

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
DI ABADI MANDIRI FURNITURE**



LAPORAN MAGANG

Vincent Devano

00000057306

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
DI ABADI MANDIRI FURNITURE**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vincent Devano

00000057306

**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 : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI ABADI MANDIRI FURNITURE

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, 11 Juni 2025



(Vincent Devano)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Devano

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Abadi Mandiri Furniture

Alamat Perusahaan : No 77 C, Jl. Cemara Raya Perum 1, Cibodasari,
Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : sales.tgr@triwijayaabadifoam.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, 11 Juni 2025

Mengetahui

Menyatakan



TRIWIJAYA ABADI PERKASA
POLYURETHANE FOAM & MATTRESS INDUSTRY

(Ricky Wijaya)

(Vincent Devano)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
DI ABADI MANDIRI FURNITURE**

Oleh

Nama Lengkap : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Chistina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji

Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

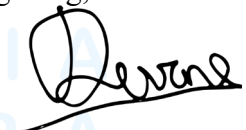
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vincent Devano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057306
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL DI ABADI MANDIRI
FURNITURE

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, 11 Juni 2025



(Vincent Devano)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan magang yang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial di Abadi Mandiri Furniture”. Laporan ini disusun sebagai bagian dari persyaratan kelulusan mata kuliah *Internship*. Selama magang, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam dunia kerja guna memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat sebagai bekal setelah menyelesaikan studi. Penulis memperoleh banyak pengalaman mengenai peran seorang desainer grafis dalam sebuah perusahaan, khususnya dalam memanfaatkan peluang digital untuk mengembangkan dan mempromosikan berbagai aspek perusahaan, seperti kesadaran merek, produk yang ditawarkan, layanan, dan lainnya. Secara pribadi, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam 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 Abadi Mandiri Furniture, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ricky Wijaya, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Christina Flora, S.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 menyampaikan permohonan maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang mungkin terjadi selama proses magang serta dalam penyusunan laporan ini. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna meningkatkan kompetensi diri. Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalani magang di masa mendatang.

Tangerang, 11 Juni 2025


(Vincent Devano)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI ABADI MANDIRI FURNITURE

(Vincent Devano)

ABSTRAK

Program magang di Universitas Multimedia Nusantara merupakan bagian integral dari kurikulum yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa. Tujuan dari program ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata yang memungkinkan mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan akademik mereka dalam konteks profesional. Melalui kegiatan magang, mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis (*hardskill*) yang sesuai dengan bidang studi, tetapi juga memperkuat keterampilan non-teknis (*softskill*) seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan kemampuan beradaptasi. Selain itu, magang juga memperkenalkan mahasiswa pada etika kerja, profesionalisme, integritas, dan tanggung jawab yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Penulis melaksanakan kegiatan magang di Abadi Mandiri Furniture, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kasur dan *springbed*. Perusahaan ini telah berpengalaman lebih dari enam tahun dan terus berkomitmen untuk menghadirkan produk berkualitas tinggi dengan harga terjangkau. Produk yang dihasilkan meliputi kasur busa, springbed, matras senam, kasur lipat, dan berbagai produk lainnya. Dalam pelaksanaan magang ini, penulis memiliki dua tujuan utama. Pertama, memberikan kontribusi nyata dalam mendukung perkembangan perusahaan melalui keterlibatan aktif dalam proyek-proyek desain serta diskusi kreatif. Kedua, memanfaatkan kesempatan magang untuk mengembangkan kemampuan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual, baik dari segi peningkatan *hardskill*, *softskill*, maupun pemahaman terhadap tren industri. Dengan demikian, magang ini menjadi langkah penting dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja secara lebih matang dan profesional.

Kata kunci: Media Sosial, Industri Kasur, Abadi Mandiri Furniture

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNED SOCIAL MEDIA CONTENT

AT ABADI MANDIRI FURNITURE

(Vincent Devano)

ABSTRACT

The internship program at Universitas Multimedia Nusantara is an integral part of the curriculum that is mandatory for all students. The purpose of this program is to provide real work experience that allows students to apply their academic knowledge in a professional context. Through internship activities, students not only develop technical skills (hard skills) relevant to their field of study, but also strengthen non-technical skills (soft skills) such as communication, teamwork, time management, problem-solving, leadership, and adaptability. In addition, internships also introduce students to work ethics, professionalism, integrity, and the responsibility required in the workplace. The author carried out the internship at Abadi Mandiri Furniture, a company engaged in the mattress and spring bed industry. This company has more than six years of experience and remains committed to delivering high-quality products at affordable prices. Its products include foam mattresses, spring beds, gym mats, folding mattresses, and various other items. During the internship, the author had two main objectives. First, to make a meaningful contribution to the company's development through active involvement in design projects and creative discussions. Second, to take advantage of the internship opportunity to develop professional skills in the field of Visual Communication Design, in terms of improving both hard skills and soft skills, as well as gaining a better understanding of industry trends. Thus, this internship serves as an important step in preparing for the professional world in a more mature and professional manner.

Keywords: Social Media, Mattress Industry, Abadi Mandiri Furniture

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

DAFTAR ISI

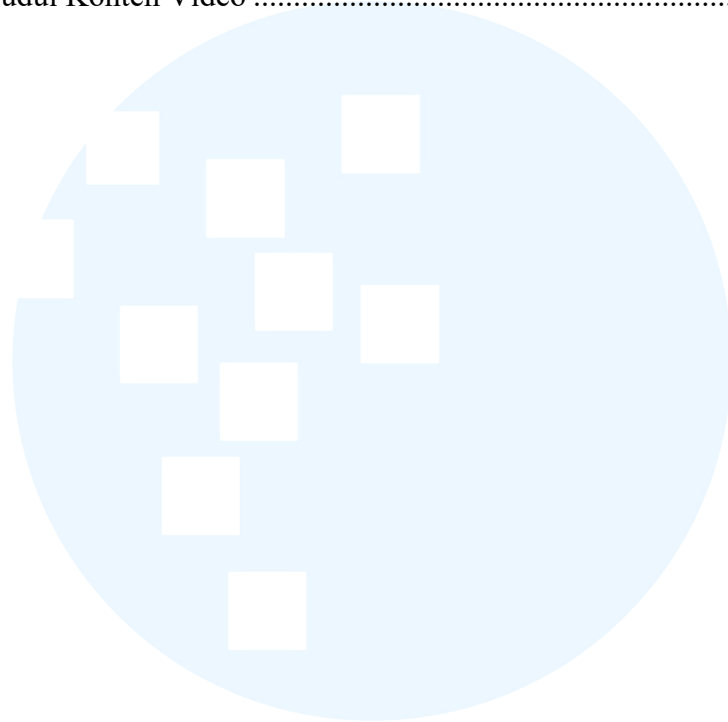
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	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	2
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	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
2.3.1 Holiday	10
2.3.2 Sentry Sleep	10
2.3.3 Expander.....	11
2.3.4 Everbed	12
2.3.5 HOKI.....	13
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	38
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	49
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	50
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	50
BAB IV PENUTUP	52
4.1 Simpulan	52
4.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail pekerjaan yang dilakukan.....	16
Tabel 3. 2 Judul Konten Video	32



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Abadi Mandiri Furniture	5
Gambar 2. 2 Merk Abadi Mandiri Furniture.....	6
Gambar 2. 3 Bantal Latex	7
Gambar 2. 4 Busa/Matras Rebounded	7
Gambar 2. 5 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2. 6 Holiday Springbed.....	10
Gambar 2. 7 Sentry Sleep.....	11
Gambar 2. 8 Expander.....	12
Gambar 2. 9 Everbed.....	12
Gambar 2. 10 HOKI.....	13
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi	15
Gambar 3. 2. Riset Instagram Reels.....	24
Gambar 3. 3. Content Planning.....	25
Gambar 3. 4. Hasil pengambilan video yang dimasukkan ke dalam drive.....	27
Gambar 3. 5. Proses awal editing.....	27
Gambar 3. 6. Proses pemasukan audio	28
Gambar 3. 7. Proses finalisasi editing.....	28
Gambar 3. 8. Proses diskusi revisi melalui WhatsApp	29
Gambar 3. 9. Proses revisi editing	30
Gambar 3. 10. Tahap uploading.....	31
Gambar 3. 11. Membuat content planning instagram story	39
Gambar 3. 12. Proses desain menggunakan Adobe Illustrator	40
Gambar 3. 13. Revisi desain konten.....	40
Gambar 3. 14. Proses Pembuatan di Adobe Illustrator	41
Gambar 3. 15. Finalisasi desain spanduk	42
Gambar 3. 16. Tahap mendesain asset di adobe illustrator.....	43
Gambar 3. 17. Tahap pembuatan motion graphic di capcut	44
Gambar 3. 18. Tahapan riset	45
Gambar 3. 19. Logo Brand Fujiyama Dreams	46
Gambar 3. 20. Kartu garansi Fujiyama Dreams.....	47
Gambar 3. 21. Desain feeds Fujiyama Dreams.....	47
Gambar 3. 22. Desain spesifikasi Fujiyama Dreams	48
Gambar 3. 23. Desain testimony Fujiyama Dreams	49

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xvii
Lampiran MBKM 01.....	xviii
Lampiran MBKM 02.....	xix
Lampiran MBKM 03.....	xx
Lampiran MBKM 04.....	xxix
Lampiran Karya.....	xxx

