

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2

DI RANGKA CREATIVE AGENCY



Barbie Jovannka Riyani

00000047718

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2

DI RANGKA CREATIVE AGENCY



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Barbie Jovannka Riyani

0000047718

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Barbie Jovannka Riyani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047718
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2 DI RANGKA 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, 20 Mei 2024



(Barbie Jovannka Riyani)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2 DI
RANGKA CREATIVE AGENCY**

Oleh

Nama : Barbie Jovannka Riyani
NIM : 00000047718
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



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yudiando, 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 : Barbie Jovannka Riyani
NIM : 00000047718
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 SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2 DI RANGKA 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, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Barbie Jovannka Riyani)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas kelancaran yang telah diberikan untuk menyelesaikan kegiatan program magang ini dengan tepat waktu dan sesuai rencana sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan dengan judul “Perancangan Desain Sosial Media Hotaru Shabu2 di Rangka *Creative Agency*”. Laporan ini dirancang untuk melaporan kegiatan program magang. Topik yang diangkat dalam penulisan laporan ini berdasar pada pekerjaan yang penulis tangani ketika melakukan kerja magang sebagai *graphic designer intern* pada Rangka *Creative Agency*. Dengan tujuan membantu dan memberikan sedikit banyak inspirasi kepada pembaca yang juga akan menyelesaikan laporan program magang ini.

Oleh karena itu, penulis 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. Rangka Creative, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Davin Cassidy, 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, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, dan dukungan penuh secara mental sebagai tempat menuangkan keluh kesah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

9. Jovan Weslie yang sudah memberikan dukungan, motivasi dan selalu meluangkan waktu ketika saya membutuhkan pertolongan.
10. Teman-teman saya yang sudah membantu saya memberikan informasi dan selalu bersedia untuk membantu.
11. Eilien Agatha Sugianto S.Ds., selaku *supervisor* penulis yang selalu memberikan semangat, *support*, dan teman bercerita ketika di lokasi magang.
12. Teman-teman tim Rangka Creative yang selalu membangun suasana bekerja menjadi lebih nyaman dan memberi kesan serta pengalaman magang yang menyenangkan.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dan membantu bagi pembaca dan mahasiswa semester akhir yang juga akan menjalani program magang di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Barbie Jovannka Riyani)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA HOTARU SHABU2 DI RANGKA CREATIVE AGENCY

Barbie Jovannka Riyani

ABSTRAK

Teknologi semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Peningkatan jumlah orang yang memanfaatkan teknologi untuk bisnis pun sangat melonjak drastis. Tidak sedikit orang yang menggunakan media sosial dengan berbagai platform untuk mereka mengembangkan dan memasarkan bisnis yang digeluti. Namun, masih banyak juga orang yang tidak bisa mengelola dan memasarkan bisnisnya dengan memanfaatkan media sosial ini. Padahal hal ini jika dilakukan dengan tepat dapat memberikan pengaruh positif kepada bisnis yang mana dapat sangat menguntungkan. Rangka *Creative Agency*, merupakan perusahaan kreatif yang hadir untuk membantu pemilik bisnis yang ingin mengembangkan bisnis mereka dengan memanfaatkan media sosial. Dalam hal ini, Rangka *Creative* mengutamakan media sosial Instagram untuk upaya membantu mengembangkan bisnis klien. Penulis melakukan kerja magang di perusahaan Rangka *Creative Agency*. Kerja magang ini dijalani dalam memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Rangka *Creative* telah berhasil menangani brand ternama seperti, Rumah BUMN BNI, Sox Galeri, Hotaru Shabu2, Okinawa Sushi, dan masih banyak lagi.

Kata kunci: Rangka Creative Agency, Praktik Kerja Magang, Media Sosial.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HOTARU SHABU2 SOCIAL MEDIA DESIGN AT RANGKA

CREATIVE AGENCY

Barbie Jovannka Riyani

ABSTRACT (English)

Technology is increasingly experiencing significant developments. The increase in the number of people using technology for business has also increased drastically. Not a few people use social media on various platforms to develop and market the business they are involved in. However, there are still many people who cannot manage and market their business by using social media. In fact, if done correctly, this can have a positive influence on the business which can be very profitable. Rangka Creative Agency, is a creative company that exists to help business owners who want to develop their business by utilizing social media. In this case, Rangka Creative prioritizes Instagram social media in an effort to help develop the client's business. The author did an internship at the Rangka Creative Agency company. This internship is carried out to fulfill one of the graduation requirements from Multimedia Nusantara University. Rangka Creative has successfully handled well-known brands such as Rumah BUMN BNI, Sox Galeri, Hotaru Shabu2, Okinawa Sushi, and many more.

Keywords: Rangka Creative Agency, Internship Program, Social Media.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT (English)	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	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Deskripsi Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portfolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan	18
3.3.1.1 Perancangan Desain Sosial Media Hotaru Shabu2	18
3.3.1.2 Perancangan Desain Sosial Media Sox Galeri	29
3.3.1.3 Perancangan Desain Sosial Media Rumah BUMN BNI ...	39

3.3.1.4 Perancangan Desain Sosial Media Ruko Hari-Hari	46
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	49
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	50
BAB IV PENUTUP	51
4.1 Kesimpulan	51
4.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
Tabel 3. 1	<i>Guideline</i> Hotaru Shabu2	18
Tabel 3. 2	<i>Guideline</i> Sox Galeri.....	28
Tabel 3. 3	<i>Guideline</i> Rumah BUMN BNI	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Rangka Creative Agency	7
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Perusahaan	8
Gambar 2. 3 Portofolio Hotaru Shabu2.....	9
Gambar 2. 4 Pencapaian Hotaru Shabu2.....	10
Gambar 2. 5 Portofolio Indofood	10
Gambar 2. 6 Pencapaian Indofood	10
Gambar 2. 7 Portofolio Ganbatea.....	11
Gambar 2. 8 Pencapaian Ganbatea.....	11
Gambar 2. 9 Portofolio Rumah BUMN BNI	12
Gambar 2. 10 Pencapaian Rumah BUMN BNI	12
Gambar 2. 11 Portofolio Sox Galeri	13
Gambar 2. 12 Pencapaian Sox Galeri	13
Gambar 3. 1 Alur Koordinasi.....	15
Gambar 3. 2 Spreadsheets Hotaru Shabu2.....	20
Gambar 3. 3 Brief Single Feeds Hotaru Shabu2	20
Gambar 3. 4 Foto Hotaru Shabu2 Single Feeds.....	21
Gambar 3. 5 Halaman Kerja Hotaru Shabu2	22
Gambar 3. 6 Proses Mapo Tofu	22
Gambar 3. 7 Pengajuan Approval ke Art Director.....	23
Gambar 3. 8 Spreadsheets yang telah di desain	23
Gambar 3. 9 Hasil Final Desain Mapo Tofu.....	24
Gambar 3. 10 Desain Pertama Story Hotaru Shabu2.....	24
Gambar 3. 11 Deck Approval ke Art Director.....	25
Gambar 3. 12 Revisi Story Hotaru Shabu2.....	26
Gambar 3. 13 Hasil Final Story Hotaru Shabu2	26
Gambar 3. 14 Photoshoot di Hotaru Shabu2.....	27
Gambar 3. 15 Hasil Photoshoot Hotaru Shabu2	27
Gambar 3. 16 Spreadsheets Single Feeds Sox Galeri	28
Gambar 3. 17 Raw Photo	29
Gambar 3. 18 Proses Single Feeds Sox Galeri.....	29
Gambar 3. 19 Proses 2 Single Feeds Sox Galeri.....	30
Gambar 3. 20 Finalisasi Single Feeds Sox Galeri.....	30
Gambar 3. 21 Deck Approval ke Art Director.....	31
Gambar 3. 22 Spreadsheets Single Feeds Sox Galeri	31
Gambar 3. 23 Hasil Final Single Feeds Sox Galeri	32
Gambar 3. 24 Brief Reels Sox Galeri.....	32
Gambar 3. 25 Proses Pengeditan Reels Sox Galeri.....	33

Gambar 3. 26 Efek Transisi Reels Sox Galeri	33
Gambar 3. 27 Logo pada Reels Sox Galeri.....	34
Gambar 3. 28 Asset Cover Reels Sox Galeri	35
Gambar 3. 29 Cropping pada Asset Cover Reels.....	35
Gambar 3. 30 Letak Logo Sox Galeri pada Cover Reels.....	36
Gambar 3. 31 Deck Approval Reels Sox Galeri	36
Gambar 3. 32 Spreadsheets Reels Sox Galeri	37
Gambar 3. 33 Hasil Final Cover Reels Sox Galeri	37
Gambar 3. 34 Brief Story Rumah BUMN BNI.....	38
Gambar 3. 35 Asset Story Rumah BUMN BNI.....	39
Gambar 3. 36 Asset Backround Story Rumah BUMN BNI	39
Gambar 3. 37 Hasil Story Rumah BUMN BNI	40
Gambar 3. 38 Feedback dari Klien	40
Gambar 3. 39 Proses Revisi Berdasarkan Feedback	41
Gambar 3. 40 Spreadsheets Story Rumah BUMN BNI.....	41
Gambar 3. 41 Hasil Final Story Rumah BUMN BNI	42
Gambar 3. 42 Brief Single Feeds Rumah BUMN BNI.....	42
Gambar 3. 43 Asset Backround Single Feeds Rumah BUMN BNI	43
Gambar 3. 44 Proses Single Feeds Rumah BUMN BNI	43
Gambar 3. 45 Deck Approval Single Feeds Rumah BUMN BNI	44
Gambar 3. 46 Spreadsheets Single Feeds Rumah BUMN BNI.....	44
Gambar 3. 47 Hasil Final Single Feeds Rumah BUMN BNI	45
Gambar 3. 48 Brief Single Feeds Ruko Hari-Hari.....	45
Gambar 3. 49 Template Single Feeds Barbertopia	46
Gambar 3. 50 Proses Single Feeds Ruko Hari-Hari.....	46
Gambar 3. 51 Proses 2 Single Feeds Ruko Hari-Hari.....	47
Gambar 3. 52 Deck Approval Ruko Hari-Hari	47
Gambar 3. 53 Spreadsheets Ruko Hari-Hari.....	48
Gambar 3. 54 Hasil Final Single Feeds Ruko Hari-Hari	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xvi
Lampiran D Form Verifikasi MBKM 4	xxiii
Lampiran E <i>Counseling Meeting</i>	xxiv
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	xxv
Lampiran G Hasil Turnitin.....	xxvi
Lampiran H Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang ..	xxviii

