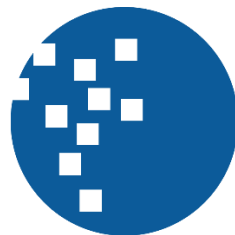


**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK “BUMI BOGA LAKSMI”
DI METAMORPHOSYS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Vincent Alexander

0000055454

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK “BUMI BOGA LAKSMI”
DI METAMORPHOSYS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vincent Alexander

0000055454

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

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055454
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK “BUMI BOGA
LAKSMI” DI METAMORPHOSYS**

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, 19 Desember 2024



(Vincent Alexander)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055454
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Meta Karya Kreativindo
Alamat Perusahaan : Komp. Ruko Alicante Blok D/17 Gading Serpong,
Jl. Jenderal Gatot Subroto, Medang, Kec.
Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Email Perusahaan : hello@metamorphosys.co.id

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, 2 Desember 2024

Mengetahui


Metamorphosys
PT META KARYA KREATIVINDO

(Kiki Kurniawan)

Menyatakan


(Vincent Alexander)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK
“BUMI BOGA LAKSMI” DI METAMORPHOSYS**

Oleh

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055454
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

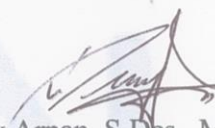
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



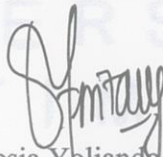
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

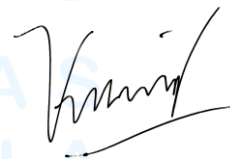
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Alexander
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055454
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Konten Media Sosial untuk
"Bumi Boga Laksmi" di Metamorphosys

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, 19 Desember 2024



(Vincent Alexander)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan kegiatan magang selama 6 bulan, serta dapat menyusun laporan proyek magang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial untuk ‘Bumi Boga Laksmi’ di Metamorphosys” ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan magang ini sendiri disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam program studi sarjana desain Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pelaksanaan magang wajib dan penyusunan laporan ini, penulis telah diberikan kesempatan untuk menguji langsung keterampilan yang diperoleh selama masa kuliah, serta membangun ilmu, wawasan, hubungan, dan pengalaman bekerja di dunia profesional. Dengan itu, penulis berharap laporan ini dapat membantu pembaca dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses menjalani magang wajib dan penyusunan laporan magang, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. 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. Meta Karya Kreativindo, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ryan Stevan, S.Ds., M.MT., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ester Anggun Kusumaningtyas, 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.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat sebagai sebuah sumber informasi bagi pembaca, dan juga membantu memberi semangat bagi para mahasiswa/i yang akan menjalani tahapan magang wajib.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Vincent Alexander)



PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL

UNTUK “BUMI BOGA LAKSMI”

DI METAMORPHOSYS

(Vincent Alexander)

ABSTRAK

Program magang wajib MBKM *Internship Track 1* merupakan salah satu program wajib dalam kurikulum Merdeka yang bertujuan memberi mahasiswa pengalaman dalam dunia kerja sebelum kelulusan, serta menjadi salah satu syarat kelulusan sebagai sarjana desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menjalani proses magang wajib di PT. Meta Karya Kreativindo, lebih kerap disebut Metamorphosys, selama 6 bulan, dimulai dari 23 Juli hingga 31 Januari. Penulis memilih untuk bekerja di Metamorphosys karena penulis merasa dapat mendapatkan pengalaman kerja di industri kreatif yang memadai, serta dapat menguji kemampuan yang diperoleh selama menjalani kuliah Desain Komunikasi Visual. Selama pelaksanaan magang, penulis memegang berbagai proyek, baik dari klien maupun dari internal Metamorphosys, dengan mayoritas proyek berupa perancangan konten media sosial. Alur perancangan konten umumnya dimulai dari penciptaan *editorial plan* (EP) oleh departemen konten & *marketing*, yang kemudian diberikan ke tim desain untuk diterjemahkan menjadi bentuk visual. Dalam proses magang dan pengejaan laporan, penulis menemukan beberapa kendala, terutama terkait alokasi waktu antara keperluan kampus dan keperluan kantor. Namun, dengan dukungan dari teman, dosen pembimbing, dan supervisor di tempat kerja, penulis tetap dapat menyelesaikan program magang MBKM *Internship Track 1* dengan lancar dan baik.

Kata kunci: Bumi Boga Laksmi, Metamorphosys, MBKM *Internship Track 1*, media sosial, desain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN

FOR “BUMI BOGA LAKSMI”

AT METAMORPHOSYS

(Vincent Alexander)

ABSTRACT

The MBKM Internship Track 1 mandatory internship program is one of the mandatory programs in the Merdeka curriculum which aims to provide students with work experience before graduation, and is one of the requirements for graduation as a Bachelor of Design from Multimedia Nusantara University. The author underwent a mandatory internship process at PT. Meta Karya Kreativindo, better known as Metamorphosys, for 6 months, starting from July 23rd to January 31st. The author chose to work at Metamorphosys because the author felt they could get adequate work experience in the creative industry, and could test the skills acquired during his Visual Communication Design studies. During the internship, the author handled various projects, both from clients and from Metamorphosys' internal affairs, with the majority of projects being social media content design. The content design flow generally starts with the creation of an editorial plan by the content & marketing team, which is then handed off to the design team to be translated into visual form. In the internship process and in writing the report, the author encountered several difficulties, especially related to the allocation of time between campus affairs and office affairs. However, with the support of friends, their supervising lecturer, and supervisor at work, the author was still able to complete the MBKM Internship Track 1 internship program well.

Keywords: *Bumi Boga Laksmi, Metamorphosys, MBKM Internship Track 1, social media, design.*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan.....	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 Bumi Boga Laksmi (BBL)	11
2.3.2 Yuasa	12
2.3.3 ELTI Gramedia.....	14
2.3.4 Rumah Sakit Pantai Indah Kapuk (RSPIK)	15
2.3.5 Mbrio	17
2.3.6 Warkop Ageto.....	18
2.3.7 YOMS.....	19

2.3.8 Rivareno Gelato.....	21
2.3.9 Ricastro Waterzone.....	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	26
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	33
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	34
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	43
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	85
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	85
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	86
BAB IV PENUTUP	87
4.1 Simpulan	87
4.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 26



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Metamorphosys	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Metamorphosys	9
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Klien Metamorphosys.....	11
Gambar 2.4 Logo Bumi Boga Laksmi.....	12
Gambar 2.5 Konten Media Sosial Bumi Boga Laksmi.....	12
Gambar 2.6 Logo Yuasa	13
Gambar 2.7 Konten Media Sosial Yuasa	14
Gambar 2.8 Logo ELTI Gramedia.....	14
Gambar 2.9 Konten Media Sosial ELTI Gramedia.....	15
Gambar 2.10 Logo Rumah Sakit Pantai Indah Kapuk	16
Gambar 2.11 Konten Media Sosial Rumah Sakit Pantai Indah Kapuk	16
Gambar 2.12 Logo Mbrio.....	17
Gambar 2.13 Konten Media Sosial Mbrio	18
Gambar 2.14 Logo Warkop Ageto	18
Gambar 2.15 Konten Media Sosial Warkop Ageto	19
Gambar 2.16 Logo YOMS.....	20
Gambar 2.17 Konten Media Sosial YOMS.....	20
Gambar 2.18 Logo Rivareno Gelato	21
Gambar 2.19 <i>Mockup</i> Konsep Rivareno Gelato.....	22
Gambar 2.20 Logo Ricastro Waterzone.....	22
Gambar 2.21 Konten Media Sosial Ricastro Waterzone.....	23
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	25
Gambar 3.2 <i>Brief</i> Konten 3 pada EP Oktober BBL	35
Gambar 3.3 Konten pada <i>Feed</i> Instagram BBL	36
Gambar 3.4 Sketsa Ide Layout Konten 3 BBL.....	36
Gambar 3.5 Aset yang Dikumpulkan untuk Konten 3 BBL.....	37
Gambar 3.6 Penciptaan <i>Guide</i> dan Penempatan Logo & <i>Tagline</i>	38

Gambar 3.7 Penempatan Teks, <i>Layout</i> , dan <i>Highlight</i>	39
Gambar 3.8 Proses Penyesuaian Warna & <i>Tone</i> Foto	39
Gambar 3.9 Asistensi Internal & Revisi Pertama.....	40
Gambar 3.10 Penyesuaian Pencahayaan Warna Menggunakan <i>Curves</i>	41
Gambar 3.11 Proses Pengubahan Warna dengan <i>Hue & Saturation</i>	41
Gambar 3.12 Asistensi Internal Kedua dan Proses Asistensi Eksternal	42
Gambar 3.13 Desain Akhir Konten 3 Oktober BBL	43
Gambar 3.14 <i>Briefing</i> Internal dan Daftar Referensi oleh CPD Proyek	44
Gambar 3.15 Proses Pembuatan <i>Dieline Cup</i> Rivareno Gelato.....	45
Gambar 3.16 Hasil <i>Mindmapping</i> Konsep Rivareno Gelato	46
Gambar 3.17 <i>Moodboard</i> Desain <i>Packaging</i> Rivareno Gelato	47
Gambar 3.18 Palet Warna yang Digunakan untuk Ilustrasi.....	48
Gambar 3.19 Penempatan <i>Dieline</i> , Palet Warna, Logo, dan Bentuk Awal...	49
Gambar 3.20 Proses Pembuatan Ilustrasi Bentuk pada <i>Packaging Cup</i>	49
Gambar 3.21 Proses <i>Shading</i> Bentuk dan <i>Background Packaging Cup</i>	50
Gambar 3.22 Penambahan <i>Copywriting</i> pada <i>Packaging</i>	51
Gambar 3.23 Pemberian Efek <i>Noise</i> pada Desain Akhir <i>Cup</i>	51
Gambar 3.24 Desain Akhir <i>Packaging Cup</i> Rivareno Gelato	52
Gambar 3.25 Penempatan Warna <i>Background</i> , Logo, dan <i>Tagline</i>	52
Gambar 3.26 Proses Pembuatan Ilustrasi Bentuk pada <i>Packaging Box</i>	53
Gambar 3.27 Proses <i>Shading</i> dan Pemberian Efek <i>Noise</i>	54
Gambar 3.28 Proses Pemisahan Desain & Desain Akhir <i>Packaging Box</i>	55
Gambar 3.29 <i>Mockup Packaging Cup</i>	56
Gambar 3.30 <i>Mockup Packaging Box</i>	56
Gambar 3.31 Asistensi Internal & <i>Approval</i>	57
Gambar 3.32 <i>Brief</i> Konten “ <i>Your Journey, Our Priority</i> ” Mbrío	58
Gambar 3.33 Sketsa Ide <i>Layout</i> Konten Mbrío	58
Gambar 3.34 Konten pada <i>Feed</i> Instagram Mbrío	59

Gambar 3.35 Aset yang Dikumpulkan untuk Konten Mbrio	60
Gambar 3.36 Penempatan Logo & Pembuatan <i>Guide</i>	60
Gambar 3.37 Penempatan Aset Foto Dokter, Pasien, dan Latar	61
Gambar 3.38 Proses Penyatuan Foto & Penyesuaian Warna.....	62
Gambar 3.39 Penempatan <i>Headline</i> dan <i>Highlight</i>	63
Gambar 3.40 Asistensi Internal & <i>Approval</i>	64
Gambar 3.41 Desain Akhir Konten “ <i>Your Journey, Our Priority</i> ” Mbrio.....	64
Gambar 3.42 Hasil Proses <i>Brainstorming</i> Konsep Poster Ucapan	66
Gambar 3.43 <i>Storyboard</i> Kasar Animasi Poster Ucapan	67
Gambar 3.44 Aset yang Dikumpulkan untuk Poster Isra Mi’raj	68
Gambar 3.45 Proses Pemisahan <i>Layer Aset Background</i>	68
Gambar 3.46 Proses Pembuatan Tampilan UI <i>Speed</i>	69
Gambar 3.47 Proses Penempatan <i>Overlay Metamorphosys</i>	70
Gambar 3.48 Proses <i>Keying</i> dan Pemberian Efek pada Aset Video	71
Gambar 3.49 Proses Animasi Video & Penambahan Teks.....	73
Gambar 3.50 Proses Penempatan Musik & SFX	74
Gambar 3.51 Proses <i>Export</i> Desain Poster Ucapan Isra Mi’raj 2025	75
Gambar 3.52 Asistensi Internal & <i>Approval</i>	75
Gambar 3.53 Desain Akhir Poster Isra Mi’raj 2025 <i>Metamorphosys</i>	76
Gambar 3.54 <i>Brief</i> Konten <i>Story HUT RI Warkop Ageto</i>	77
Gambar 3.55 Dokumen <i>Brand Identity Warkop Ageto</i>	78
Gambar 3.56 Contoh Konten Instagram Warkop Ageto.....	79
Gambar 3.57 Aset yang Dikumpulkan untuk Desain	79
Gambar 3.58 Proses Pembuangan <i>Background</i> dan <i>Cropping</i> Aset Foto.....	80
Gambar 3.59 Penempatan Logo, Elemen, Teks, dan Warna.....	81
Gambar 3.60 Proses Manipulasi Aset Mi	81
Gambar 3.61 Proses Penambahan <i>Shading</i> , Efek, dan Pewarnaan	82
Gambar 3.62 Penambahan Elemen <i>Half-Tone</i> dan Efek <i>Noise</i>	83

Gambar 3.63 Asistensi Internal, Eksternal, dan *Approval*..... 84

Gambar 3.64 Desain Akhir *Story* Instagram HUT RI Warkop Ageto..... 84



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xxi
Lampiran MBKM 01.....	xxii
Lampiran MBKM 02.....	xxiii
Lampiran MBKM 03.....	xxiv
Lampiran MBKM 04.....	xlv
Lampiran Karya.....	xlvi

