

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL *EVENT GRAND*
LAUNCHING SUNDARA SERIES DI VINOTI**



LAPORAN MAGANG

Su Ping

00000064654

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL *EVENT GRAND*
LAUNCHING SUNDARA SERIES DI VINOTI**



LAPORAN MAGANG

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

Su Ping

00000064654

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 : Su Ping
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064654
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL *EVENT GRAND*
LAUNCHING SUNDARA SERIES DI VINOTI**

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, 5 Juni 2025




(Su Ping)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Su Ping

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064654

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Vivere Multi Kreasi (Vinoti)

Alamat Perusahaan : Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O, No. 7 & 8,
Gading Serpong, Tangerang, Banten, 15334

Email Perusahaan : hello@vinoti.co.id

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, 5 Juni 2025

Mengetahui



(Fransisca Medytine)

Menyatakan



(Su Ping)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL *EVENT GRAND*
LAUNCHING SUNDARA SERIES DI VINOTI**

Oleh

Nama Lengkap : Su Ping
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064654
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

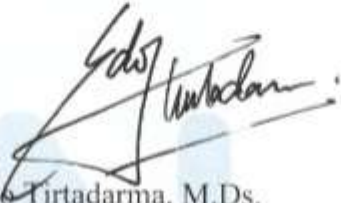
Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

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 : Su Ping
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064654
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL EVENT GRAND LAUNCHING
SUNDARA SERIES DI VINOTI**

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, 5 Juni 2025



(Su Ping)

KATA PENGANTAR

Seluruh puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial *Event Grand Launching Sundara Series* di Vinoti”. Dalam penulisan laporan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang berperan dalam melancarkan dan memberikan motivasi untuk penyelesaian laporan ini. Penulis berharap, laporan tugas akhir ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pembacanya yang sedang melakukan program yang sama dengan penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi.

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. Vinoti, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Fransisca Medytine, S.I.Kom., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Vania Hefira, S.Ds., M.M., 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.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi sumber pengetahuan baru bagi pembaca dan menghadirkan informasi yang baik sesuai dengan topik yang dibahas pada laporan magang ini.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Su Ping)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL *EVENT GRAND LAUNCHING SUNDARA SERIES* DI VINOTI

(Su Ping)

ABSTRAK

Penulis mendapatkan pengalaman magang di sebuah perusahaan bernama Vinoti yang berada di bawah naungan PT Vivere Multi Kreasi by *VIVERE Group*. Vinoti merupakan sebuah perusahaan yang bekerja di bidang furnitur untuk keperluan *workspaces* atau *commercial*. Vinoti telah memberikan layanan kepada berbagai jenis perusahaan hingga bekerja sama dengan desainer internasional. Dalam periode magang, penulis berkontribusi aktif dalam pembuatan konten untuk media sosial acara Sundara di Vinoti. Penulis melakukan seluruh pekerjaan secara *on-site* setiap hari Senin sampai Jumat. Penulis melakukan berbagai tahap produksi konten, seperti *content plan*, *copywriting*, *sketching*, dan *content design*. Seluruh tahap produksi tersebut, penulis dibantu oleh berbagai tim yang terlibat dalam pembuatan konten, seperti divisi *research & development* dan divisi *sales & marketing*. Hasil *output* konten yang dibuat berupa *post*, *story*, dan *reels Instagram*. Namun, selain konten tersebut, penulis juga membuat beberapa *collaterals*, seperti *product catalog*, *Point of Purchase*, dan keperluan *marketing* lainnya. Dalam peran ini, penulis mendapatkan berbagai *insights* mengenai *workspaces* di dunia serta sekaligus mengembangkan *hard skill* dan *soft skill*.

Kata kunci: *Marketing, Furnitur, Content Creator*



SOCIAL MEDIA CONTENT DESIGN FOR THE GRAND LAUNCHING EVENT OF SUNDARA SERIES AT VINOTI

(Su Ping)

ABSTRACT

The author completes an internship at a company called Vinoti which operates under PT Vivere Kreasi by VIVERE Group and specializes in furniture or workspaces and commercial needs. Vinoti has provided services to various companies and has even collaborated with international designers. During the internship period, the author contributed to creating content for Vinoti's event called Sundara. The author worked on-site every Monday to Friday and was involved in various steps of content production, including content planning, copywriting, sketching, and content design. Throughout the production process, the author was assisted by various teams involved in content production, such as the Research & Development team and Sales & Marketing team. The final content outputs included Instagram posts, stories, and reels. In addition, the author also creates collateral materials, such as products catalogs, Points of Purchase (POP), and other marketing materials needs for the event. Through this role, the author gained valuable insight into workspaces in worldwide view while also developing both hard skills and soft skills.

Keywords: *Marketing, Furniture, Content Creator*



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	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
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	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	18
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	19
2.3 Portofolio Perusahaan	26
2.3.1 <i>The Most Innovative Product 2017</i>	26
2.3.2 <i>The Most Aesthetic Booth 2024</i>	28
2.3.3 <i>Indonesia Furniture & Design Expo (IFFINA) 2024</i>	30
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	33
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	33
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	33
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	35
3.2 Tugas yang Dilakukan	36

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	47
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	50
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	74
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	114
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	115
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	115
BAB IV PENUTUP	117
4.1 Simpulan	117
4.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo VIVERE Group	8
Gambar 2.2 Logo VIVERE Group dan Bisnis Unit	8
Gambar 2.3 LOGO GGS	9
Gambar 2.4 Logo AIDA	9
Gambar 2.5 Logo <i>Collection by VIVERE</i>	10
Gambar 2.6 Logo IDEMU	11
Gambar 2.7 Logo CASAKA	11
Gambar 2.8 Logo <i>Brand Carta</i>	12
Gambar 2.9 Logo <i>Brands VIVERE Material</i>	12
Gambar 2.10 Logo Vinoti	13
Gambar 2.11 Logo <i>Authorized Brands by Vinoti</i>	13
Gambar 2.12 Logo SOUTH78	15
Gambar 2.13 Logo VIVERE <i>Hotel</i>	16
Gambar 2.14 Klien VIVERE Group	17
Gambar 2.15 <i>Timeline Sejarah VIVERE Group</i>	18
Gambar 2.16 Struktur Organisasi PT VMK	20
Gambar 2.17 VOLARE <i>Lounge Chair</i>	26
Gambar 2.18 <i>Booth Vinoti GPFE 2024</i>	28
Gambar 2.19 <i>Collateral Vinoti GPFE 2024</i>	29
Gambar 2.20 <i>Booth dan Konsep Desain VIVERE Group IFFINA 2024</i>	30
Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Pelaksanaan Magang	34
Gambar 3.2 Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang	35
Gambar 3.3 Alur Perancangan Karya <i>Marketing Vinoti</i>	48
Gambar 3.4 <i>Visual and Event Concept SUNDARA 2025</i>	51
Gambar 3.5 <i>Kebutuhan Multimedia Acara SUNDARA</i>	52
Gambar 3.6 <i>Timeline Marketing untuk Acara SUNDARA 2025</i>	53
Gambar 3.7 Referensi <i>Key Visual Acara SUNDARA 2025</i>	54
Gambar 3.8 <i>Key Visual Acara SUNDARA 2025</i>	55
Gambar 3.9 <i>Content Plan SUNDARA 2025</i>	56
Gambar 3.10 <i>Storyboard Konten Design Inspiration of SUNDARA Series</i>	57
Gambar 3.11 <i>SUNDARA Event Key Visual Design Process</i>	59
Gambar 3.12 <i>SUNDARA Event Key Visual Compile Process</i>	60
Gambar 3.13 <i>SUNDARA Event RSVP Form Header Design Process</i>	60
Gambar 3.14 <i>List Kebutuhan Printed Media Collateral SUNDARA Event</i>	61
Gambar 3.15 <i>Konten Design Inspiration of SUNDARA Event Editing Process</i>	61
Gambar 3.16 <i>LED Product Display Background Editing Process</i>	62
Gambar 3.17 <i>Key Visual Motion Video Editing Process</i>	63
Gambar 3.18 <i>Bumper Speaker Editing Process</i>	63
Gambar 3.19 <i>Preview 1 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	64
Gambar 3.20 <i>Preview 2 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	65
Gambar 3.21 <i>Preview 3 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	66
Gambar 3.22 <i>Preview 4 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	66
Gambar 3.23 <i>Preview 5 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	67
Gambar 3.24 <i>Preview 1 PASIH Design Inspiration Video Content</i>	67

<i>Gambar 3.25 Preview 2 TUKAD Design Inspiration Video Content</i>	68
<i>Gambar 3.26 Preview 3 TUKAD Design Inspiration Video Content.....</i>	68
<i>Gambar 3.27 Preview 1 BINGIN & MANDALA Design Inspiration Video.....</i>	69
<i>Gambar 3.28 Preview 2 BINGIN & MANDALA Design Inspiration Video.....</i>	69
<i>Gambar 3.29 Preview 3 MANDALA & Preview 4 BINGIN Video.....</i>	70
<i>Gambar 3.30 Preview Multimedia Content Video SUNDARA Event.....</i>	70
<i>Gambar 3.31 Hasil Perancangan Konten Media Sosial dan Collateral</i>	73
<i>Gambar 3.32 Timeline Steelcase Catalogue Plan.....</i>	75
<i>Gambar 3.33 Referensi Brand Steelcase Product Catalogue</i>	77
<i>Gambar 3.34 Sketsa Cover Layout Steelcase Product Catalogue</i>	78
<i>Gambar 3.35 Sketsa Content Layout Steelcase Product Catalogue</i>	78
<i>Gambar 3.36 Artboard Desain Steelcase Product Catalogue.....</i>	79
<i>Gambar 3.37 Preview Progress Product Catalogue Design</i>	81
<i>Gambar 3.38 Preview Draft 1 Product Catalogue Design</i>	81
<i>Gambar 3.39 Preview Draft 2 Product Catalogue Design</i>	82
<i>Gambar 3.40 Brief Collateral Media Intimate Dinner Event</i>	88
<i>Gambar 3.41 Sumber Referensi Digital Invitation Intimate Dinner.....</i>	89
<i>Gambar 3.42 Intimate Dinner Digital Invitation Design Process</i>	90
<i>Gambar 3.43 Intimate Dinner Form Header Design Process</i>	90
<i>Gambar 3.44 Intimate Dinner Menu Complimentary Design Process</i>	91
<i>Gambar 3.45 Intimate Dinner Voucher Merchandise Design Process.....</i>	92
<i>Gambar 3.46 Intimate Dinner Documentation Metadata</i>	92
<i>Gambar 3.47 Preview 1 Intimate Dinner Digital Invitation</i>	93
<i>Gambar 3.48 Preview 2 Intimate Dinner Digital Invitation</i>	94
<i>Gambar 3.49 Preview 3 Intimate Dinner Digital Invitation</i>	94
<i>Gambar 3.50 Preview 1 Intimate Dinner Menu Complimentary Card.....</i>	95
<i>Gambar 3.51 Preview 2 Intimate Dinner Menu Complimentary Card.....</i>	95
<i>Gambar 3.52 Preview 1 Intimate Dinner Voucher Merchandise Card</i>	96
<i>Gambar 3.53 Intimate Dinner Media Collateral Documentation.....</i>	98
<i>Gambar 3.54 Referensi Material Catalog Sample</i>	100
<i>Gambar 3.55 Moodboard Material Sample Catalog Design</i>	101
<i>Gambar 3.56 Material Sample Catalog Design Process</i>	102
<i>Gambar 3.57 Material Sample Catalog Sheets Design Process.....</i>	104
<i>Gambar 3.58 Material Sample Catalog Mockup 1 Preview</i>	105
<i>Gambar 3.59 Material Sample Catalog Mockup 2 Preview</i>	106
<i>Gambar 3.60 Vinoti's Digital Marketing May Content Plan 2025</i>	109
<i>Gambar 3.61 Vinoti's May Digital Marketing Topic</i>	110
<i>Gambar 3.62 Tabel Referensi & Tabel Fix Content</i>	111
<i>Gambar 3.63 Habitual Collection Content Design Process</i>	112
<i>Gambar 3.64 Kumpulan desain Konten Media Sosial @vinoti.id.....</i>	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Timeline Magang Internship Track 1</i>	4
Tabel 2.1 <i>Penjabaran Posisi dan Roles</i>	21
Tabel 2.2 <i>Collateral Media VOLARE Lounge Chair</i>	26
Tabel 2.3 <i>Collateral Media Booth Vinoti GPFE 2024</i>	28
Tabel 2.4 <i>Collateral Media VIVERE Group IFFINA 2024</i>	30
Tabel 3.1 <i>Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang</i>	37
Tabel 3.2 <i>Storyboard Konten Design Inspiration SUNDARA Series</i>	57
Tabel 3.3 <i>Design Inspiration Content Revision List</i>	71
Tabel 3.4 <i>Steelcase Product Catalogue Content List</i>	75
Tabel 3.5 <i>Font size detail Steelcase Product Catalogue</i>	80
Tabel 3.6 <i>Steelcase Product Catalogue Revision List</i>	83
Tabel 3.7 <i>Intimate Dinner Collateral Revision List</i>	96
Tabel 3.8 <i>List Desain Material Sample Catalog</i>	103
Tabel 3.9 <i>Material Sample Catalog Revision List</i>	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xiv
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xviii
Lampiran MBKM 01	xix
Lampiran MBKM 02	xx
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xli
Lampiran Karya	xlii

