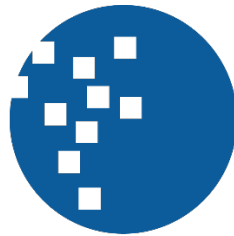


PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI

***F&B* DI KANEKIN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Diana Angyulia

0000063336

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI

***F&B* DI KANEKIN**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Diana Angyulia

0000063336

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 : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI F&B DI
KANEKIN**

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, 18 Desember 2024



Diana Angyulia

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kanekin
Alamat Perusahaan : Green Lake City Rukan Crown blok I no. 32,
Cipondoh, Tangerang.
Email Perusahaan : Kanekincreative@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, 4 Desember 2024

Mengetahui



Kanekin

(Joshua Sudihman)

Menyatakan



(Diana Angyulia)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI *F&B* DI
KANEKIN**

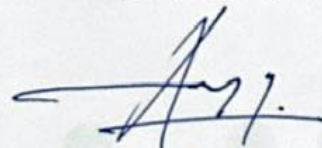
Oleh

Nama Lengkap : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

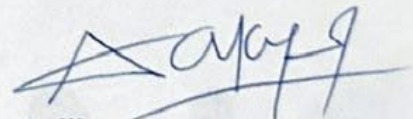
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



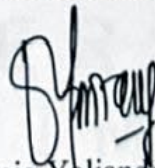
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

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 : Diana Angyulia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063336
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN
INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI *F&B*
DI KANEKIN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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

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



Diana Angyulia

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya yang dilimpahkan sehingga penulis memiliki kesempatan untuk terus berproses dalam menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Konten Instagram untuk Industri F&B di Kanekin”. Laporan magang ini dirancang sebagai salah satu bentuk pemenuhan syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara dengan gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Selain itu, penulis berupaya menguraikan pengalaman penulis dalam memproduksi karya-karya selama melaksanakan magang di agensi pemasaran digital Kanekin sebagai videografer konten Instagram Reels untuk beberapa *brand* makanan dan minuman.

Adanya praktik kerja magang, membuat penulis mendapatkan banyak pengalaman bukan hanya *hard skill* namun juga *soft skill* di dunia kerja khususnya dalam industri kreatif seperti halnya berkomunikasi dengan rekan kerja, memahami *brief* yang diberikan oleh *senior graphic designer*, terjun langsung untuk melakukan produksi video dan menangani klien dengan sifat yang berbeda-beda. Penulisan laporan magang ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lainnya yang ingin bekerja di agensi pemasaran digital dalam bidang videografi konten sosial media. Penulis menerima dukungan dan doa dari berbagai pihak selama penyusunan laporan magang ini. Oleh karena itu, penulis ingin 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. Kanekin, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Crishella, 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 masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis dengan sangat terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Selain itu, diharapkan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2024



Diana Angyulia

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM UNTUK INDUSTRI

F&B DI KANEKIN

(Diana Angyulia)

ABSTRAK

Laporan ini merangkum pengalaman magang penulis di Kanekin, sebuah agensi pemasaran digital kreatif yang telah berpengalaman dalam melayani berbagai industri dengan layanan jasa yang bervariasi, mulai dari *marketing agency partner*, *Instagram management*, *influencer endorsement*, hingga *campaign activation*. Selama program kerja magang, penulis berperan aktif sebagai videografer dan *video editor* untuk kebutuhan konten Instagram Reels *brand* industri makanan dan minuman. Program kerja magang merdeka bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara dengan ketentuan memenuhi 640 jam kerja. Jadwal kerja penulis selama magang diatur secara fleksibel. Penulis melakukan kunjungan ke *outlet brand* satu hingga dua kali dalam seminggu untuk keperluan produksi konten, sedangkan proses *editing* diselesaikan di rumah dan dibimbing oleh *Senior Graphic Designer*. Meskipun bekerja secara *hybrid*, penulis tetap merasakan dukungan penuh dari tim Kanekin yang komunikatif dan responsif. Proses produksi video di Kanekin merupakan hasil kolaborasi tim yang dimulai dari perencanaan konsep oleh *content planner*, dilanjutkan dengan eksekusi pengambilan gambar oleh videografer. Setelah melalui tahap penyuntingan, hasil akhir video akan melalui tahap evaluasi oleh *senior graphic designer* sebelum akhirnya mendapatkan persetujuan dari klien untuk dipublikasikan di *platform* media sosial klien. Selain mengasah keterampilan teknis (*hard skills*) sebagai videografer dan *video editor*, penulis juga berkesempatan mengembangkan *soft skills* seperti pentingnya komunikasi dalam sebuah tim, tanggung jawab, cepat tanggap ketika ada masalah, dan disiplin dalam pengaturan waktu. Pengalaman berharga ini tidak hanya bermanfaat untuk dunia kerja, tetapi juga memperkaya kehidupan pribadi penulis.

Kata kunci: videografer, *video editor*, agensi pemasaran digital kreatif

INSTAGRAM CONTENT DESIGN FOR F&B INDUSTRY IN

KANEKIN

(Diana Angyulia)

ABSTRACT

This report summarizes the author's internship experience at Kanekin, a creative digital marketing agency that has experience in serving various industries with varied services, ranging from marketing agency partner, Instagram management, influencer endorsement, to campaign activation. During the internship program, the author plays an active role as a videographer and video editor for the content needs of Instagram Reels for food and beverage industry brands. The independent internship program aims to fulfill one of the graduation requirements from Universitas Multimedia Nusantara by fulfilling 640 working hours. The author's work schedule during the internship was arranged flexibly. The author visits brand outlets one to two times a week for content production purposes, while the editing process is completed at home and guided by the Senior Graphic Designer. Despite working on a hybrid basis, the author still feels full support from the Kanekin team who are communicative and responsive. The video production process at Kanekin is the result of a team collaboration that starts from concept planning by the content planner, followed by the execution of the shooting by the videographer. After going through the editing stage, the final video will go through an evaluation stage by a senior graphic designer before finally getting approval from the client to be published on the client's social media platforms. In addition to honing technical skills (hard skills) as a videographer and video editor, the author also had the opportunity to develop soft skills such as the importance of communication in a team, responsibility, quick response when there is a problem, and discipline in managing time. This valuable experience is not only beneficial for the world of work, but also enriches the author's personal life.

Keywords: videographer, video editor, creative digital marketing agency

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

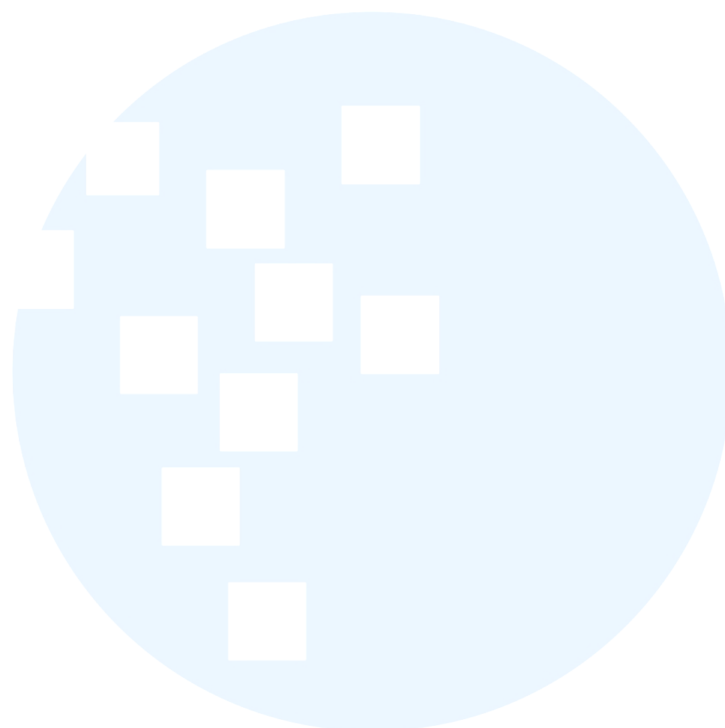
| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT Error! Bookmark not defined. | |
| HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined. | |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACT</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| 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..... | 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..... | 7 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan | 8 |
| 2.3 Portofolio Perusahaan | 9 |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG..... | 16 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang | 16 |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang | 16 |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang..... | 16 |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan | 17 |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang | 22 |

| | | |
|-----------------------|--|------------|
| 3.3.1 | Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang..... | 22 |
| 3.3.2 | Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang | 39 |
| 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 | | xiv |
| LAMPIRAN | | xv |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... | 18 |
|---|----|



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Kanekin..... | 5 |
| Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kanekin..... | 8 |
| Gambar 2.3 Portofolio Kanekin Layanan Jasa Marketing Agency Partner..... | 10 |
| Gambar 2.4 Portofolio Kanekin dalam Instagram Management..... | 11 |
| Gambar 2.5 Portofolio Kanekin dalam Tiktok Management..... | 12 |
| Gambar 2.6 Portofolio Kanekin dalam Influencer Endorsement..... | 13 |
| Gambar 2.7 Portofolio Kanekin dalam Commercial Production..... | 14 |
| Gambar 2.8 Portofolio Kanekin dalam Campaign Activation..... | 15 |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi..... | 17 |
| Gambar 3.2 Referensi Konten Video Maeko..... | 23 |
| Gambar 3.3 Dekorasi Studio Shooting Konten Maeko..... | 24 |
| Gambar 3.4 Set Lighting Produksi Konten Maeko..... | 24 |
| Gambar 3.5 Keterangan Data Codec Kamera pada Produksi Maeko..... | 26 |
| Gambar 3.6 Footage Close Up dan Wide..... | 27 |
| Gambar 3.7 Tampilan Menu Project pada Adobe Premiere 2023 Pembuatan Konten Maeko..... | 28 |
| Gambar 3.8 Color Grading Konten Maeko..... | 29 |
| Gambar 3. 9 Transisi Light Leak (Kiri) dan Layouting Dua Footage dalam Satu Frame..... | 29 |
| Gambar 3.10 Tampilan Export Video pada Adobe Premiere Pro 2023..... | 30 |
| Gambar 3.11 Screenshot Revisi dari Senior Graphic Desinger..... | 31 |
| Gambar 3.12 Revisi Pengaturan Terang Gelap dan Pewarnaan..... | 31 |
| Gambar 3.13 Referensi Konten Video The Board and Platter..... | 33 |
| Gambar 3.14 Set Lighting dan Dekorasi pada Produksi..... | 33 |
| Gambar 3.15 Keterangan Data Codec Kamera pada Produksi The Board and Platter..... | 35 |
| Gambar 3.16 Pengambilan Beberapa Angle pada Konten The Board and Platter..... | 36 |
| Gambar 3.17 Color Grading..... | 36 |
| Gambar 3.18 Pengaplikasian Font pada Opening dan Ending Video..... | 37 |
| Gambar 3.19 Screenshot Revisi dari Senior Graphic Desinger..... | 38 |
| Gambar 3.20 Jumlah Views dalam Sosial Media..... | 38 |
| Gambar 3.21 Brief Konten Dragon Hot Pot..... | 40 |
| Gambar 3.22 Cut-to-cut Footage Konten Video Dragon Hot Pot dalam Aplikasi Capcut..... | 42 |
| Gambar 3.23 Penyusunan Voice Over, Sound Effect, dan Musik Latar..... | 42 |
| Gambar 3.24 Gaya Font Dragon Hot Pot..... | 43 |
| Gambar 3.25 Hasil revisi video Dragon Hot Pot..... | 44 |
| Gambar 3.26 Publikasi Konten dalam Instagram Dragon Hot Pot..... | 44 |
| Gambar 3.27 Brief Konten Video Ramen Girl..... | 46 |
| Gambar 3.28 Variasi Komposisi Pengambilan Gambar..... | 47 |
| Gambar 3. 29 Pengaplikasian Efek Superimpose dalam Aplikasi Capcut..... | 48 |
| Gambar 3. 30 Pengaplikasian Efek Torn Paper dalam Aplikasi Capcut..... | 48 |
| Gambar 3. 31 Pengambilan Gambar dengan Sudut Pandang Orang Pertama..... | 50 |
| Gambar 3. 32 Proses Penyuntingan Font dalam Aplikasi Capcut..... | 51 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin | xv |
| Lampiran Form Bimbingan..... | xviii |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang..... | xix |
| Lampiran MBKM 01..... | xx |
| Lampiran MBKM 02 | xxi |
| Lampiran MBKM 03..... | xxii |
| Lampiran MBKM 04..... | xxxiv |
| Lampiran Karya | xxxv |

