

**PERANCANGAN DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL  
UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND**



**LAPORAN MAGANG**

**Intan Jati Farika Ambami**

**00000047297**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL  
UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND**



**Intan Jati Farika Ambami**

**00000047297**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Intan Jati Farika Ambami  
Nomor Induk Mahasiswa : **00000047297**  
Program Studi : Desain Komunikaasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND**

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



(Intan Jati Farika Ambami)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL  
UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND**

Oleh

Nama : Intan Jati Farika Ambami  
NIM : 00000047297  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024

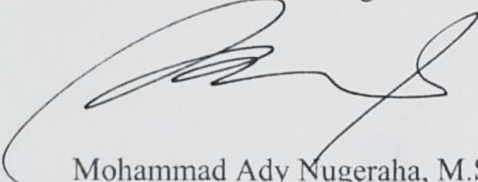
Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

**LULUS**

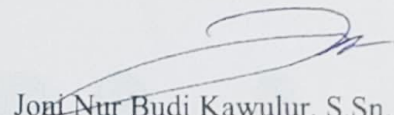
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

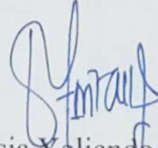


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/083672



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

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 : Intan Jati Farika Ambami  
NIM : 00000047297  
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 DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND**

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, 22 Maret 2024

Yang menyatakan,

  
(Intan Jati Farika Ambami)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan YME, yang telah memberikan berkat, rahmat, serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat melakukan perancangan “Perancangan Desain Event dan Sosial Media Untuk Digital Hub Di Sinar Mas Land”.

Penulis memilih untuk melakukan magang di Sinar Mas Land dikarenakan penulis ingin mendapatkan pengalaman bekerja di salah satu perusahaan *property* terbesar di Indonesia dan dalam lingkup desain grafis. Dari kegiatan ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan penulis dalam hal desain dan dapat melatih kerjasama tim. Pada kegiatan magang ini penulis ditempatkan pada divisi *Digital Technology environment Development*, yang mengurus sosial media pada Instagram Digital Hub Sinar Mas Land.

Laporan magang ini diharapkan dapat membantu penulis lain yang ingin membuat laporan magang nantinya atau juga yang akan melakukan magang seputar desain. Selama melakukan peninjauan penulis semakin banyak mempelajari tentang pentingnya penerapan desain grafis dengan hierarki, layout pemilihan warna, tulisan yang baik dalam sebuah karya.

Perancangan laporan magang ini tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya bantuan dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih, khususnya 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. Sinarmas Land Perusahaan tempat kerja magang.
4. Nadia Halim 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.
7. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga dari adanya perancangan karya ilmiah ini karya dapat bermanfaat bagi banyak masyarakat dunia dan menambah banyak pengetahuan

Tangerang, 22 Maret 2024



(Intan Jati Farika Ambami)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN DESAIN *EVENT* DAN MEDIA SOSIAL UNTUK DIGITAL HUB DI SINAR MAS LAND

(Intan Jati Farika Ambami)

## ABSTRAK

Sebagai mahasiswa program studi desain komunikasi visual, laporan magang ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Pada Laporan ini penulis menyusun beberapa hal penting dilakukan ketika proses magang yang berlangsung selama 640 jam kerja. Penulis telah memilih Sinar Mas Land sebagai tempat magang dalam memenuhi syarat kampus ini. Alasan memilih Sinar Mas Land dikarenakan perusahaan ini merupakan perusahaan property terbesar di Indonesia dan dapat membawa banyak pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat untuk jenjang karir kedepannya. Berfokus kepada sosial media konten yang ada pada Digital Hub di Sinar Mas Land, penulis juga mengalami beberapa kendala, seperti management waktu dan *workflow* di kantor. Solusi untuk kendala ini, dalam management waktu, penulis selalu membuat skala prioritas dalam mengerjakan kewajibannya. Solusi untuk *workflow* kantor, penulis mungkin harus bisa lebih beradaptasi dengan bekerja cepat dan juga teliti. Komunikasi yang baik juga sangat dibutuhkan untuk menangani kendala tersebut.

**Kata kunci:** Desain, Sinarmas Land, Sosial Media





# ***DESIGN EVENT AND SOCIAL MEDIA FOR DIGITAL HUB***

## ***IN SINAR MAS LAND***

Intan Jati Farika Ambami

### ***ABSTRACT (English)***

*As a student of the visual communication design study program, this internship report was created as a graduation requirement at Multimedia Nusantara University. In this report the author compiles several important things to do during the internship process which lasts 640 working hours. The author has chosen Sinar Mas Land as an internship place to fulfill the requirements of this campus. The reason for choosing Sinar Mas Land is because this company is the largest property company in Indonesia and can bring a lot of knowledge and experience that is useful for your future career path. Focusing on social media content on the Digital Hub in Sinar Mas Land, the author also experienced several obstacles, such as time management and workflow in the office. The solution to this obstacle, in time management, the author always sets a priority scale in carrying out his obligations. Solutions for office workflows, writers may have to be more adaptable by working quickly and carefully. Good communication is also needed to overcome these obstacles..*

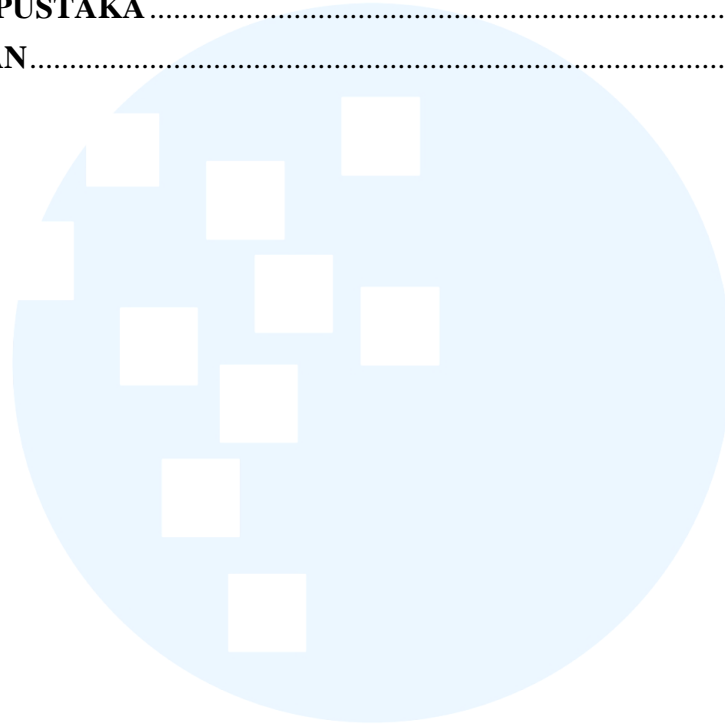
***Keywords:*** *Design, Sinarmas Land, Social Media*

U  
M  
N  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A

## 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 TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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>5</b>
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.1 BSD City .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.2 Kota Wisata Cibubur.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2.3 Enchante Residence .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2.4 Digital Hub .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.5 Grand Hyatt Jakarta .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.6 Qbig.....</b>	<b>12</b>
<b>2.2.7 Indonesia Convention Exhibition (ICE) .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>16</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....</b>	<b>38</b>
<b>3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....</b>	<b>39</b>

<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	41
<b>4.1 Kesimpulan</b> .....	41
<b>4.2 Saran</b> .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiv
<b>LAMPIRAN</b> .....	xv



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

17



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sinar Mas Land .....	5
Gambar 2. 2 Logo Sinar Mas Land.....	6
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Sinarmas Land.....	7
Gambar 2. 4 <i>BSD City</i> .....	8
Gambar 2. 5 Kota Wisata Cibubur.....	9
Gambar 2. 6 <i>Enchante Residence</i> .....	9
Gambar 2. 7 <i>Digital Hub</i> .....	10
Gambar 2. 8 <i>Grand Hyatt Jakarta</i> .....	11
Gambar 2. 9 <i>Qbig BSD City</i> .....	12
Gambar 2. 10 <i>Indonesia Convention Exhibition (ICE)</i> .....	13
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi dan Kedudukan .....	14
Gambar 3. 2 <i>Editorial Plan</i> .....	15
Gambar 3. 3 <i>Brief Content News Technology</i> .....	20
Gambar 3. 4 Proses Perancangan Konten <i>News</i> .....	21
Gambar 3. 5 <i>Final Content News</i> .....	21
Gambar 3. 6 Proses Perancangan Konten <i>Greetings</i> .....	23
Gambar 3. 7 <i>Approval Design</i> .....	23
Gambar 3. 8 <i>Final Content Greetings</i> .....	24
Gambar 3. 9 <i>Brief Content Fun Daily</i> .....	25
Gambar 3. 10 Proses Kerja Konten <i>Fun Daily</i> .....	26
Gambar 3. 11 <i>Approval Design Fun Daily</i> .....	27
Gambar 3. 12 <i>Final Content Fun Daily</i> .....	27
Gambar 3. 13 <i>Approval Content DNA VC Connect</i> .....	29
Gambar 3. 14 Proses Kerja Konten <i>DNA VC Connetct</i> .....	30
Gambar 3. 15 <i>Final Content DNA VC Connect</i> .....	31
Gambar 3. 16 Brief Content LinkedIn .....	32
Gambar 3. 17 Proses Kerja Konten LinkedIn .....	33
Gambar 3. 18 <i>Approval Content LinkedIn</i> .....	34
Gambar 3. 19 Final Content LinkedIn .....	35
Gambar 3. 20 Proses Kerja Logo <i>Hello StartUp!</i> .....	36
Gambar 3. 21 Proses Kerja Poster <i>Hello StartUp!</i> .....	37
Gambar 3. 22 <i>Final Poster Hello StartUp!</i> .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xvi
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvii
Lampiran D Form Counseling Meeting .....	xxv
Lampiran E Lembar Verifikasi Laporan Magang.....	xxvi
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	xxvii
Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin .....	xxix
Lampiran H Hasil Karya .....	xxxi

