

**PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE  
DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN**



**LAPORAN MAGANG**

**Nicolaas Jaya Widyatama**

**00000058512**

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

**PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE**

**DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Nicolaas Jaya Widyatama**

**00000058512**

**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 : Nicolaas Jaya Widyatama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058512  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN**

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



(Nicolaas Jaya Widyatama)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolaas Jaya Widyatama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058512  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Virtuosity Film Production Lab UMN  
Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,  
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810  
Email Perusahaan : admisi@umn.ac.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.

  
Mengetahui  
Gregorius Andhika Pandu Wicaksana

Tangerang, 12 Desember 2024





Menyatakan  
(Nicolaas Jaya Widyatama)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE  
DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN**

Oleh

Nama Lengkap : Nicolaas Jaya Widyatama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058512  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024  
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

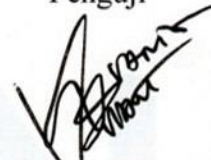
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



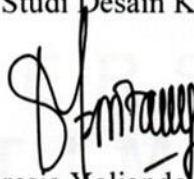
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/ 023987

Penguji



Vania Hefra, S.Ds., M.M.  
0317099801/ 100021

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 : Nicolaas Jaya Widyatama  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058512  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah :

### PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN

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



(Nicolaas Jaya Widyatama)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua karunia dan berkat yang memperbolehkan penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan magang ini. Penulis mengungkapkan rasa terima kasih untuk bimbingan dalam bentuk informasi, kritik, dan saran yang diberikan dalam rangka penyelesaian laporan magang ini. Selama periode magang, penulis menjalankan proyek di Virtuosity Film Production Lab sebagai *Digital Content Designer* untuk mengumpulkan pengalaman kerja dan mendapatkan pemahaman dalam dunia industry kreatif, serta sebagai syarat kelulusan pada semester ketujuh di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap bisa menerapkan ilmu dan wawasan dari pengalaman ini supaya bisa menunjang karir yang prospektif dan sukses. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan program magang. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, 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. Universitas Multimedia Nusantara, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat menyediakan kesempatan bagi pembaca, khususnya mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara, untuk mendapatkan ilmu ke dalam industri kreatif, serta menjadi sumber motivasi untuk mendorong mereka lebih jauh lagi untuk meraih masa depan yang sukses.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Nicolaas Jaya Widyatama)





# PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUNIVERSE DI VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN

(Nicolaas Jaya Widyatama)

## ABSTRAK

Penulis memilih Virtuosity Film Production Lab sebagai tempat magang, mengambil peran yang memungkinkan penerapan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dikumpulkan selama periode akademik. Dengan pengalaman dan gambaran mengenai lingkungan kerja dalam bidang desain grafis dalam media digital, penulis bisa memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity Film Production Lab adalah cabang Program Studi Film UMN yang berperan sebagai wadah bidang kreatif yang bersangkutan dengan proyek animasi. Sebagai magang dalam posisi *Digital Content Designer* penulis ditugaskan merancang desain visual konten yang akan ditampilkan melalui media digital, mengikuti revisi dan instruksi Supervisor untuk menciptakan konten yang menarik bagi konsumen karya Virtuosity. Penulis menjalani proyek utama Muniverse, merancang konten promosi yang diunggah ke media sosial untuk meningkatkan promosi terhadap produk dan karya di bawah proyek tersebut. Proyek lain ditugaskan kepada penulis untuk merancang desain dalam bentuk kolateral media digital untuk kebutuhan Universitas Multimedia Nusantara dalam penyelenggaraan dan pelaksanaan acara. Pengalaman bekerja di dalam industri kreatif yang memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kekuatan melayani sebagai langkah maju dalam menunjang karir yang sukses di masa depan di mana penulis dapat menerapkannya terhadap kinerja tim dalam perusahaan, sehingga menjadi contoh bagi angkatan mahasiswa berikutnya.

**Kata kunci:** Konten Digital, Media Sosial, Desain Grafis

# **DESIGNING CONTENT FOR MUNIVERSE'S INSTAGRAM IN VIRTUOSITY FILM PRODUCTION LAB UMN**

(Nicolaas Jaya Widyatama)

## **ABSTRACT**

*The author chose Virtuosity Film Production Lab as an internship, taking a role that allows the application of knowledge and experience that has been gathered during the academic period. With experience and an overview of the work environment of graphic design in digital media, the author can fulfill the graduation requirements of Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity Film Production Lab is a branch of UMN's Film Studies Program that acts as a forum for creative fields related to animation projects. As an intern in the position of a Digital Content Designer, the author is tasked with designing the visual design of content that will be displayed through digital media, following the Supervisor's revisions and instructions to create content that is attractive to consumers of Virtuosity's work. The author undertook the main project of Muniverse, designing promotional content that is uploaded to social media to increase promotion of products and works under the project. Another project was assigned to the author to design digital media collaterals for the needs of Universitas Multimedia Nusantara in organizing and implementing events. The experience of working in a creative industry that improves weaknesses and enhances strengths serves as a step forward in supporting a successful career in the future where the author can apply it to team performance in a company, thus becoming an example for the next batch of students.*

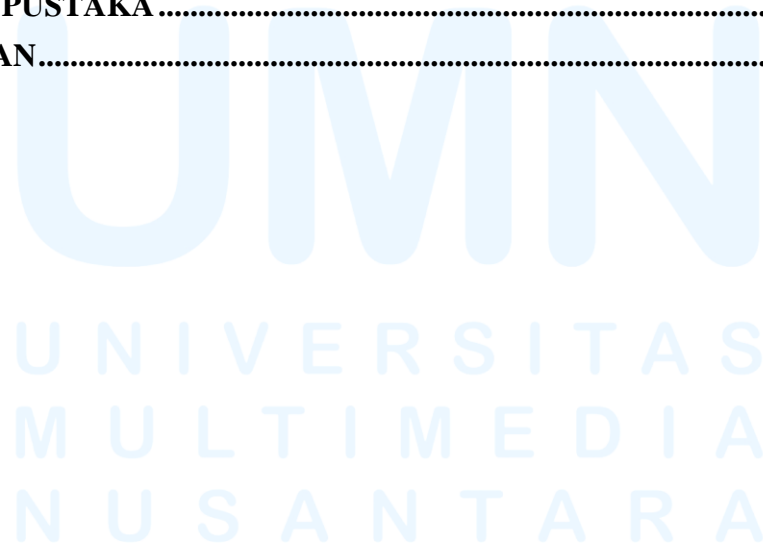
**Keywords:** *Digital Content, Social Media, Graphic Design*

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
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 .....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....	3
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 .....	6
2.3 Portofolio Perusahaan .....	6
2.3.1 Muniverse .....	6
2.3.1.1 Stiker “Hello, it’s Mun-mun!” .....	8
2.3.1.2 Board Game Ludo .....	9
2.3.1.3 Kartu Remi & Kartu Tarot .....	10
2.3.2 Pemodernan Sastra .....	11
2.3.3 Tangverse.....	13

<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang</b> .....	<b>15</b>
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan</b> .....	<b>16</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang</b> .....	<b>21</b>
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	29
3.3.2.1 Proyek <i>Website</i> Tugas Akhir.....	29
3.3.2.2 Proyek Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Bina Abyakta.....	32
3.3.2.3 Proyek Wisuda .....	33
3.3.2.4 Acara UMN: Kuliah Umum Prodi Film .....	36
<b>3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang</b> .....	<b>37</b>
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	37
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	38
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>39</b>
4.1 Simpulan .....	39
4.2 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	16
Tabel 3.2 <i>Copywriting</i> untuk <i>Caption</i> Post Instagram.....	28



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Timeline Prosedur Pelaksanaan Magang .....	3
Gambar 2.1 Logo UMN dan Program Studi Film .....	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Virtuosity Film Production Lab.....	6
Gambar 2.3 Character Sheet Mun-Mun (Atas) dan Karu (Bawah) .....	7
Gambar 2.4 Halaman Stiker LINE Muniverse.....	8
Gambar 2.5 Papan Muniverse Ludo (Atas) dan Ular Tangga (Bawah).....	9
Gambar 2.6 Kartu Remi (Atas) dan Kartu Tarot (Bawah) Muniverse.....	10
Gambar 2.7 Tak ada Ikan di Igi .....	11
Gambar 2.8 Teduhnya Bukit Kelam .....	12
Gambar 2.9 Pesut Siut.....	13
Gambar 2.10 Desain Avatar Walikota dan Wakil Walikota Tangerang .....	13
Gambar 2.11 Desain Avatar Pengguna Umum Tangverse .....	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	16
Gambar 3.2 Referensi Konten Feeds Instagram Promosi Stiker Digital .....	22
Gambar 3.3 Draf Pertama Desain Konten Feeds Muniverse 1 .....	23
Gambar 3.4 Draf Pertama Desain Konten Feeds Muniverse 2 .....	24
Gambar 3.5 Feedback Supervisor 1 .....	24
Gambar 3.6 Feedback Supervisor 2 .....	25
Gambar 3.7 Pemilihan Warna & Aset Stiker Konten Instagram Muniverse .....	25
Gambar 3.8 Proses Hiasan Elemen Desain Konten Instagram Muniverse .....	26
Gambar 3.9 Konten Feeds Instagram Muniverse 1.....	27
Gambar 3.10 Konten Feeds Instagram Muniverse 2.....	27
Gambar 3.11 Konten Feeds Instagram Muniverse 3.....	27
Gambar 3.12 <i>Website</i> Tugas Akhir Program Studi Film Versi Lama.....	30
Gambar 3.13 <i>Website</i> Tugas Akhir Dirancang Kembali.....	31
Gambar 3.14 Kreasi Cover Buku Karya Mahasiswa Berkebutuhan Khusus.....	32
Gambar 3.15 Kreasi Laporan Nilai Mahasiswa Berkebutuhan Khusus.....	33
Gambar 3.16 Perancangan Aset 2D Bangunan Khas Nusa Tenggara Timur .....	34
Gambar 3.17 Proses Menambahkan Gradasi Warna dan Detail Aset 2D.....	34

Gambar 3.18 Aset 2D Bangunan Khas dari Nusa Tenggara Timur..... 35  
Gambar 3.19 *Supergraphic Master Design* Menggunakan Aset Terkumpul ..... 35  
Gambar 3.20 Perancangan Poster Landscape Acara Kuliah Umum UMN ..... 37



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xxi
Lampiran Surat Persetujuan (Consent Form) Narasumber Magang.....	xxii
Lampiran MBKM 01.....	xxiii
Lampiran MBKM 02.....	xxiv
Lampiran MBKM 03.....	xxv
Lampiran MBKM 04.....	li
Lampiran Karya.....	lii

