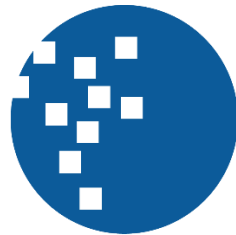


**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGIMAZ OFFICIAL
DI PT. RENJANA SINERGI INDONESIA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Fusi Candana

00000057452

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGIMOZ OFFICIAL
DI PT. RENJANA SINERGI INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Fusi Candana

0000057452

**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 : Fusi Candana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DIGIMOSZ OFFICIAL DI PT. RENJANA SINERGI
INDONESIA**

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, 5 Desember 2024



(Fusi Candana)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fusi Candana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Renjana Sinergi Indonesia (Digimoz.id)
Alamat Perusahaan : Jl. Jetis Baru No.2, Jetis, Wedomartani, Kec.
Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55584
Email Perusahaan : digimoz.agency@gmail.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, 5 Desember 2024

Mengetahui



(Wira Adi Bagaskara)



Menyatakan

(Fusi Candana)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGIMOZ OFFICIAL
DI PT. RENJANA SINERGI INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Fusi Candana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Penguji

Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

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 : Fusi Candana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057452
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Konten Media Sosial Instagram sebagai Media Promosi Digimoz Official di PT. Renjana Sinergi Indonesia

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



(Fusi Candana)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Magang berjudul “PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGIMOSZ OFFICIAL DI PT. RENJANA SINERGI INDONESIA” dengan baik. Laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat memenuhi tugas akhir dari program Magang Merdeka *Track* 1. Selama proses kegiatan magang dan penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan pengalaman dan wawasan baru dalam dunia kerja, serta dapat mengasah keterampilan dalam mendesain.

Dalam penulisan laporan ini, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan moral sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis 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. PT. Renjana Sinergi Indonesia (Digimoz.id), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Wira Adi Bagaskara S.H M.H, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., 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.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini memiliki banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat penulis terima untuk mengembangkan laporan ini menjadi lebih baik. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan magang ini dapat menjadi manfaat dan mudah untuk dipahami bagi pembacanya, terima kasih.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Fusi Candana)



**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGIMOZ OFFICIAL
DI PT. RENJANA SINERGI INDONESIA**

(Fusi Candana)

ABSTRAK

Laporan ini menyajikan hasil kerja dan pengalaman penulis selama mengikuti program magang sebagai Graphic Designer Intern di PT. Renjana Sinergi Indonesia atau yang dikenal dengan nama *brand* Digimoz.id. Digimoz.id merupakan agensi *digital marketing* yang menyediakan solusi pelayanan pemasaran berbasis teknologi. Tujuan dari kegiatan magang ini adalah sebagai syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus mendapatkan pengalaman bekerja di industri kreatif dan *digital marketing*. Kegiatan magang dilaksanakan selama 5 bulan dengan sistem bekerja dari rumah atau WFH (*work from home*). Selama masa program magang, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk mengerjakan konten media sosial Instagram Digimoz Official. Proses perancangan proyek desain menggunakan metode *Design Thinking*. Tugas yang diberikan pada program magang ini memiliki tujuan untuk mempromosikan pelayanan jasa *digital marketing* yang disediakan oleh perusahaan Digimoz.id secara digital. Pengalaman selama melaksanakan program magang ini tidak hanya meningkatkan keterampilan penulis, namun juga menambah pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja dan industri kreatif. Selain itu, program magang ini berguna sebagai bekal mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.

Kata kunci: desain grafis, pemasaran digital, Instagram, agensi

***INSTAGRAM SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN AS A
PROMOTIONAL MEDIA FOR DIGIMOZ OFFICIAL
AT PT. RENJANA SINERGI INDONESIA***

(Fusi Candana)

ABSTRACT

This report presents the results of the author's work and experience during the internship program as a Graphic Designer Intern at PT Renjana Sinergi Indonesia or known by the brand name Digimoz.id. Digimoz.id is a digital marketing agency that provides technology-based marketing service solutions. The purpose of this internship is as a requirement for graduation of Multimedia Nusantara University students, as well as gaining experience working in the creative industry and digital marketing. The internship was carried out for 4 months with a work from home (WFH) system. During the internship program, the author was responsible for working on Digimoz Official's Instagram social media content. The design process of the design project utilized the Design Thinking method. The tasks given in this internship program have the aim of promoting digital marketing services provided by the Digimoz.id company digitally. The experience during this internship program not only improves the writer's skills, but also adds experience and insight into the world of work and the creative industry. In addition, this internship program is useful as a preparation for entering the world of work.

Keywords: *graphic design, digital marketing, instagram, agency*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	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	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
2.3 Portofolio Perusahaan	9
2.3.1 Ngulik Data	10
2.3.2 Rumah Scopus Indonesia.....	10
2.3.3 Digiclub Indonesia	11
2.3.4 Avaro Digital	12
2.3.5 Biopac.id	12
2.3.6 Edutax.id	13
2.3.7 Rumah BUMN Pekalongan	14
2.3.8 Puri Tenjo Official.....	14

2.3.9	Cheria Holiday	15
2.3.10	CSM Cargo.....	15
BAB III	PELAKSANAAN MAGANG.....	17
3.1	Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	17
3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Magang	17
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	17
3.2	Tugas yang Dilakukan	18
3.3	Uraian Pelaksanaan Magang	20
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	21
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	29
3.3.2.1	Proyek Desain Konten Erick Thohir	29
3.3.2.2	Proyek Desain Konten 3 Kisah Sukses	34
3.3.2.3	Proyek Desain Konten <i>Live Streaming</i>	37
3.3.2.4	Proyek Klien Cerita Jiwa.....	41
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	52
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	52
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	53
BAB IV	PENUTUP	54
4.1	Simpulan	54
4.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan selama Magang 18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Digimoz.id.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan Digimoz.id	9
Gambar 2.3 Desain Konten Ngulik Data	10
Gambar 2.4 Desain Konten Rumah Scopus	11
Gambar 2.5 Desain Konten Digiclub Indonesia.....	11
Gambar 2.6 Desain Konten Avaro	12
Gambar 2.7 Desain Konten Biopac.id.....	13
Gambar 2.8 Desain Konten Edutax.id	13
Gambar 2.9 Desain Konten Rumah BUMN	14
Gambar 2.10 Desain Konten Puri Tenjo Official.....	15
Gambar 2.11 Desain Konten Cheria Holiday.....	15
Gambar 2.12 Desain Konten CSM Cargo	16
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	18
Gambar 3.2 Referensi desain Digimoz.id.....	23
Gambar 3.3 <i>Template layout carrousel</i> desain konten Prilly Latuconsina	24
Gambar 3.4 <i>Color Palette</i> untuk desain <i>carousel</i> Digimoz.id.....	24
Gambar 3.5 <i>Typeface Poppins</i>	25
Gambar 3.6 Aset visual utama untuk desain konten Prilly Latuconsina	26
Gambar 3.7 Aset visual pendukung	27
Gambar 3.8 Hasil karya desain konten Prilly Latuconsina	28
Gambar 3.9 <i>Mockup</i> desain konten Prilly Latuconsina	29
Gambar 3.10 <i>Layout</i> desain konten Erick Thohir	30
Gambar 3.11 Aset visual utama desain konten Erick Thohir.....	32
Gambar 3.12 Hasil karya desain konten Erick Thohir	33
Gambar 3.13 <i>Mockup</i> desain konten Erick Thohir	34
Gambar 3.14 <i>Layout</i> desain konten Tiga Kisah Sukses.....	35
Gambar 3.15 Aset visual utama desain konten Tiga Kisah Sukses.....	36
Gambar 3.16 Hasil karya desain konten Tiga Kisah Sukses	37
Gambar 3.17 <i>Mockup</i> desain konten Tiga Kisah Sukses.....	37

Gambar 3.18	<i>Layout</i> desain konten <i>Live Streaming</i>	38
Gambar 3.19	Sketsa aset visual utama desain konten <i>Live Streaming</i>.....	39
Gambar 3.20	Aset visual utama desain konten <i>Live Streaming</i>	40
Gambar 3.21	Hasil karya desain konten <i>Live Streaming</i>.....	41
Gambar 3.22	<i>Mockup</i> desain konten <i>Live Streaming</i>	41
Gambar 3.23	Logo Cerita Jiwa.....	42
Gambar 3.24	<i>Template</i> desain dari klien Cerita Jiwa.....	42
Gambar 3.25	<i>Color Palette</i> desain Cerita Jiwa	43
Gambar 3.26	<i>Typeface</i> Avenir Next Arabic	43
Gambar 3.27	Aset visual utama desain konten Tidur Sehat.....	44
Gambar 3.28	Aset visual utama desain konten Ini aku Tertinggal.....	45
Gambar 3.29	Aset visual utama desain konten Kesepian	45
Gambar 3.30	Hasil karya desain konten Tidur Sehat	46
Gambar 3.31	Hasil karya desain konten Ini aku Tertinggal	46
Gambar 3.32	Hasil karya desain konten Kesepian	47
Gambar 3.33	Aset visual revisi desain konten Tidur Sehat	48
Gambar 3.34	Aset visual revisi desain konten Ini aku Tertinggal	48
Gambar 3.35	Aset visual revisi desain konten Kesepian	49
Gambar 3.36	Hasil karya final desain konten Tidur Sehat	49
Gambar 3.37	<i>Mockup</i> desain konten Tidur Sehat	50
Gambar 3.38	Hasil karya final desain konten Ini aku Tertinggal.....	50
Gambar 3.39	<i>Mockup</i> desain konten Ini aku Tertinggal.....	51
Gambar 3.40	Hasil karya final desain konten Kesepian	51
Gambar 3.41	<i>Mockup</i> desain konten Kesepian	52

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvii
Lampiran Form Bimbingan	xxi
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xxiv
Lampiran MBKM 01	xxv
Lampiran MBKM 02	xxvi
Lampiran MBKM 03	xxvii
Lampiran MBKM 04	xxxviii
Lampiran Karya	xxxix

