

**PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE*
PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Clarissa Liani Ng

00000055445

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE*
PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Clarissa Liani Ng

00000055445

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarissa Liani Ng
NIM : 00000055445
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi Berbasis Karya saya yang berjudul: **“PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE* PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL”** 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 kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, 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, 28/01/2025



Handwritten signature of Clarissa Liani Ng.

Clarissa Liani Ng

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul
PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE*
PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL

Oleh
Nama : Clarissa Liani Ng
NIM : 00000055445
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 14 Januari 2025
Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom.
NIDN: 0331077503

Pembimbing

Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si.
NIDN: 0318118203

Helga Liliani Cakra Dewi,
S.I.Kom., M.Comm.
NIDN: 0317089201

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarissa Liani Ng
NIM : 00000055445
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *CORPORATE*
MAGAZINE PT MANTAPPU BERKAT
DIGITAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 28 Januari 2024



Clarissa Liani Ng

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan atas terselesaikannya penulisan skripsi berbasis karya dengan judul: “PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE* PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL”. Karya ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program S1 Jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak akan mungkin tercapai tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Helga Liliani Cakra Dewi, S.I.Kom., M.Comm., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Ahli terhadap proses desain yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Kevin Alfarel, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Perancangan Skripsi Berbasis Karya.
7. Kepada Perusahaan PT Mantappu Berkat Digital (Mantappu Corp.).
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga perancang dapat menyelesaikan laporan Skripsi Berbasis Karya ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi yang berharga bagi pembaca, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, untuk masa depan.

Tangerang, 28 Januari 2025



Clarissa Liani Ng



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *CORPORATE MAGAZINE*

PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL

Clarissa Liani Ng

ABSTRAK

Engagement karyawan menjadi kunci dalam meningkatkan kinerja dan adaptabilitas perusahaan. Mantappu Corp. menghadapi tantangan menjaga keterlibatan karyawan di tengah sistem kerja fleksibel dan keberagaman tim. Sebagai solusi, perusahaan mengembangkan *program employee learning & development*, termasuk memanfaatkan majalah internal sebagai alat komunikasi strategis. Majalah ini berperan menyampaikan nilai-nilai perusahaan, mendukung kolaborasi antar departemen, dan membangun budaya kerja yang positif serta inovatif. Metode perancangan karya yang digunakan adalah riset kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dan analisis dokumen perusahaan yang mendukung. Perancangan menggunakan konsep *Corporate Communication*, *Public Relations Writing*, *Digital Graphic Communication*, dan *Creative Media Production*. Proses pembuatan majalah dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berdasarkan hasil evaluasi setelah karya dipublikasikan, hadirnya majalah internal ini berhasil memenuhi tujuan dalam menjadi wadah berbagi informasi, cerita inspiratif, dan wadah kolaborasi, meningkatkan *engagement* karyawan, memfasilitasi pembelajaran karyawan, dan mendorong budaya inovatif dan kreatif.

Kata kunci: *Corporate Magazine*, Komunikasi Internal Perusahaan, Mantappu Corp., *Engagement* Karyawan.

**DESIGNING CORPORATE MAGAZINE FOR
PT MANTAPPU BERKAT DIGITAL**

Clarissa Liani Ng

ABSTRACT

Employee engagement is key to enhancing a company's performance and adaptability. Mantappu Corp. faces challenges in maintaining employee engagement amidst flexible work systems and diverse teams. To address this, the company developed employee learning & development programs, including leveraging an internal magazine as a strategic communication tool. This magazine serves to convey the company's values, support cross-departmental collaboration, and foster a positive and innovative work culture. The research methodology employed is qualitative, involving interviews, observations, and analysis of relevant company documents. The magazine's design applies concepts from Corporate Communication, Public Relations Writing, Digital Graphic Communication, and Creative Media Production). The production process was divided into three stages: pre-production, production, and post-production. Based on evaluations conducted after publication, the internal magazine successfully achieved its goals of providing a platform for sharing information and inspirational stories, facilitating collaboration, enhancing employee engagement, supporting employee learning, and promoting an innovative and creative culture.

Keywords: *Corporate Magazine, Corporate Internal Communication, Mantappu Corp., Employee Engagement.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya.....	6
1.3 Kegunaan Karya	6
1.3.1 Kegunaan Akademis	6
1.3.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.3.3 Kegunaan Sosial.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Referensi Karya	8
2.2 Landasan Konsep.....	15
2.1.1 Komunikasi Korporat (<i>Corporate Communication</i>).....	15
2.1.2 Komunikasi Internal.....	15
2.1.3 <i>Public Relations Writing</i>.....	16
2.1.4 Majalah Korporat.....	19
2.1.5 Teknik Visual.....	20
2.1.5.1 <i>Layout</i>	20
2.1.5.2 Tipografi.....	21
2.1.5.3 Warna	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA.....	24
3.1 Tahapan Pembuatan.....	24
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	24
3.1.2. Metode Perancangan Karya.....	25

3.1.2.1	Pra-produksi	25
3.1.2.2	Produksi	26
3.1.2.2	Pasca Produksi	27
3.2.	Rencana Anggaran	28
3.3.	Target Luaran/Publikasi/HKI	28
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	29
4.1	Strategi Perancangan	29
4.1.1	Pra-produksi	29
4.1.1.1	<i>Research</i>	29
4.1.1.2	<i>Creativity/Brainstorming</i>	38
4.1.1.2.1	Penetapan Tema Besar Majalah	38
4.1.1.2.2	Penetapan Nama Majalah	39
4.1.1.2.3	Jenis Konten Majalah	41
4.1.1.3	<i>Organizing/Layouting</i>	42
4.1.1.3.1	Penyusunan Rubrik	42
4.1.1.3.2	Penyusunan Artikel	46
4.1.1.3.3	Penyusunan Folder Kerja	50
4.1.2	Produksi	51
4.1.2.1	Aspek Penulisan Konten	51
4.1.2.2	Aspek Desain	52
4.1.1.1.1	Penentuan media dan ukuran	52
4.1.1.1.2	Penggunaan <i>design tools</i>	52
4.1.1.1.3	Penentuan <i>Moodboard</i>	53
4.1.1.1.4	Penggunaan Tipografi	54
4.1.1.1.5	Penggunaan <i>Colour Palette</i>	55
4.1.1.1.6	Penggunaan Elemen Dekoratif	56
4.1.3	Pasca-produksi	63
4.1.3.1	<i>Approval</i>	63
4.1.3.2	<i>Distribution</i>	64
4.1.3.3	<i>Evaluation</i>	65
4.2	Implementasi Karya	68
4.2.1	Proses Penulisan Konten	68
4.2.1.1	Pra-produksi	68
4.2.1.2	Produksi	70

4.2.1.2.1	Proses Wawancara dan Perolehan Informasi melalui <i>Website</i>	70
4.2.1.2.2	Penyusunan <i>Outline</i> dan Penulisan Artikel	72
4.2.1.3	Pasca-produksi	73
4.2.2	Proses Pembuatan Desain Visual	73
4.2.2.1	Pra-produksi	73
4.2.2.2	Produksi	74
4.2.2.2.1	Pembuatan Desain <i>Cover</i> Majalah	74
4.2.2.2.2	Pembuatan Desain Isi Majalah	75
4.2.2.2.2.1	Penggunaan Tipografi	76
4.2.2.2.2.2	Penggunaan Elemen Dekoratif	77
4.2.2.2.3	Revisi	78
4.2.2.2.4	<i>Editing</i>	80
4.2.3	Pasca-produksi	80
4.2.3.1	Anggaran	80
4.2.3.2	Publikasi	82
4.3	Evaluasi	84
BAB V KESIMPULAN SARAN		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	91
5.1.1	Saran Akademis	91
5.1.2	Saran Praktis	91
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN		97

UJMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Karya	10
Tabel 3. 1 Daftar Nama Kontribusi Pembuatan Karya.....	25
Tabel 3. 2 Timeline Pembuatan Majalah Korporat.....	26
Tabel 3. 3 Proyeksi Anggaran Pembuatan Karya	28
Tabel 4. 1 Matriks SWOT Mantappu Corp.	32
Tabel 4. 2 Hasil Kesimpulan Pemetaan Rubrik Majalah Internal Mantappu	45
Tabel 4. 3 Tabel Gagasan Konten Mantappu Magazine	46
Tabel 4. 4 Panduan Halaman Konten Mantappu Magazine	48
Tabel 4. 5 Hubungan Pertanyaan Survey dan Tujuan Pembuatan Majalah Korporat.....	66
Tabel 4. 6 Tabel Sumber Artikel Mantappu Magazine	69
Tabel 4. 7 Rincian Biaya Aktual.....	81
Tabel 5. 1 Rancangan Biaya untuk 8 Eksemplar	92
Tabel 5. 2 Rancangan Jajaran Tim Redaksi.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 6 Contoh Penggunaan Grid 3x3 “Rule of Thirds”	21
Gambar 2. 7 Roda Warna Sumber: thebass.org	22
Gambar 4. 1 Deretan AstraMagz Terbaru	35
Gambar 4. 2 Deretan WIKA Magz pada Website Resmi Perusahaan	36
Gambar 4. 3 Tampilan Website Resmi Perusahaan Bagian Publikasi Majalah Digital	37
Gambar 4. 4 Cover PDF Brand Guidelines Mantappu Corp.	37
Gambar 4. 5 Tampilan Isi PDF Brand Guidelines	38
Gambar 4. 6 Lembaran Kertas Brainstorming Rubrik Mantappu Magazine.....	42
Gambar 4. 7 Tampilan Screenshot Google Drive	50
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Project Tracker Mantappu Magazine</i>	51
Gambar 4. 9 Format Outline Brief Wawancara	51
Gambar 4. 10 Tampilan Workspace Design Tools Canva	53
Gambar 4. 11 Moodboard <i>Referensi Desain Mantappu Magazine</i>	54
Gambar 4. 12 Jenis <i>Typeface</i> Mantappu Magazine.....	55
Gambar 4. 13 <i>Color Palette</i> Mantappu Magazine	55
Gambar 4. 14 Bentuk Shapes pada Canva (Kiri) dan Contoh Penggunaan Outline pada Shapes (Kanan) Sumber: Canva (2025)	57
Gambar 4. 15 Elemen 'Arc Up' (Kiri) dan Gabungan Elemen 'Arc Up' (Kanan)	57
Gambar 4. 16 Gambar Elemen 'Blobs'	58
Gambar 4. 17 Karakter Maskot Kuma	58
Gambar 4. 18 Referensi Gaya Ilustrasi Karakter Manusia	59
Gambar 4. 19 Ilustrasi Karakter Stickman Keyword 'Dehaasbe'	60
Gambar 4. 20 Ilustrasi Keyword 'Chalk Doodle Illustration'	61
Gambar 4. 21 Ilustrasi Keyword 'Textured Paper' (Kiri) dan 'Paper' (Kanan)	61
Gambar 4. 22 Ilustrasi Keyword 'Textured Tape'	62
Gambar 4. 23 Ilustrasi Keyword 'Outlined Icon'.....	62
Gambar 4. 24 Bingkai Foto dengan Keyword 'Polaroid Frame'	63
Gambar 4. 25 Contoh Pengolahan Foto dengan Remove Background dan Penambahan Outline.....	63
Gambar 4. 26 Contoh Tampilan FlipHTML5.com	64
Gambar 4. 27 Tampilan Aplikasi HR Talenta	65
Gambar 4. 28 Screenshot Chat dengan Supervisor	68
Gambar 4. 29 Tampilan Outline Brief Wawancara.....	70
Gambar 4. 30 Dokumentasi Wawancara Offline untuk Artikel "Keseruan Jadi Buddynya Anak Magang" (Kiri) dengan Cherise, MTIP Batch V dan Wawancara Online dengan Tim PR & Creative	71
Gambar 4. 31 Website Perusahaan Topik Creator Economy	72
Gambar 4. 32 Draft Penulisan Konten Artikel di Google Docs.....	73
Gambar 4. 33 Cover Depan Majalah.....	74
Gambar 4. 34 Tampilan Canva untuk Mendesain Majalah	75
Gambar 4. 35 Contoh Penerapan Kombinasi Typeface	77
Gambar 4. 36 Contoh Penerapan Elemen pada Mantappu Magazine	78

Gambar 4. 37 Proses Bimbingan Perancang dengan Dosen Ahli, Ibu Rani.....	78
Gambar 4. 38 Tampilan Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Diperbaiki.....	79
Gambar 4. 39 Tampilan Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Diperbaiki.....	79
Gambar 4. 40 Announcement HR di Aplikasi Talenta.....	83
Gambar 4. 41 Distribusi Majalah Secara Offline.....	84
Gambar 4. 42 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 1.....	84
Gambar 4. 43 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 2.....	85
Gambar 4. 44 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 3.....	85
Gambar 4. 45 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 4.....	86
Gambar 4. 46 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 5.....	86
Gambar 4. 47 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 6.....	87
Gambar 4. 48 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 7.....	87
Gambar 4. 49 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 8.....	87
Gambar 4. 50 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 9 dan 10.....	88
Gambar 4. 51 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 11.....	88
Gambar 4. 52 Hasil Kuesioner Evaluasi Pertanyaan 12.....	89

