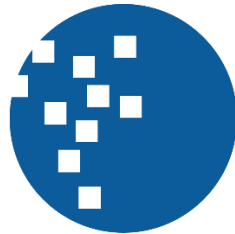


**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Jessica Natalie

0000053468

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN**



LAPORAN MAGANG

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

Jessica Natalie
00000053468

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Desember 2024



(Jessica Natalie)

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Desember 2024



(Jessica Natalie)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Kedai Pangan Sejahtera
Alamat Perusahaan : Wisma Staco Lt 7 Jl. Casablanca, RT.4/RW.123,
Menteng Dalam, Kec. Tebet Kota Jakarta Selatan,
12960.
Email Perusahaan : info@kedaisayur.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang,

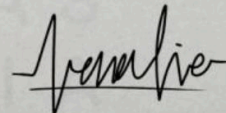
kedai pangan

Mengetahui

-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

(Angelina Dharmaji)





Menyatakan

Magang & e-Materai Rp 10.000.-

(Jessica Natalie)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN**

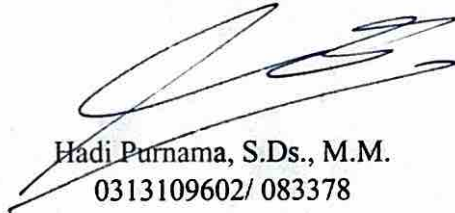
Oleh

Nama Lengkap : Jessica Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

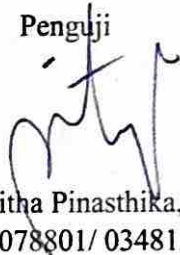
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

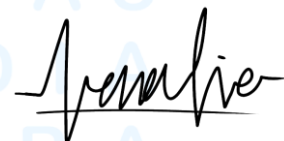
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL UNTUK SOHO DI KEDAIPANGAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Jessica Natalie)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis telah dapat menyelesaikan program kerja magang serta laporan magang ini yang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial Untuk PT Kedai Pangan Sejahtera” Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dari program Internship MBKM Track 01 sekaligus salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Alasan penulis memilih PT Kedai Pangan Sejahtera sebagai tempat magang dikarenakan PT Kedai Pangan Sejahtera memiliki sebuah komitmen untuk mendigitalisasi rantai pasokan produk segar Indonesia dan menjadi solusi bagi industri pertanian yang terpecah-pecah.

Saat ini, dunia maya, khususnya media sosial sebagai pusat informasi, berkembang pesat sebagai pelopor inovasi dan menjadi media utama yang tampak di hadapan publik. Perkembangan zaman, preferensi, dan gaya hidup mendorong peralihan platform dari dunia nyata ke dunia digital. Desain memiliki bentuk dan peran yang luas, dengan potensi untuk mengintegrasikan seni, teknologi, dan komunikasi menjadi sebuah media yang terpadu.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk menjadi referensi dan sumber inspirasi dalam memahami lingkup kerja sebagai seorang desainer grafis dalam sebuah perusahaan agritech yang mencakup pembuatan desain untuk beraneka media seperti media sosial, platform ecommerce, marketplace, dan marketplace

Selama proses magang ini, penulis merasa bersyukur atas kesempatan yang berharga untuk menerapkan *softskill*, *hardskill*, ilmu yang telah dipelajari di kampus, mendalami pengimplementasian desain, mendapatkan pengalaman kerja, serta kesempatan untuk membanun relasi dengan senior dan rekan-rekan kerja. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.

3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Kedai Pangan Sejahtera, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Angelina Dharmaji, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Hadi Purnama, S.Ds., M.M , selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap laporan magang ini diharapkan tidak hanya menjadi referensi, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang dapat memperluas wawasan pembaca. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman pembaca di masa mendatang.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Jessica Natalie)

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

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL

UNTUK SOHO DI KEDAI PANGAN

(Jessica Natalie)

ABSTRAK

PT Kedai Pangan Sejahtera adalah sebuah perusahaan agritech yang berdiri pada tahun 2018, yang menyediakan jasa logistic bergerak di bidang agrikultur. PT Kedai Pangan Sejahtera berkomitmen untuk mendigitalisasi rantai pasokan produk segar Indonesia dan menjadi solusi bagi industri pertanian yang terpecah-pecah dengan memberdayakan dan memodernisasi sistem "dari petani hingga ke meja makan" atau farm-to-table. PT Kedai Pangan Sejahtera mendukung petani dan Usaha kecil Menengah dengan menjaga keberlangsungan pasokan produk unggulan Indonesia melalui lini bisnisnya. Penulis bekerja sebagai Graphic Designer Intern dan bertanggungjawab atas pembuatan media visual KedaiSayur, KedaiPangan, dan KedaiMart yang akan diaplikasikan melalui media sosial, media marketplace, dan aplikasi KedaiMart

Kata kunci: KedaiPangan, KedaiMart, Magang, Desain Grafis, Media Sosial

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CREATION OF SOCIAL MEDIA CONTENT FOR SOHO AT

KEDAIPANGAN

(Jessica Natalie)

ABSTRACT

PT Kedai Pangan Sejahtera is an agritech company established in 2018, providing logistics services in the agricultural sector. The company is committed to digitalizing the supply chain of fresh products in Indonesia and aims to offer solutions to the fragmented agricultural industry by empowering and modernizing the "farm-to-table" system. PT Kedai Pangan Sejahtera supports farmers and small to medium enterprises by ensuring the sustainability of Indonesia's premium product supply through its business lines. The writer worked as a Graphic Designer Intern and was responsible for creating visual media for KedaiSayur, KedaiPangan, and KedaiMart, which were utilized across social media platforms, marketplace media, and the KedaiMart application.

Keywords: *KedaiPangan, KedaiMart, Internship, Graphic Design, Social Media*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
2.3.1 Restorasi.....	9
2.3.2 Satria Berbagi.....	11
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	13

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	18
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	25
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	40
2.3.3 Kendala Pelaksanaan Magang.....	40
2.3.4 Solusi Pelaksanaan Magang.....	41
BAB IV PENUTUP	43
4.1 Simpulan	43
4.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo-logo PT Kedai Pangan Sejahtera	5
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi PT Kedai Pangan Sejahtera	8
Gambar 2. 3 Pelaksanaan Kampanye Restorasi	9
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi Penugasan Penulis	12
Gambar 3. 2 Guideline palette-palette gradasi warna KedaiMart	17
Gambar 3. 3 Guideline tipografi KedaiMart.....	17
Gambar 3. 4 Ilustrasi Maskot Karakter & Barang Belanjaan KedaiMart...	18
Gambar 3. 1. 1 Proyek yang akan diberikan kepada divisi desain	19
Gambar 3. 1. 2 Brief-brief key visual untuk SOHO Global Health	19
Gambar 3. 1. 3 Contoh Eksplorasi Warna Palette SOHO & KedaiMart.....	20
Gambar 3. 1. 4 Key Visual Instagram Stories SOHO Oktober	21
Gambar 3. 1. 5 Penulis menggunakan asset vektor untuk visual	22
Gambar 3. 1. 6 Key Visual Instagram Post & Banner	22
Gambar 3. 1. 7 Stock Foto yang dijadikan png transparan.....	22
Gambar 3. 1. 8 Beberapa metode penulis untuk mempersingkat waktu.....	23
Gambar 3. 1. 9 Penggunaan visual alternatif -- Mbak Arum	24
Gambar 3. 1. 10 4 Key Visual Instagram Stories SOHO November.....	24
Gambar 3. 1. 11 Key Visual untuk banner aplikasi.....	25
Gambar 3. 2. 1 Brief-brief partnership Prochiz.....	25
Gambar 3. 2. 2 Penulis mengedit frame dari sebuah iklan Prochiz	26
Gambar 3. 2. 3 Penggunaan aset foto dari Freepik	27
Gambar 3. 2. 4 Eksplorasi warna dan penempatan untuk Key Visual	27
Gambar 3. 2. 5 tampak awal dari key visual Instagram Stories.....	28
Gambar 3. 2. 6 penambahan aset gambar kepada desain	29
Gambar 3. 2. 7 Hasil akhir visual untuk Instagram Stories November	29
Gambar 3. 2. 8 Key Visual Instagram Post	30
Gambar 3. 3. 1 Proses pengeditan foto untuk aset Key Visual	31
Gambar 3. 3. 2 Key Visual banner	31
Gambar 3. 3. 3 Eksplorasi Key Visual	32
Gambar 3. 3. 4 Hasil dari Key Visual Instagram Post	33
Gambar 3. 3. 5 Key Visual Instagram Stories Tudung November.....	34
Gambar 3. 4. 1 Brief untuk banner beserta referensi yang diberikan.....	35
Gambar 3. 4. 2 Eksplorasi tipografi palet warna KedaiSayur	36
Gambar 3. 4. 3 Penggunaan aset Freepik dan draft pertama banner	36
Gambar 3. 4. 4 Hasil Akhir Banner	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	14
Lampiran Form Bimbingan 1.....	18
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	19
Lampiran MBKM 01 1.....	20
Lampiran MBKM 02 1.....	21
Lampiran MBKM 03 1.....	22
Lampiran MBKM 04 1.....	34
Lampiran Karya 1.....	35



Gambar 3. 5. 1 Spreadsheet dari proyek yang diberikan kepada penulis.... 37
Gambar 3. 5. 2 Proses pengerjaan yang dilakukan di Figma 39
Gambar 3. 5. 3 Screenshot beberapa foto etalase produk..... 40



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA