

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL
DI KOLE STUDIO**



LAPORAN MAGANG

**Jocelyn Ameris Raharjo
00000053898**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL
DI KOLE STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jocelyn Ameris Raharjo
00000053898

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jocelyn Ameris Raharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DI KOLE STUDIO

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, 2 Juni 2025



(Jocelyn Ameris Raharjo)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jocelyn Ameris Raharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kole Studio
Alamat Perusahaan : Gedung The Kensington Office Tower, Lantai 2
Unit B2, Kelapa Gading Timur, Kelapa Gading
Email Perusahaan : studiobykole@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, 2 Juni 2025

Mengetahui


PT KOLE KREATIF SOLUTIONS

(Jessica Wilyan Christianti)

Menyatakan


0F285AMX273794641
METERAI TEMPEL

(Jocelyn Ameris Raharjo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL
DI KOLE STUDIO**

Oleh

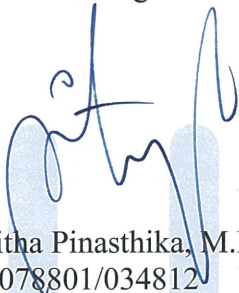
Nama Lengkap : Jocelyn Ameris Raharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

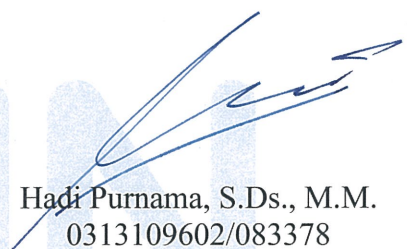
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

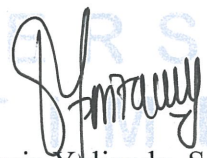
Pembimbing

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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 : Jocelyn Ameris Raharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN MEDIA
SOSIAL DI KOLE STUDIO

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, 2 Juni 2025



(Jocelyn Ameris Raharjo)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Program Magang Merdeka (Magang *Track* 1) beserta laporan yang berjudul “Perancangan Desain Media Sosial di Kole Studio”. Pemilihan judul laporan magang ini didasarkan pada pengalaman penulis dalam mengerjakan salah satu proyek utama selama magang, yaitu merancang desain media sosial untuk Kole Studio itu sendiri. Proyek ini memberikan tantangan sekaligus kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dalam menciptakan visual konten portofolio dan edukatif dari Kole Studio. Selain itu, penulis dapat mempelajari strategi komunikasi visual yang diterapkan secara efektif di media sosial untuk membangun citra dan *engagement* dengan audiens.

Selain proyek utama tersebut, selama magang di Kole Studio, penulis juga terlibat dalam berbagai proyek desain lainnya untuk klien dari beragam industri. Proyek-proyek ini memberikan wawasan yang lebih luas mengenai kebutuhan desain dari berbagai *brand* serta bagaimana menyesuaikan gaya visual sesuai dengan identitas dan target pasar masing-masing klien. Pengalaman magang dan penyusunan laporan magang ini tidak dapat dipisahkan dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kole Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Jessica Wilyan Christianti, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

7. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Dosen Penguji Sidang Magang Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
9. Euodia Trifena Harijanto, Jillian Joliman, dan seluruh rekan tim Kole Studio, selaku mentor dan kolega yang telah memberikan pengalaman berharga, ilmu, serta lingkungan kerja yang suportif selama masa magang.
10. Stevan Helsa, Gabrielle Claudia Harto Wibowo, Carla Holy Putri Atmodjo, dan teman-teman seperjuangan lainnya yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan selama masa magang dan penyusunan laporan ini.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat serta wawasan bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai praktik desain di industri kreatif. Penulis juga berharap laporan ini dapat menjadi dokumentasi yang bermanfaat dalam memahami strategi desain media sosial serta proses kreatif di dalamnya.

Tangerang, 2 Juni 2025



(Jocelyn Ameris Raharjo)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL

DI KOLE STUDIO

Jocelyn Ameris Raharjo

ABSTRAK

Melalui Program Magang Merdeka (Magang *Track 1*), penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam industri kreatif, khususnya di bidang desain media sosial. Seiring dengan meningkatnya peran media sosial dalam strategi pemasaran, kebutuhan akan desain visual yang menarik dan efektif pun semakin besar. Oleh karena itu, penulis memilih Kole Studio sebagai tempat magang untuk memperdalam *hard skills* dalam desain media sosial dan *video editing* dari sebuah konten digital, serta mengembangkan *soft skill* dalam kedisiplinan, kemandirian, dan manajemen waktu. Kole Studio merupakan agensi kreatif yang berfokus pada *branding* dan desain, mencakup identitas visual, strategi komunikasi, dan pengelolaan media sosial. Selama magang, penulis berkontribusi dalam proses pembuatan desain dan video untuk media sosial, mengembangkan konsep kreatif, serta bekerja sama dengan tim dalam menghasilkan visual konten yang sesuai dengan kebutuhan klien. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, penulis juga mempelajari strategi *advertising*, proses kerja sebuah agensi kreatif, dan cara berkomunikasi secara profesional di lingkungan kerja. Pengalaman ini memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai industri desain serta menjadi bekal berharga untuk mengembangkan karier di bidang kreatif.

Kata kunci: magang, industri kreatif, desain, media sosial, iklan digital



DESIGNING SOCIAL MEDIA CONTENT

AT KOLE STUDIO

Jocelyn Ameris Raharjo

ABSTRACT

The Merdeka Internship Program (Internship Track 1) provided the author with hands-on experience in the creative industry, particularly in social media design. As social media plays an increasingly important role in marketing strategies, the demand for engaging and visually compelling content continues to rise. Kole Studio was chosen as the internship placement to enhance hard skills in social media design and video editing while also developing soft skills such as discipline, independence, and time management. As a creative agency, Kole Studio focuses on branding and design, offering services in visual identity, communication strategy, and social media management. Throughout the internship, the author contributed to designing social media content, editing videos, developing creative concepts, and collaborating with the team to produce visuals that met client needs. In addition to strengthening graphic design abilities, the experience provided valuable insights into advertising strategies, creative agency workflows, and professional communication in the workplace. This internship became an essential learning experience, offering a strong foundation for future career in the creative industry.

Keywords: *internship, creative industry, social media design, branding, digital advertising*



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
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
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	4
BAB II 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	9
2.3.1 Myra Perfume	9
2.3.2 Lexus: Lexus Feast.....	10
2.3.3 Pierre Cardin Lingerie	11
2.3.4 Bank Jago	12
2.3.5 Aicha Indonesia.....	13
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	15

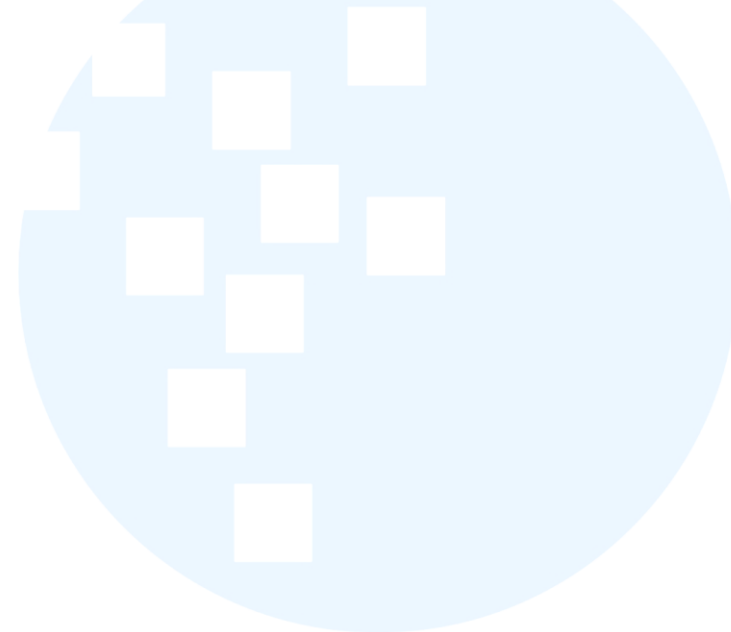
3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	15
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	16
3.2	Tugas yang Dilakukan	17
3.3	Uraian Pelaksanaan Magang	26
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	26
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	36
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	64
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	64
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	65
BAB IV	PENUTUP	67
4.1	Simpulan	67
4.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		xvi
LAMPIRAN		xvii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kole Studio	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Kole Studio	7
Gambar 2.3 Hasil Proyek Kole Studio untuk Myra Perfume	9
Gambar 2.4 Hasil Proyek Kole Studio untuk Lexus Feast	10
Gambar 2.5 Hasil Proyek Kole Studio untuk Pierre Cardin Lingerie.....	11
Gambar 2.6 Hasil Proyek Kole Studio untuk Bank Jago	12
Gambar 2.7 Hasil Proyek Kole Studio untuk Aicha Indonesia.....	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Desainer Kole Studio	16
Gambar 3.2 Catatan Progres Pekerjaan Harian Desainer Kole Studio	17
Gambar 3.3 <i>Content Brief</i> Media Sosial Kole Studio	28
Gambar 3.4 <i>Moodboard</i> Desain Media Sosial Kole Studio.....	29
Gambar 3.5 Proses Desain Media Sosial Kole Studio	30
Gambar 3.6 Contoh Desain Instagram Feeds 1 Kole Studio	30
Gambar 3.7 Contoh Desain Instagram Feeds 2 Kole Studio	31
Gambar 3.8 Contoh Desain Instagram Story 1 Kole Studio	32
Gambar 3.9 Contoh Desain Instagram Story 2 Kole Studio	33
Gambar 3.10 <i>Approval</i> Desain Media Sosial Kole Studio.....	34
Gambar 3.11 Contoh Revisi Desain Media Sosial Kole Studio	35
Gambar 3.12 <i>Final Submission</i> Desain Media Sosial Kole Studio.....	36
Gambar 3.13 <i>Production Brief Video Editing</i> Pusat Terapi Bermain.....	38
Gambar 3.14 <i>Raw Footage</i> Video Pusat Terapi Bermain.....	38
Gambar 3.15 Proses <i>Video Editing</i> Pusat Terapi Bermain	39
Gambar 3.16 Visual Video Pusat Terapi Bermain.....	40
Gambar 3.17 <i>Approval Video Editing</i> Pusat Terapi Bermain	41
Gambar 3.18 Contoh Revisi <i>Video Editing</i> Pusat Terapi Bermain.....	42
Gambar 3.19 <i>Final Submission Video Editing</i> Pusat Terapi Bermain	43
Gambar 3.20 <i>Content Brief</i> Desain Feeds IFMAC WOODMAC	44
Gambar 3.21 <i>Content Brief</i> Desain Motion IFMAC WOODMAC	45
Gambar 3.22 <i>Moodboard</i> Desain Media Sosial IFMAC WOODMAC.....	46
Gambar 3.23 Proses Desain Media Sosial IFMAC WOODMAC	47
Gambar 3.24 Proses <i>Video Editing</i> IFMAC WOODMAC	47
Gambar 3.25 Desain Media Sosial IFMAC WOODMAC.....	48
Gambar 3.26 <i>Approval</i> Desain Media Sosial IFMAC WOODMAC.....	49
Gambar 3.27 <i>Final Submission</i> Desain Media Sosial IFMAC WOODMAC.....	50
Gambar 3.28 <i>Content Brief</i> Desain Key Visual Pitching Brand	51
Gambar 3.29 <i>Moodboard</i> Desain Key Visual Pitching Brand	52
Gambar 3.30 Proses Desain Key Visual Pitching Brand	53
Gambar 3.31 Desain Key Visual Brand Krisbow.....	54
Gambar 3.32 Desain Key Visual Brand Cussons Imperial Leather	54
Gambar 3.33 <i>Approval</i> Desain Key Visual Pitching Brand	55
Gambar 3.34 Contoh Revisi Desain Key Visual Pitching Brand.....	56
Gambar 3.35 <i>Content Brief</i> Desain Story CM Plasma.....	57
Gambar 3.36 <i>Content Brief</i> Reels CM Plasma	58

Gambar 3.37 <i>Moodboard</i> Desain dan <i>Video Editing</i> CM Plasma	59
Gambar 3.38 Proses Desain Instagram <i>Story</i> CM Plasma	60
Gambar 3.39 Proses <i>Video Editing</i> CM Plasma	60
Gambar 3.40 Desain dan <i>Video Editing</i> CM Plasma	61
Gambar 3.41 <i>Approval</i> Desain Instagram <i>Story</i> CM Plasma.....	62
Gambar 3.42 Contoh Revisi Desain Instagram <i>Story</i> CM Plasma	63
Gambar 3.43 <i>Final Submission</i> Desain dan Video CM Plasma	64



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xix
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xx
Lampiran MBKM 01	xxi
Lampiran MBKM 02	xxii
Lampiran MBKM 03	xxiii
Lampiran MBKM 04	xlvi
Lampiran Karya	xlvi

