

**PERANCANGAN VISUAL SOSIAL MEDIA
DI PT TITIK TEMU INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

Jesselyn Jane

00000054701

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

**PERANCANGAN VISUAL SOSIAL MEDIA
DI PT TITIK TEMU INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

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

**Jesselyn Jane
00000054701**

**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 : Jesselyn Jane
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054701
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
PERANCANGAN VISUAL SOSIAL MEDIA
DI PT. TITIK TEMU 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, 2 Juni 2025



(Jesselyn Jane)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jesselyn Jane
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054701
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Titik Temu Indonesia
Alamat Perusahaan : The Flavor Bliss Alam Sutera, Broadway Unit D1-1, Jl. Alam Sutera Boulevard No.Kav 6, Kec. Serpong, Banten 15325
Email Perusahaan : gito.sabata@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, 3 Juni 2025

Mengetahui



Gito Sabata

Menyatakan



Jesselyn Jane

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN VISUAL SOSIAL MEDIA
PT TITIK TEMU INDONESIA

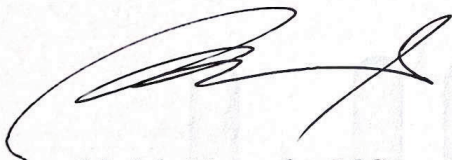
Oleh

Nama Lengkap : Jesselyn Jane
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054701
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d.11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

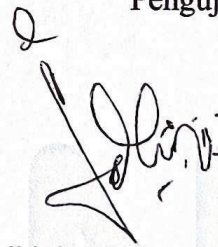
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jesselyn Jane
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054701
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Visual Sosial Media
di PT Titik Temu Indonesia

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

- ☒ Penulis bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang penulis ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Penulis menyatakan bahwa laporan magang yang penulis buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Penulis 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, 5 Juni 2025



(Jesselyn Jane)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul "*Perancangan Visual Sosial Media PT Titik Temu Indonesia*" ini dengan baik. Laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah untuk mengasah keterampilan praktis, memperluas wawasan dalam dunia profesional, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam konteks kerja nyata. Melalui program magang ini, penulis juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan kerja sama tim sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja secara lebih matang.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. 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. PT Titik Temu Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Nicolas Gito Sabata, S.Ds. selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn. selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengalaman dan pembelajaran yang penulis peroleh selama menjalani magang, serta dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pihak-pihak yang berkepentingan.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Jesselyn Jane)



PERANCANGAN VISUAL SOSIAL MEDIA DI PT TITIK TEMU INDONESIA

(Jesselyn Jane)

ABSTRAK

Dalam industri makanan dan minuman, konten visual memiliki peranan penting dalam menarik perhatian audiens serta membangun identitas brand. Magang yang dilakukan oleh penulis di PT Titik Temu Indonesia, perusahaan yang bergerak di bidang food and beverage dengan brand utama .TEMU Coffee, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis melalui praktik langsung di lingkungan profesional. Teori utama yang mendasari kegiatan ini mengacu pada konsep komunikasi visual dalam ranah pemasaran digital, yang menekankan pentingnya visual branding serta daya tarik estetika untuk memperkuat pesan brand kepada audiens. Selama enam bulan magang, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan seperti merancang konten media sosial, membuat materi promosi offline (collateral), serta mendukung pengambilan foto dan video untuk kebutuhan promosi visual. Kegiatan ini memungkinkan penulis untuk memahami alur kerja kreatif dalam industri F&B sekaligus meningkatkan kemampuan soft skill dan hard skill, seperti komunikasi tim, ketepatan waktu, serta penguasaan perangkat desain. Magang ini juga memberikan wawasan mengenai bagaimana strategi visual diimplementasikan dalam branding harian dan kampanye promosi. Dengan total 640 jam kerja, pengalaman ini memberikan pembelajaran berharga dalam dunia kerja profesional yang relevan dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual serta memperkuat kesiapan penulis dalam menghadapi tantangan industri kreatif setelah lulus kuliah.

Kata kunci: magang, desain grafis, media sosial, industri makanan dan minuman

SOCIAL MEDIA VISUAL DESIGN AT PT TITIK TEMU INDONESIA

(Jesselyn Jane)

ABSTRACT

In the food and beverage industry, visual content plays a vital role in attracting audience attention and building brand identity. The internship carried out by the author at PT Titik Temu Indonesia, a company engaged in the food and beverage sector with its main brand .TEMU Coffee, aimed to develop graphic design skills through direct practice in a professional setting. The main theoretical framework used refers to visual communication within digital marketing, emphasizing the importance of visual branding and aesthetic appeal to strengthen brand messaging. During the six-month internship, the author was involved in various activities such as designing social media content, creating offline promotional materials (collateral), and assisting in photo and video production for promotional purposes. This experience allowed the author to understand the creative workflow within the F&B industry while enhancing both soft and hard skills, including team communication, time management, and proficiency in design tools. The internship also provided insights into how visual strategies are implemented in daily branding and promotional campaigns. With a total of 640 working hours, this program offered valuable learning experiences in a professional environment relevant to the field of Visual Communication Design and strengthened the author's readiness to face the challenges of the creative industry after graduation.

Keywords: *internship, graphic design, social media, food and beverage industry*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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	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 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	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	24
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang (Wholesale Beans Campaign).....	25
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	32

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	46
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	46
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	46
BAB IV PENUTUP	48
4.1 Simpulan	48
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	l



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan TEMU.....	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan .TEMU.....	7
Gambar 2. 3 Dokumentasi Flannel Café.....	8
Gambar 2. 4 Dokumentasi .TEMU xArummi	9
Gambar 2. 5 Dokumentasi .TEMU x Arummi	9
Gambar 2. 6 Feeds instagram .TEMU x Instax	10
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3. 2 Pitching Konsep Campaign Wholesale Beans.....	26
Gambar 3. 3 Proses Pengerjaan Logo Campaign Beans in Bulk.....	28
Gambar 3. 4 Perencanaan dan Eksekusi Produksi Foto dan Video	29
Gambar 3. 5 Proses Editing Hasil Foto Wholesale Beans	30
Gambar 3. 6 Proses Design feeds .TEMU roastery dan Materi Ads	31
Gambar 3. 7 Output di Instagram	32
Gambar 3. 8 Digital Imaging foto menu.....	33
Gambar 3. 9 Design Template untuk Menu Ramadan Bundling.....	34
Gambar 3. 10 Design Story dan Feeds Ramadan Bundling	35
Gambar 3. 11 Proses Perencanaan dan Pengerjaan Matcha Menu Release.....	36
Gambar 3. 12 Output Poster Matcha	37
Gambar 3. 13 Konten Tiktok Matcha	38
Gambar 3. 14 Proses Design Signage.....	39
Gambar 3. 15 Implementation Signage	40
Gambar 3. 16 Roast Your Own Logo Design.....	41
Gambar 3. 17 Roast Your Own Mini Instruction Booklet Design	43
Gambar 3. 18 Roast Your Own Sleeve Packaging Design.....	44
Gambar 3. 19 Video Production for Roast Your Own Teaser.....	45
Gambar 3. 20 Dummy Packaging Roast Your Own.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	12
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	li
Lampiran Form Bimbingan	lii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	liii
Lampiran MBKM 01	liv
Lampiran MBKM 02	lv
Lampiran MBKM 03	lv
Lampiran MBKM 04	lx
Lampiran Karya	lxi

