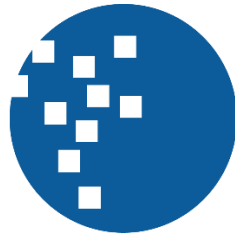


PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG

SEDAYU GROUP



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Richard Kenn Aurelio

0000055692

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG

SEDAYU GROUP



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Richard Kenn Aurelio

00000055692

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 : Richard Kenn Aurelio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055692
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG SEDAYU GROUP
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



(Richard Kenn Aurelio)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Richard Kenn Aurelio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055692

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Agung Sedayu Group

Alamat Perusahaan : Jl. Marina Raya No.1, Kamal Muara, Jakarta Utara.

Email Perusahaan : official.info@agungsedayu.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

 Agung Sedayu Group



(Fedrian Syah)

Menyatakan



(Richard Kenn.A)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG SEDAYU GROUP

Oleh

Nama Lengkap : Richard Kenn Aurelio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055692
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

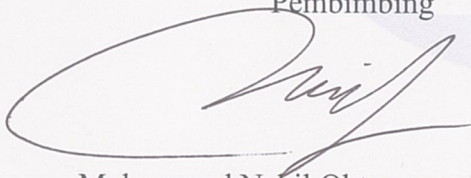
Telah diujikan pada hari kamis, 19 Desember 2024

Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

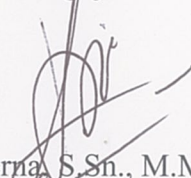
Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.

0319109601/ 081434

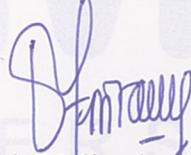
Penguji



Lia Hernia S.Sn., M.M.

0315048108/ 081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Richard Kenn Aurelio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055692
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL AGUNG SEDAYU

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



(Richard Kenn Aurelio)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatnya, sehingga laporan magang yang berjudul "PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG SEDAYU GROUP" ini dapat terselesaikan dengan baik. Selama proses magang dan penyusunan laporan ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman berharga, pengetahuan, serta wawasan mengenai dunia kerja, khususnya di bidang perancangan konten media sosial. Selain itu, laporan ini juga diharapkan mampu memaparkan secara jelas lingkup pekerjaan selama magang.

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., 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. Agung Sedayu Group, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ike Meisiana, Fedrian Syah, dan Cindy Cloudia, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga magang terselesaikan.
7. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga magang terselesaikan.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Richard Kenn Aurelio)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL AGUNG SEDAYU GROUP

(Richard Kenn Aurelio)

ABSTRAK

Program magang MBKM mendorong mahasiswa untuk terjun langsung ke dunia profesional. Penulis, sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, memilih Agung Sedayu Group, pengembang properti terkemuka di Indonesia, sebagai tempat magang. Didorong oleh keinginan untuk memahami dinamika kerja di perusahaan besar dan mengembangkan soft skills serta hard skills, khususnya dalam bidang desain dan komunikasi, penulis bergabung dengan Divisi *Event and Social Media*. Selama magang, penulis berperan sebagai *Graphic Designer*, *Videographer*, dan *Event Planner*. Tugas-tugas meliputi merancang materi promosi, mendokumentasikan acara, serta menyumbangkan ide untuk event perusahaan. Penulis belajar dari para profesional berpengalaman, menerapkan teori di dunia nyata, dan memperluas jaringan profesional. Pelaksanaan magang berlangsung selama 4 bulan, dimulai dari 26 Agustus 2024 hingga 26 Desember 2024, dengan total 640 jam kerja. Penulis bekerja full-time di kantor PIK2 Marketing Gallery, Jakarta Utara. Pengalaman bekerja di Agung Sedayu Group memberikan penulis pemahaman mendalam tentang marketing di bidang industri property. Penulis juga berkontribusi nyata bagi perusahaan melalui tugas-tugas yang diberikan. Magang ini meningkatkan keterampilan desain, komunikasi, dan skill kolaborasi penulis. Program Magang MBKM ini membuktikan efektivitasnya dalam menjembatani dunia akademis dan profesional, membekali mahasiswa dengan pengalaman berharga untuk memasuki dunia kerja.

Kata kunci: Desain Komunikasi, *Event* dan Media Sosial, Magang MBKM, Agung Sedayu Group

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN FOR AGUNG SEDAYU

GROUP

(Richard Kenn Aurelio)

ABSTRACT

The MBKM Internship Program encourages students to directly experience the professional world. The author, as a student of Multimedia Nusantara University, chose Agung Sedayu Group, a leading property developer in Indonesia, as their internship placement. Driven by a desire to understand the dynamics of working in a large company and develop soft and hard skills, particularly in design and communication, the author joined the Event and Social Media Division. During the internship, the author served as a Graphic Designer, Videographer, and Event Planner. Tasks included designing promotional materials, documenting events, and contributing ideas for company events. The author learned from experienced professionals, applied theory in real-world settings, and expanded their professional network. The internship took place over 4 months, from August 26, 2024, to December 26, 2024, with a total of 640 working hours. The author worked full-time at the PIK2 Marketing Gallery office in North Jakarta. The experience of working at Agung Sedayu Group provided the author with an in-depth understanding of marketing in the property industry. The author also made tangible contributions to the company through their assigned tasks. This internship enhanced the author's design, communication, and collaboration skills. The MBKM Internship Program proves its effectiveness in bridging the gap between the academic and professional worlds, equipping students with valuable experience for entering the workforce.

Keywords: *Design Communication, Events and Social Media, MBKM Internship, Agung Sedayu Group*

DAFTAR ISI

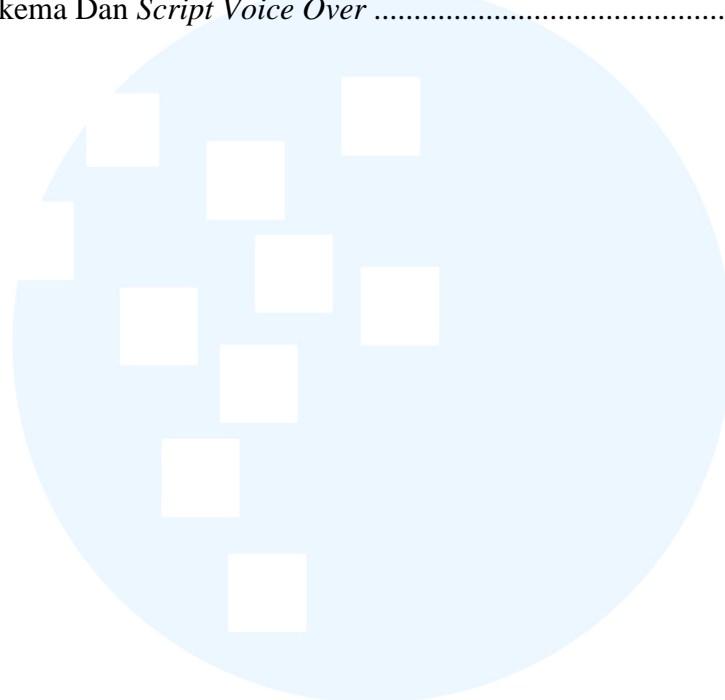
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 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	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
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	18

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	19
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	36
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	53
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	54
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	54
BAB IV	PENUTUP	55
4.1	Simpulan	55
4.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Tentang Portofolio Perusahaan.....	8
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	12
Tabel 3.2 Skema Dan <i>Script Voice Over</i>	44



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Agung Sedayu Group.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi <i>In House</i>	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi <i>Out of House</i>	11
Gambar 3.3 Gambar Referensi.....	19
Gambar 3.4 Brief <i>Moodboard</i>	20
Gambar 3.5 Gambar Soho Xintiandi.....	20
Gambar 3.6 Ukuran <i>Canvas</i>	21
Gambar 3.7 Motif.....	21
Gambar 3.8 Pemilihan Warna Merah.....	22
Gambar 3.9 Proses Pemotongan Aset	22
Gambar 3.10 Pemasukan Aset Awal.....	23
Gambar 3.11 Pemasukan Tulisan.....	23
Gambar 3.12 <i>Post</i> 1 dan <i>gridline</i>	24
Gambar 3.13 <i>Post</i> Revisi 2.....	24
Gambar 3.14 <i>Post</i> Revisi 2.....	25
Gambar 3.15 <i>Post Final</i>	25
Gambar 3.16 Poster 1	26
Gambar 3.17 Aset Awan	26
Gambar 3.18 Poster <i>Final</i>	27
Gambar 3.19 Contoh <i>Template Final</i>	27
Gambar 3.20 Kasaran <i>Template</i> Montase	28
Gambar 3.21 <i>Template</i> Montase <i>Final</i>	28
Gambar 3.22 Aset Animasi	29
Gambar 3.23 Susunan Aset Dalam <i>Timeline</i>	29
Gambar 3.24 Animasi 1	30
Gambar 3.25 <i>Keyframe</i> Aset Awan Dan Soho.....	30
Gambar 3.26 Contoh <i>Keyframe</i> Teks, Logo, Dan Motif.....	31
Gambar 3.27 <i>Keyframe</i> Teks Harga	32
Gambar 3.28 Efek <i>Bounce</i>	32
Gambar 3.29 <i>Template</i> Yang Dipakai.....	33
Gambar 3.30 Gambar Aset.....	33
Gambar 3.31 Ukuran Animasi	34
Gambar 3.32 Animasi Gambar 2	34
Gambar 3.33 Animasi Gambar 3	35
Gambar 3.34 Contoh Transisi Efek <i>Light Leaks</i>	35
Gambar 3.35 Gabungan Animasi.....	36
Gambar 3.36 Brief <i>Moodboard</i>	37
Gambar 3.37 Resolusi Mengikuti <i>File</i>	37
Gambar 3.38 Video Yang digunakan.....	38
Gambar 3.39 Video Yang di <i>Cut</i>	38
Gambar 3.40 Memberikan Efek	39
Gambar 3.41 <i>Caption</i> Untuk Informasi	39
Gambar 3.42 Instagram <i>Reels Post</i>	40

Gambar 3.43 Brief <i>Moodboard</i>	41
Gambar 3.44 Video Yang digunakan.....	41
Gambar 3.45 Efek <i>Stabilizer</i> dan <i>Cutting</i>	42
Gambar 3.46 <i>Caption</i> Untuk Informasi	43
Gambar 3.47 Memasukkan <i>Voice Over</i>	45
Gambar 3.48 Instagram <i>Reels Post</i>	45
Gambar 3.49 Brief <i>Moodboard</i>	46
Gambar 3.50 Video Yang digunakan.....	47
Gambar 3.51 Sesudah di <i>Cut</i>	47
Gambar 3.52 Efek dan <i>Cutting</i>	48
Gambar 3.53 <i>Caption</i> Untuk Informasi	49
Gambar 3.54 Instagram <i>Reels Post</i>	49
Gambar 3.55 Contoh Yang Diberikan	50
Gambar 3.56 <i>Moodboard</i>	51
Gambar 3.57 Aset Yang Ditemukan Penulis	51
Gambar 3.58 <i>Post 1</i>	52
Gambar 3.59 <i>Post 2</i>	52
Gambar 3.60 <i>Post 3</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xxi
Lampiran MBKM 01.....	xxii
Lampiran MBKM 02.....	xxiii
Lampiran MBKM 03.....	xxiv
Lampiran MBKM 04.....	xxxv
Lampiran Karya.....	xxxvi

