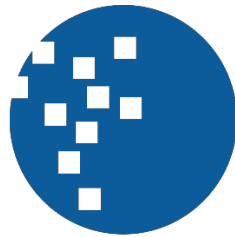


PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BOWLS TWO

GO DI PT DOZENS GELORA KREASI



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Chrysantha Edeline Widjaja

0000055322

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BOWLS TWO

GO DI PT DOZENS GELORA KREASI



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Chrysantha Edeline Widjaja

00000055322

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 : Chrysantha Edeline Widjaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055322
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BOWLS TWO GO DI PT
DOZENS GELORA KREASI**

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



Chrysantha Edeline Widjaja

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chrysantha Edeline Widjaja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055322

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Dozens Gelora Kreasi

Alamat Perusahaan : Jl. Green Lake City Boulevard, Rukan Great Wall
Blok B/25, DKI Jakarta, Tangerang 15147

Email Perusahaan : info@dozensgroup.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, 6 Desember 2024

Mengetahui



Rainer Abraham Tupamahu, S.M.

Menyatakan



Chrysantha Edeline Widjaja

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BOWLS TWO GO DI PT
DOZENS GELORA KREASI**

Oleh

Nama Lengkap : Chrysantha Edeline Widjaja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055322

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Chrysantha Edeline Widjaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055322
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL BOWLS TWO GO DI PT
DOZENS GELORA KREASI

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, 6 Desember 2024



Chrysantha Edeline Widjaja

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial Bows Two Go di PT Dozens Gelora Kreasi” dengan baik. Dalam penulisan laporan magang ini, penulis menggunakan kemampuan yang dimiliki sendiri disertai dengan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis telah mendapatkan banyak wawasan mendalam serta pengalaman yang sangat berharga melalui pelaksanaan program magang. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Dozens Gelora Kreasi, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Rainer Abraham Tupamahu, S.M., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., 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.
9. Teman-teman kuliah dan rekan kerja yang telah memberi dukungan baik selama pelaksanaan magang.

Dengan penulisan laporan magang ini, diharapkan dapat menjadi suatu gambaran ataupun inspirasi yang baik mengenai pengalaman penulis melakukan kegiatan

magang di PT Dozens Gelora Kreasi. Segala kritik dan masukan akan sangat dihargai dan akan dijadikan perbaikan penulis untuk ke depannya.

Tangerang, 6 Desember 2024



Chrysantha Edeline Widjaja



PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL BOWLS TWO GO DI PT DOZENS GELORA KREASI

(Chrysantha Edeline Widjaja)

ABSTRAK

Kegiatan magang di PT Dozens Gelora Kreasi memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran dalam lingkungan pekerjaan profesional, khususnya dalam lingkup agensi kreatif. PT Dozens Gelora Kreasi adalah sebuah agensi kreatif yang menyediakan jasa untuk media sosial, periklanan, dan pemasaran. Bekerja dalam agensi kreatif melibatkan banyak peran dan tanggung jawab yang tinggi karena hasil pekerjaan ditujukan untuk para klien yang bekerja sama. Lingkungan kerja dalam agensi kreatif membutuhkan kemampuan untuk bekerja serba cepat dan kemampuan kolaboratif yang tinggi agar dapat bekerja sama dengan rekan kerja lain yang mempunyai perannya masing-masing. Penulis telah berkesempatan untuk melatih *hard skill* dan *soft skill* selama menjalani magang sebagai *graphic designer* di PT Dozens Gelora Kreasi. Tidak hanya mengasah kemampuan desain dari penulis, kemampuan untuk mengatur waktu dan bekerja dalam tekanan juga dilatih untuk mengikuti alur pekerjaan yang cepat dalam agensi kreatif. Program magang universitas ini adalah awal yang baik bagi penulis sebelum memasuki dunia pekerjaan profesional di kemudian hari.

Kata kunci: Desain Grafis, Media Sosial, Agensi Kreatif, Magang



SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN FOR BOWLS TWO GO AT

PT DOZENS GELORA KREASI

(Chrysantha Edeline Widjaja)

ABSTRACT

Internship activities at PT Dozens Gelora Kreasi provide a lot of experience and learning in a professional work environment, especially within the scope of a creative agency. PT Dozens Gelora Kreasi is a creative agency that provides services for social media, advertising and marketing. Working in a creative agency involves many roles and high levels of responsibility because the results of the work are aimed at the clients who work together. The work environment in a creative agency requires the ability to work fast-paced and high collaborative skills in order to work together with other colleagues who have their respective roles. The author has had the opportunity to train hard skills and soft skills while undergoing an internship as a graphic designer at PT Dozens Gelora Kreasi. Not only does the writer's design skills hone, the ability to manage time and work under pressure is also trained to follow the fast flow of work in a creative agency. This university internship program is a good start for the writer before entering the world of professional work later in life.

Keywords: *Graphic Design, Social Media, Creative Agency, Internship*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portofolio Perusahaan	6
2.3.1 Cafe Batavia <i>Social Media Management</i>.....	6
2.3.2 Alligator Roastery <i>Campaign Activation</i>.....	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	14
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	23
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	57
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	58
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	58
BAB IV PENUTUP	59
4.1 Simpulan	59
4.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 11



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Logo</i> Dozens Studio.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi PT Dozens Gelora Kreasi	6
Gambar 2.3 Portofolio Perusahaan 1	7
Gambar 2.4 Portofolio Perusahaan 2	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	9
Gambar 3.2 <i>Brief</i> Konten BOWLS Two Go	15
Gambar 3.3 Referensi Konten BOWLS Two Go	16
Gambar 3.4 Aset Menu BOWLS Two Go.....	17
Gambar 3.5 <i>Color Palette</i> BOWLS Two Go.....	17
Gambar 3.6 Proses <i>Layouting</i> Konten BOWLS Two Go.....	18
Gambar 3.7 Proses Penambahan Teks Konten BOWLS Two Go.....	19
Gambar 3.8 Proses <i>Motion</i> Konten BOWLS Two Go.....	20
Gambar 3.9 Proses Penambahan Teks Konten BOWLS Two Go 2.....	21
Gambar 3.10 Hasil Karya Konten BOWLS Two Go.....	22
Gambar 3.11 <i>Brief</i> Konten Ceres Spread	23
Gambar 3.12 Referensi Konten Ceres Spread	24
Gambar 3.13 Aset Produk Ceres Spread.....	25
Gambar 3.14 Aset Roti Selai Coklat.....	26
Gambar 3.15 Aset Buah Pisang	27
Gambar 3.16 Aset Buah Alpukat.....	27
Gambar 3.17 Aset Buah Stroberi	28
Gambar 3.18 Proses Penggabungan Aset Konten Ceres Spread.....	29
Gambar 3.19 <i>Color Palette</i> Ceres Spread.....	30
Gambar 3.20 Proses <i>Layouting</i> Konten Ceres Spread.....	30
Gambar 3.21 Proses Penambahan Teks Konten Ceres Spread.....	31
Gambar 3.22 Proses <i>Layouting</i> Konten Ceres Spread 2.....	32
Gambar 3.23 Proses Penambahan Teks Konten Ceres Spread 2.....	33
Gambar 3.24 Proses Revisi Konten Ceres Spread	34
Gambar 3.25 Hasil Karya Konten Ceres Spread.....	35

Gambar 3.26 Brief Konten Glass Studios	36
Gambar 3.27 Referensi Konten Glass Studios	37
Gambar 3.28 <i>Color Palette</i> Glass Studios	37
Gambar 3.29 Foto Aset <i>Fortune Cookie</i>	38
Gambar 3.30 <i>Adjustment</i> Aset <i>Fortune Cookie</i>	39
Gambar 3.31 Proses <i>Layouting</i> Konten Glass Studios	40
Gambar 3.32 Proses Penambahan Teks Konten Glass Studios	41
Gambar 3.33 Proses <i>Motion</i> Konten Glass Studios	42
Gambar 3.34 Hasil Karya Konten Glass Studios	43
Gambar 3.35 <i>Brief</i> Konten Cafe Batavia	44
Gambar 3.36 Referensi Konten Cafe Batavia	45
Gambar 3.37 Aset Foto Cafe Batavia	46
Gambar 3.38 <i>Color Palette</i> Glass Studios	46
Gambar 3.39 Proses Desain Instagram <i>Story</i> Cafe Batavia	47
Gambar 3.40 Aset Foto Cafe Batavia 2	48
Gambar 3.41 Proses Desain Instagram <i>Feed</i> Cafe Batavia	49
Gambar 3.42 Hasil Karya Konten Cafe Batavia	50
Gambar 3.43 Brief Konten Sanzeil Store	51
Gambar 3.44 Referensi Konten Sanzeil Store	52
Gambar 3.45 Aset Balok <i>Game</i>	53
Gambar 3.46 <i>Color Palette</i> Sanzeil Store	54
Gambar 3.47 Proses Desain Latar Konten Sanzeil Store	54
Gambar 3.48 Aset Produk Sepatu Sanzeil Store	55
Gambar 3.49 Proses <i>Motion</i> Konten Sanzeil Store	56
Gambar 3.50 Hasil Karya Konten Sanzeil Store	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xviii
Lampiran Form Bimbingan	xix
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xx
Lampiran MBKM 01	xxi
Lampiran MBKM 02	xxiii
Lampiran MBKM 03	xxiii
Lampiran MBKM 04	xxxv
Lampiran Karya	xxxvii

