

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI
LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

Ferbie Viona

00000045722

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI
LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ferbie Viona

00000045722

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ferbie Viona
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN

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 Mei 2024



(Ferbie viona)

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD
UMN**

Oleh

Nama : Ferbie Viona
NIM : 00000045722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 06 Juni 2024

Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yoliando, S.Ds.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferbie Viona
NIM : 00000045722
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 DI LABORATORIUM FSD UMN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, 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, 23 April 2024

Yang menyatakan,



Ferbie Viona

KATA PENGANTAR

Alasan penulis memilih topik ini, karena mengajari tutor itu perlu proses mengingat kembali, dengan bekal yang dibawa akan membawa dampak baik bagi para penulis maupun orang-orang sekitarnya. Seperti kata pepatah yaitu Mengguru dahulu sebelum berguru yang artinya tuntutlah ilmu dulu setinggi – tingginya sebelum bersenang – senang. Alasan topik ini penting karena terkadang banyak orang setelah mendapatkan ilmu ia tidak memanfaatkan dengan baik dengan waktu belajar begitu lama dan di lupakan. Maka dari itu topik ini perlu di baca agar orang-orang sadar akan penting mencari ilmu dan mengimplementasikan hasil belajar selama bertahun-tahun. Tujuan magang ini untuk mengimplementasikan hasil pembelajaran yang telah di dapatkan di dunia perkuliahan dengan target pembaca bagi generasi muda yang perlu sadar akan penting ilmu yang ia dapatkan di dunia perkuliahan. Penulis juga mendapatkan pengalaman unik tentang mengingat kembali beberapa aplikasi yang sudah jarang di gunakan dan diimplementasikan kembali ke magang topik ini.

Mengucapkan terima kasih

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. Labotarium Fakultas Seni dan Desain UMN, telah menerima penulis untuk melaksanakan praktik magang.
4. Tiara Hanifah Rabbani, S.Ars., 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, S.Sn., M.Sn. sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

7. Lia Herna, S.Sn., M.M., 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.

Semoga laporan magang ini bermanfaat bagi pembaca sebagai panduan mahasiswa yang akan menjalankan magang nantinya.

Tangerang, 23 Mei 2024



Ferbie Viona



PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN

(Ferbie Viona)

ABSTRAK

Laboratorium Fakultas Seni dan Desain (Lab FSD). adalah bagian dari kampus Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Seni dan Desain. Alasan penulis memilih magang di Laboratorium FSD yaitu untuk mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di dunia perkuliahan dan beberapa softskill seperti membangun komunikasi antar dan lingkungan kerja. Proyek yang dilaksanakan penulis selama mengerjakan magang meliputi membuat konten media sosial terkait software-software, sejarah, dan hari raya untuk mahasiswa yang berada di fakultas Seni dan Desain, membantu merancang aset nonakademik tutor labotarium officer. Pengalaman yang didapatkan penulis selama magang yaitu penting mengingat software , dan komunikasi antar klien dan profesionalitas dalam bekerja sama sesuai dengan deadline yang ada. Penulis memiliki sebuah kendala dari segi peminjaman banyak mahasiswa umn masih belum mengenal prosedur dengan baik sehingga penulis memberikan solusi dengan memberikan reminder kembali saat mahasiswa umn mengunjungi Lab FSD UMN. Penulis selama menjalankan proyek magang kurang lebih memiliki 10 proyek yang berkategori berbeda, dari media sosial, filter instagram dan lain lain.

Kata kunci: Lab FSD, softskill, media sosial

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN IN THE UMN FSD

LABORATORY

(Ferbie Viona)

ABSTRACT (English)

The Faculty of Art and Design Laboratory (FSD Lab). is part of the Multimedia Nusantara University campus, Faculty of Art and Design. The author's reason for choosing an internship at the FSD Laboratory is to implement the knowledge gained in lectures and several soft skills such as building communication between and within the work environment. The projects carried out by the author during his internship included creating social media content related to software, history and holidays for students in the Art and Design faculty, helping to design non-academic assets for laboratory officer tutors. The experience that the author gained during the internship is important considering software, and communication between clients and professionalism in working together according to existing deadlines. The author has an obstacle in terms of borrowing, many UMN students still don't know the procedures well, so the author provides a solution by giving reminders when UMN students visit the UMN FSD Lab. While carrying out the internship project, the author had approximately 10 projects in different categories, from social media, Instagram filters and others.

Keywords: *FSD Lab, soft skills, media content*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.1.2 Visi Perusahaan.....	8
2.1.3 Misi Perusahaan.....	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
2.3 Portfolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan	23
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	57
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	57
BAB IV PENUTUP	59
4.1 Kesimpulan	59
4.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

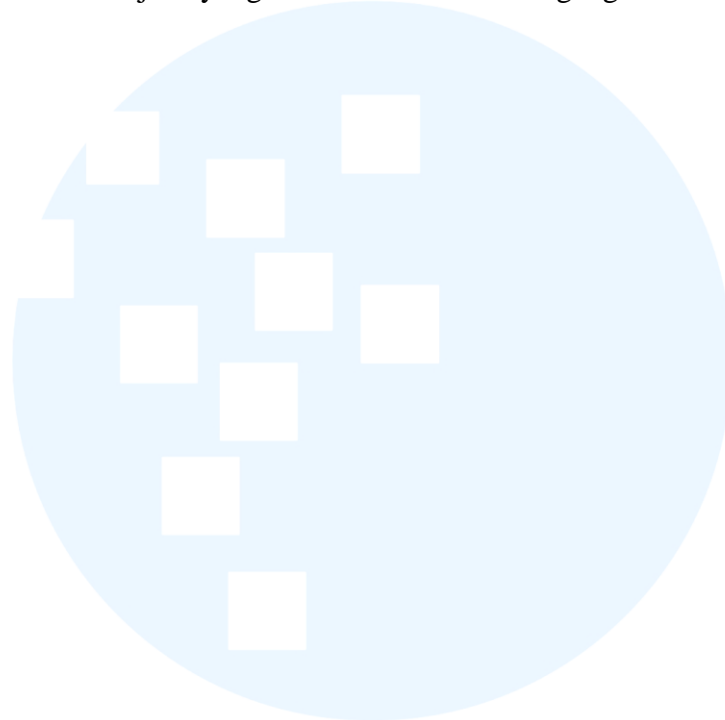


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Fakultas Seni dan Desain.....	5
Gambar 2.2 Logo lab FSD UMN.....	6
Gambar 2.3 Contoh Bagan Struktur Organisasi Lab FSD.....	9
Gambar 2.4 Portofolio Instagram Lab FSD.....	10
Gambar 2.5 Workshop with Bowen Sutanto.....	10
Gambar 2.6 ITFiesta with diginusa.....	11
Gambar 2.7 Kunjungan Ban PT ke Render farm.....	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i> Laboratorium FSD.....	23
Gambar 3.3 <i>Brainstorming</i> survei lab.....	24
Gambar 3.4 Brief survei Lab.....	24
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> konten survei Lab.....	25
Gambar 3.6 Sketsa survei Lab.....	26
Gambar 3.7 Desain survei Lab pertama.....	27
Gambar 3.8 Desain survei lab kedua.....	28
Gambar 3.9 Asistensi desain survei ketiga.....	29
Gambar 3.10 Asistensi desain survei keempat.....	30
Gambar 3.11 Asistensi desain survei kelima.....	30
Gambar 3.12 Finalisasi konten survei Lab.....	31
Gambar 3.13 <i>Moodboard</i> pembelajaran non akademis.....	32
Gambar 3.14 Progress aset aset non akademis.....	33
Gambar 3.15 Finalisasi aset non akademis.....	34
Gambar 3.16 Referensi logo 3D FSD UMN.....	35
Gambar 3.17 Logo <i>compiston zoom in</i>	36
Gambar 3.18 Tombol 3D layer.....	37
Gambar 3.19 Mengatur position logo logo.....	37
Gambar 3.20 Menambahkan dropshadow.....	38
Gambar 3.21 Menambahkan null object.....	38
Gambar 3.22 Menyambungkan Parent Pick Whip ke null object.....	39
Gambar 3.23 Mengatur position xyz pada null obejct.....	39
Gambar 3.24 Finalisasi motion grahic fsd umn.....	40
Gambar 3.25 Aset tutorialnya.....	41
Gambar 3.26 Pengumpulan record video.....	41
Gambar 3.27 Progress tutor day 1 design.....	42
Gambar 3.28 Revisian pertama Tutor day 1.....	42
Gambar 3.29 Progress kedua Tutor day 1.....	43
Gambar 3.30 Revisian ketiga Tutor day 1.....	43
Gambar 3.31 Progress ketiga Tutor day 1.....	44
Gambar 3.32 Revisian keempat Tutor day 1.....	44
Gambar 3.33 Finalisasi Tutor day 1.....	45
Gambar 3.34 Ide filter quiz instagram.....	46
Gambar 3.35 Aset icon aplikasi.....	47

Gambar 3.36 <i>Tutorial spark ar quiz lab</i> .	47
Gambar 3.37 Proses di spark ar.	48
Gambar 3.38 Asistensi pertama quiz lab.	48
Gambar 3.39 Referensi Terbaru Filter Lab.	49
Gambar 3.40 Aset revisi filter quiz.	49
Gambar 3.41 Asistensi kedua quiz lab .	50
Gambar 3.42 Progress kedua quiz lab	51
Gambar 3.43 Filter Quiz Final	52
Gambar 3.44 Insight dari filter	52
Gambar 3.45 Referensi konten sejarah.	53
Gambar 3.46 <i>Copywriting</i> sejarah tipografi.	54
Gambar 3.47 Progress sejarah tipografi.	55
Gambar 3.48 Brief Revisi Pertama Sejarah Tipografi.	56
Gambar 3.49 Progress revision kedua sejarah tipografi	55
Gambar 3.50 Brief Revisi Kedua Sejarah Tipografi.	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat penghantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03.....	xvi
Lampiran D Lembaran Verifikasi Laporan Magang 04.....	xxiv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxvi
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxvii
Lampiran G Semua hasil karya tugas dilakukan selama kerja magang.....	xxviii
Lampiran H Bukti bimbingan akademik.....	x1
Lampiran I Dokumentasi Bimbingan Akademik Online.....	x1i

