 8 Contoh Desain Giveaway SeaBank Indonesia	12
Gambar 2. 9 Contoh Desain konten NIC	13
Gambar 2. 10 Contoh Desain Greetings SeaBank Indonesia.....	13
Gambar 2. 11 Key Visual SeaBank Day Q4 2023	14
Gambar 2. 12 Contoh Beberapa Desain SeaBank Day	15
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	18
Gambar 3. 2 Google Slide Creative Timesheet.....	20
Gambar 3. 3 SeaBank Creative Request	21
Gambar 3. 4 Referensi Desain IG 469	22
Gambar 3. 5 Visual Guide Ramadan SeaBank	22
Gambar 3. 6 Logo BBS Giveaway.....	23
Gambar 3. 7 Proses Awal Sebelum Mulai Mendesain Proyek	23
Gambar 3. 8 Aset Gambar SKU.....	24
Gambar 3. 9 Tahap merombak dan mendesain background	24
Gambar 3. 10 Ukuran Desain Output Lainnya	25
Gambar 3. 11 Hasil Desain IG 469	26
Gambar 3. 12 Upload Google Drive SM SeaBank	26
Gambar 3. 13 Contoh Approval Lead SM Designer.....	26
Gambar 3. 14 Brief Creative Request IG 431	27
Gambar 3. 15 Elemen Visual Ramadan SeaBank.....	28
Gambar 3. 16 Referensi Desain WASPADA IG 431	28
Gambar 3. 17 Inspirasi Ilustrasi yang Akan Digunakan	29
Gambar 3. 18 Hasil Desain WASPADA IG 431 Sebelum Revisi	30
Gambar 3. 19 Feedback 1.....	31
Gambar 3. 20 Feedback 2.....	31
Gambar 3. 21 Hasil Revisi	32
Gambar 3. 22 Briefing Singkat Pembuatan GIF	32
Gambar 3. 23 Brief Visual Assets.....	33
Gambar 3. 24 Brief Creative Request Lengkap	33
Gambar 3. 25 Aset Visual untuk Pembuatan GIF	34
Gambar 3. 26 Hasil Desain GIF 4 Sebelum Revisi.....	34
Gambar 3. 27 Hasil Desain GIF 5	35

Gambar 3. 28 Hasil Desain GIF 6.....	35
Gambar 3. 29 Revisi GIF 5	36
Gambar 3. 30 Hasil Revisi GIF 5.....	36
Gambar 3. 31 Feedback Creative Director.....	37
Gambar 3. 32 Creative Sheet SB Section.....	38
Gambar 3. 33 Detail Brief.....	38
Gambar 3. 34 Working File Banner SB	39
Gambar 3. 35 Feedback Creative Director.....	40
Gambar 3. 36 Setting Color Management.....	41
Gambar 3. 37 Banner Referral	41
Gambar 3. 38 Brief Sheet Offline Section	42
Gambar 3. 39 Detail Brief Newsletter.....	43
Gambar 3. 40 Contoh Desain Newsletter Sebelumnya	43
Gambar 3. 41 Desain April Newsletter	44
Gambar 3. 42 Feedback Proyek Newsletter	45



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 MBKM 04.....	xlv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang.....	xliv
Lampiran F Hasil Turnitin.....	xlvi
Lampiran G Hasil Karya Selama Magang.....	xlviii

