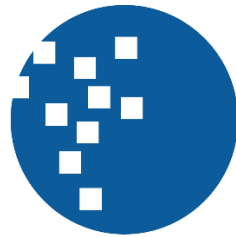


**PERANCANGAN KONTEN MEDIA PROMOSI
UNTUK INDOMILK KIDS DI *HEARTWORK***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

RACHAEL SITA DEWANTI

00000053356

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA PROMOSI
UNTUK INDOMILK KIDS DI *HEARTWORK***



LAPORAN MAGANG

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

Rachael Sita Dewanti

00000053356

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA PROMOSI
UNTUK INDOMILK KIDS DI HEARTWORK**

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, 18 Desember 2024



(Rachael Sita Dewanti)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : HeartWork Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. B.D.N. I No.46 B 2, RT.11/RW.11,
Cilandak Barat., Kec. Cilandak, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
12430
Email Perusahaan : gerry.ginanjari@ambilhati.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, 4 Desember 2024

Mengetahui



(Gerry Ginanjar)

Menyatakan



(Rachael Sita Dewanti)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KONTEN MEDIA PROMOSI UNTUK INDOMILK KIDS DI *HEARTWORK*

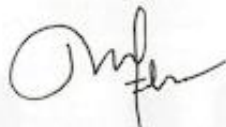
Oleh

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 000000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember, 2024
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.,
03110099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 000000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
PROMOSI UNTUK INDOMILK KIDS DI
HEARTWORK

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



(Rachael Sita Dewanti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya peneliti telah dapat menyelesaikan praktek magang serta laporan Magang yang berjudul “Perancangan Konten Media Promosi untuk Indomilk Kids *di Heartwork*” sebagai salah satu syarat kelulusan penulis dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Alasan penulis memilih topik laporan ini karena penulis tertarik untuk mendalami peran sebuah desain grafis dalam digital marketing suatu merek atau perusahaan melalui sebuah *creative agency*.

Kemajuan teknologi, seperti internet dan media digital, telah mempermudah penyebaran informasi, mendorong merek dan perusahaan untuk bersaing dalam memasarkan produk atau layanan mereka. Dengan semakin banyaknya merek dan perusahaan yang muncul belakangan ini, peran desain grafis menjadi sangat penting dalam membantu perusahaan menonjolkan kelebihan serta keunggulan produk mereka. Desain grafis berperan penting dalam menciptakan daya tarik visual untuk menyampaikan pesan mereka, sehingga merek dan produk dapat lebih mudah menarik perhatian masyarakat.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk menjadi salah satu pembelajaran bagi para pembaca dalam memahami bagaimana desainer grafis membantu memasarkan sebuah produk atau jasa dari sebuah merek atau perusahaan melalui *creative agency* dengan proses kreatif, serta untuk menjadi bekal bagi para pembaca kedepannya yang ingin mencoba untuk bekerja sebagai graphic designer di *creative agency*.

Selama menjalani kegiatan magang, penulis memperoleh berbagai pengalaman berharga, baik dalam hal *hard skill* maupun *soft skill*. Beberapa di antaranya termasuk kemampuan untuk berkomunikasi secara profesional dengan senior ataupun rekan kerja satu tim, mendapatkan pemahaman mengenai proses *pitching* kepada klien, serta proses *briefing* sampai pemberian *feedback* dalam pelaksanaan proyek hingga publikasi di media digital. Selain itu, penulis juga telah memperdalam pengetahuan teknis terkait desain, yang dapat diaplikasikan di masa mendatang.

Selama proses penulisan laporan magang ini, penulis merasa sangat bersyukur atas segala doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, yang telah memungkinkan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan 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., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Gerry Ginanjar, S.Sn., selaku *R&D*, sekaligus supervisor yang telah membantu membimbing, serta memberi arahan dan *insight* selama praktek kerja magang.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
7. *HeartWork* dan *AmbilHati*, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
8. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
9. Keluarga dan teman-teman saya yang telah membantu untuk memberikan dukungan baik secara materi maupun moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan magang ini.

Laporan magang ini diharapkan tidak hanya menjadi acuan, tetapi juga sumber inspirasi yang dapat memperluas wawasan pembaca. Dengan demikian, laporan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengetahuan dan pemahaman para pembaca kedepannya.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Rachael Sita Dewanti)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA PROMOSI UNTUK INDOMILK KIDS DI HEARTWORK

(Rachael Sita Dewanti)

ABSTRAK

HeartWork merupakan sebuah *creative agency* dibawah FAB Group dan 1 Hati Network yang berdiri dari tahun 2022. Fokus dari *Heartwork* sendiri merupakan digital media *advertising* di *platform* digital namun mereka juga pernah membuat ATL (*Above The Line*) *advertising*. Alasan penulis memilih *HeartWork* sebagai tempat melakukan kegiatan kerja magang adalah selain untuk memperluas wawasan dan mengasah *skill* penulis, *HeartWork* dan AmbilHati memiliki berbagai macam penghargaan sebagai *creative agency* yang membuat penulis semakin tertarik untuk bekerja di sana. Penulis bekerja sebagai *Graphic Designer Intern* dan memiliki tanggung jawab untuk membuat konten sosial media untuk *Indomilk Kids* dan beberapa brand lainnya. Salah satu campaign yang telah dan sedang penulis kerjakan adalah *campaign Less Sugar*, *Pokemon*, dan *Pokemon Run*. Selama menjalani kegiatan *internship*, penulis kerap menghadapi berbagai tantangan, termasuk tekanan dari tenggat waktu yang ketat. Meski demikian, setiap hambatan dihadapi dengan mencari solusi yang efektif, seperti menerapkan skala prioritas dan manajemen waktu yang terencana. Penulis menyadari bahwa pengelolaan waktu yang baik tidak hanya memengaruhi kelancaran proses kerja tetapi juga kualitas hasilnya. Pengalaman di *HeartWork* menjadi peluang berharga bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan, baik dalam aspek teknis maupun interpersonal. Di sini, penulis belajar berfikir *out of the box* dalam berkarya sekaligus mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan kerja.

Kata kunci: *HeartWork*, Magang, *Digital Advertising*, Desain Grafis, *Indomilk Kids*

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

**PROMOTIONAL MEDIA CONTENT DESIGN
FOR INDOMILK KIDS AT HEARTWORK**

(Rachael Sita Dewanti)

ABSTRACT

HeartWork is a creative agency under FAB Group and 1 Hati Network which was established in 2022. The focus of HeartWork itself is digital media advertising on digital platforms but they have also created ATL (Above The Line) advertising. The reason the author chose HeartWork as a place to do internship activities is that in addition to broadening the author's horizons and honing his skills, HeartWork and AmbilHati have various awards as creative agencies which make the author even more interested in working there. The author works as a Graphic Designer Intern and is responsible for creating social media content for Indomilk Kids and several other brands. One of the campaigns that the author has and is working on is the Less Sugar, Pokemon, and Pokemon Run campaigns. During internship, the author often faced various challenges, including pressure from tight deadlines. However, every obstacle was faced by finding effective solutions, such as implementing a scale of priorities and planned time management. The author realizes that good time management not only affects the smoothness of the work process but also the quality of the results. The experience at HeartWork is a valuable opportunity for the author to develop skills, both in technical and interpersonal aspects. Here, writers learn to think out of the box in their work while honing their ability to socialize with others in the work environment.

Keywords *HeartWork, Internship, Digital Advertising, Graphic Design, Indomilk Kids*

UWMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Tujuan Magang	14
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	15
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	15
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	15
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	17
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	17
2.1.1 Profil Perusahaan.....	17
2.1.2 Sejarah Perusahaan	18
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	19
2.3 Portofolio Perusahaan	20
2.3.1 Indomilk Kids	21
2.3.2 Indomilk Steril.....	22
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	24
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	24
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	24
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	24
3.2 Tugas yang Dilakukan	25
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	30

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	30
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	43
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	63
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	63
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	63
BAB IV PENUTUP	65
4.1 Simpulan	65
4.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo FAB Indonesia	17
Gambar 2.2 Logo <i>HeartWork</i>	18
Gambar 2.3 Bagan Perusahaan <i>HeartWork</i>	19
Gambar 2.4 Project Indomilk <i>HeartWork</i>	20
Gambar 2.5 Project Indomilk Kids <i>HeartWork</i>	21
Gambar 2.6 Project Indomilk Steril <i>HeartWork</i>	22
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	25
Gambar 3.2 <i>Design Guidelines</i> Indomilk Kids	31
Gambar 3.3 <i>Brief Draft</i> Visual dari Tim <i>Social</i>	33
Gambar 3.4 Proses <i>Develop Background</i> Konten <i>Giveaway Less Sugar</i>	34
Gambar 3.5 Proses <i>Develop</i> Visual Utama Konten <i>Giveaway Less Sugar</i>	35
Gambar 3.6 Proses <i>Develop</i> Visual <i>Copy</i> Konten <i>Giveaway Less Sugar</i>	35
Gambar 3.7 Proses <i>Develop</i> Visual Foto Konten <i>Giveaway Less Sugar</i>	36
Gambar 3.8 Proses <i>Develop</i> Visual Aset Konten <i>Giveaway Less Sugar</i>	37
Gambar 3.9 Tebak Gambar Indomilk Kids <i>Final</i>	37
Gambar 3.10 <i>Brief Draft</i> Visual dari Tim <i>Social</i>	38
Gambar 3.11 Proses <i>Develop Background</i> Instagram <i>Story Less Sugar</i>	39
Gambar 3.12 Proses <i>Develop Digital Imaging Talent Less Sugar</i>	39
Gambar 3.13 Proses <i>Develop</i> Visual <i>Digital Imaging</i> Kotak Susu.....	40
Gambar 3.14 Proses <i>Develop</i> Visual <i>Copy</i> Instagram <i>Story Less Sugar</i>	41
Gambar 3.15 Konten Media Promosi Instagram <i>Story Final</i>	42
Gambar 3.16 <i>Brief</i> Pokemon x Indomilk Kids	43
Gambar 3.17 <i>KeyVisual</i> Pokemon x Indomilk Kids.....	44
Gambar 3.18 Proses <i>Develop Background</i> Pokemon X Indomilk Kids.....	44
Gambar 3.19 Proses <i>Develop</i> Produk Visual Pokemon X Indomilk Kids	45
Gambar 3.20 Proses <i>Develop</i> Visual Produk Pokemon X Indomilk Kids	46
Gambar 3.21 Proses <i>Develop</i> Visual Aset Pokemon X Indomilk Kids.....	46

Gambar 3.22	<i>Final</i> Pokemon x Indomilk Kids	47
Gambar 3.23	<i>Brief</i> Konten <i>Launch</i> Pokemon x Indomilk Kids	48
Gambar 3.24	<i>Proses Develop Background</i> Pokemon x Indomilk Kids.....	48
Gambar 3.25	<i>Proses Develop Launch</i> Produk Pokemon x Indomilk Kids	49
Gambar 3.26	<i>Proses Develop Visual Copy</i> Pokemon x Indomilk Kids.....	50
Gambar 3.27	<i>Proses Develop Konten Hadiah</i> Pokemon x Indomilk Kids.....	50
Gambar 3.28	Konten <i>Launch</i> Pokemon x Indomilk Kids <i>Final</i>.....	51
Gambar 3.29	<i>Brief Draft</i> Visual Konten SCI/UHT Indomilk Kids	52
Gambar 3.30	<i>Grid Guidelines</i> Konten SCI/UHT Indomilk Kids	53
Gambar 3.31	<i>Proses Digital Imaging Talent</i> SCI/UHT Indomilk Kids.....	53
Gambar 3.32	<i>Proses Digital Imaging Kemasan</i> SCI/UHT Indomilk Kids.....	54
Gambar 3.33	<i>Proses Develop Konten</i> SCI/UHT Indomilk Kids	54
Gambar 3.34	<i>Proses Develop Copy</i> Konten SCI/UHT Indomilk Kids	55
Gambar 3.35	Konten SCI/UHT Indomilk Kids <i>Final</i>	55
Gambar 3.36	<i>Content Brief & Feedback</i> Promosi Indomaret SCI/UHT.....	56
Gambar 3.37	<i>Proses Develop Background</i> Promosi Indomaret SCI/UHT....	56
Gambar 3.38	<i>Proses Develop Copy</i> Konten Promosi Indomaret SCI/UHT ...	57
Gambar 3.39	<i>Final</i> Konten Promosi Indomaret SCI/UHT.....	58
Gambar 3.40	<i>Working File & Template</i> Indomilk Kids x Pokemon Run	58
Gambar 3.41	<i>Proses Develop Background</i> Pokemon Run Yogyakarta.....	59
Gambar 3.42	<i>Proses Develop Visual Aset</i> Pokemon Run Yogyakarta.....	59
Gambar 3.43	<i>Final</i> Visual Pokemon Run Yogyakarta.....	60
Gambar 3.44	<i>Develop</i> Visual Background Pokemon Run Jakarta	61
Gambar 3.45	<i>Develop</i> Visual Aset Pokemon Run Jakarta.....	..62
Gambar 3.46	<i>Final</i> Visual Indomilk Kids x Pokemon Run Jakarta.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan 1	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	xix
Lampiran MBKM 01 1	xx
Lampiran MBKM 02 1	xxi
Lampiran MBKM 03 1	xxii
Lampiran MBKM 04 1	xxxiii
Lampiran Karya 1	xxxiv

