

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL  
MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV**



**LAPORAN MAGANG**

**Valensia Geofanny**

**0000047919**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL  
MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Valensia Geofanny  
00000047919**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valensia Geofanny  
Nomor Induk Mahasiswa : **00000047919**  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN KONTEN VISUAL MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV**

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, 23 Mei 2024



(Valensia Geofanny)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN KONTEN VISUAL  
MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV**

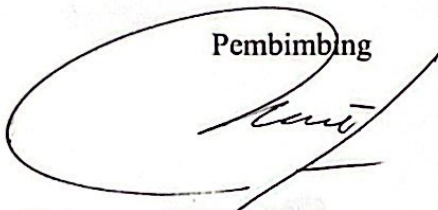
Oleh

Nama : Valensia Geofanny  
NIM : 00000047919  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024  
Pukul 11.30 s.d 12.00 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 Theresta 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 : Valensia Geofanny  
NIM : 00000047919  
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 VISUAL MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV**

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, 23 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Valensia Geofanny)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan kegiatan magang dan penulisan laporan magang yang berjudul “Perancangan Konten Visual Media Sosial Instagram Beliv” ini dengan baik dan lancar. Laporan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan magang *track* 1 khususnya sebagai bagian dari syarat kelulusan sarjana desain. Pemilihan topik ini dilatarbelakangi oleh posisi penulis yang turut mengambil peran menjadi bagian dari tim marketing Beliv di media sosial. Penyelesaian rangkaian aktivitas ini tidak luput dari bantuan serta doa orang sekitar yang menjadi penyemangat sekaligus pendukung bagi penulis selama terjun dalam lapangan pekerjaan yang diminati.

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. Beliv, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Iwang Yudita Fajar, S.Ds., 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 dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

9. Olivia Fransiska dan Andree Atmadja selaku *owner* Beliv yang telah membuka kesempatan dan pengalaman bekerja yang berharga bagi penulis selama menjalani kegiatan magang ini.
10. Teman-teman saya yang telah bersedia membantu, memberikan semangat, dan dukungan yang besar dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Rekan tim Beliv yang telah memberikan kesan bagi penulis dalam membangun suasana kerja yang nyaman dan menyenangkan selama penulis menjalani program kerja magang.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menghargai adanya kritik, saran, maupun masukan yang konstruktif dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Tangerang, 23 Mei 2024



(Valensia Geofanny)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN KONTEN VISUAL

## MEDIA SOSIAL INSTAGRAM BELIV

(Valensia Geofanny)

### ABSTRAK

Dibalik gencarnya persaingan bisnis, desainer hadir memberikan solusi kreatif bagi perusahaan dalam menciptakan konten visual yang menarik. Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara diberi wadah untuk berpartisipasi dalam program kerja magang sehingga dapat mempraktikkan ilmunya sebagai seorang desainer yang siap beralih menuju dunia kerja dan membantu perusahaan dalam memenuhi target yang ingin dicapai. Program ini juga menjadi persyaratan dasar dari kampus untuk lulus perkuliahan. Penulis mendapat kesempatan untuk magang di perusahaan Beliv sebagai seorang *social media designer*. Diketahui bahwa penggunaan media sosial dinilai penting untuk kegiatan promosi perusahaan ini. Penulis tertarik untuk memilih magang di perusahaan ini karena ingin memperoleh pengalaman bekerja di perusahaan bidang interior kontraktor. Namun, tidak dipungkiri terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama bekerja diantaranya yaitu memahami cara menaikkan *engagement* audiens, mengajukan ide konten yang kreatif dan menarik, serta konsisten dalam memposting. Dalam mengatasi hal ini, riset banyak dilakukan penulis agar dapat memberikan postingan konten yang variatif. Penulis juga mempelajari banyak hal khususnya dalam mengatasi kendala yang ditemukan semasa bekerja di tempat magang. Hasil dari praktek kerja magang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi kemajuan perusahaan.

**Kata kunci:** Media Sosial, Beliv, dan Magang.



# ***DESIGNING BELIV'S INSTAGRAM***

## ***MEDIA SOCIAL VISUAL CONTENT***

(Valensia Geofanny)

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

*In the midst of intense business competition, the role of designers is vital in creating engaging and appealing visual content for company. It is known that the use of social media as a marketing strategy is needed for promotional purposes. As a Visual Communication Design student at Multimedia Nusantara University, the author is given the opportunity to participate in an internship program to hone skills and assist companies in achieving their goals. Additionally, this program serves as a fundamental requirement for graduation. The author secures an internship position at Beliv company as a social media designer, driven by the desire to gain experience in the field of interior contractor companies. Despite facing challenges such as understanding how to increase audience engagement and consistency in posting, the author strives to overcome them through research and active learning. It is hoped that this internship experience will contribute positively to the company's business development.*

***Keywords:*** Social Media, Beliv, and Internship.



## 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 .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 Portofolio Perusahaan .....	8
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	20
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	47
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	49
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	51
4.1 Kesimpulan .....	51
4.2 Saran .....	52

**DAFTAR PUSTAKA**..... xiii  
**LAMPIRAN**..... xiv



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 4



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Beliv.....	6
Gambar 2.2 Logo House of Beliv dan Beliv Kids .....	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan Beliv.....	7
Gambar 2.4 Portofolio 1.....	8
Gambar 2.5 Portofolio 2.....	9
Gambar 2.6 Portofolio 3.....	9
Gambar 2.7 Design Simply Thai.....	10
Gambar 2.8 Design & Build UFB Burger.....	11
Gambar 2.9 Konten Instagram Beliv .....	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.2 Alur Sistem Kerja Perusahaan Beliv .....	14
Gambar 3.3 Referensi Desain Feeds Instagram Beliv .....	20
Gambar 3.4 Content Planning Instagram Beliv .....	21
Gambar 3.5 Aset & Materi Konten Feed Instagram Beliv.....	21
Gambar 3.6 Proses Digitalisasi Desain Feed Instagram Beliv.....	22
Gambar 3.7 Desain Feed Instagram Beliv .....	23
Gambar 3.8 Postingan Konten Feed Instagram Beliv .....	24
Gambar 3.9 Feeds Instagram Beliv .....	24
Gambar 3.10 Proses Digitalisasi Desain Stories Instagram Beliv .....	25
Gambar 3.11 Stories Instagram Beliv .....	26
Gambar 3.12 Proses Edit Video Reels Instagram Beliv .....	26
Gambar 3.13 Cover Reels Instagram Beliv.....	27
Gambar 3.14 Content Planning Instagram House of Beliv .....	28
Gambar 3.15 Referensi Konten Feed Instagram House of Beliv .....	29
Gambar 3.16 Proses Digitalisasi Desain Feed Instagram House of Beliv .....	29
Gambar 3.17 Postingan Konten Feed Instagram House of Beliv Single Page .....	30
Gambar 3.18 Proses Desain Feed Instagram House of Beliv Multi Pages .....	30
Gambar 3.19 Postingan Konten Feed Instagram House of Beliv Multi Pages .....	31
Gambar 3.20 Feeds Instagram House of Beliv .....	32
Gambar 3.21 Proses Edit Video Reels Instagram House of Beliv.....	32
Gambar 3.22 Cover Reels Instagram House of Beliv .....	33
Gambar 3.23 Proses Digitalisasi Desain Konten Instagram House of Beliv .....	34
Gambar 3.24 Stories Instagram House of Beliv.....	34
Gambar 3.25 Briefing Desain Spanduk HAVA.....	35
Gambar 3.26 Proses Digitalisasi Spanduk HAVA.....	36
Gambar 3.27 Hasil Cetak Spanduk HAVA.....	36
Gambar 3.28 Brief Desain Backdrop Sate Dombud .....	37
Gambar 3.29 Proses Digitalisasi Desain Backdrop Sate Dombud.....	38
Gambar 3.30 Proses Digitalisasi Desain Backdrop Sate Dombud.....	38
Gambar 3.31 Hasil Desain Stiker Sate Dombud.....	39
Gambar 3.32 3D Interior Sate Dombud .....	39

Gambar 3.33 Brief Desain Tirai Jepang Ramen-I.....	40
Gambar 3.34 Proses Digitalisasi Desain Tirai Jepang Ramen-I.....	40
Gambar 3.35 Hasil Desain Tirai Jepang Ramen-I .....	41
Gambar 3.36 Persiapan Shooting Interview .....	42
Gambar 3.37 Proses Edit Video Tiktok Beliv.....	42
Gambar 3.38 Potongan Konten Tiktok Beliv.....	43
Gambar 3.39 Postingan Konten Tiktok Beliv .....	43
Gambar 3.40 Tampilan Tiktok Beliv .....	44
Gambar 3.41 Referensi Desain Company Profile .....	45
Gambar 3.42 Proses Digitalisasi Desain Company Profile.....	45
Gambar 3.43 Desain Final Company Profile .....	46



## 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 Laporan MBKM 04.....	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxviii
Lampiran F Formulir Bimbingan Magang.....	xxix
Lampiran G Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxx
Lampiran H Hasil Karya .....	xxxii

