

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK
PEMASARAN UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA
MEDIATAMA**



LAPORAN MAGANG

Riani Keristendy

00000056674

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

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK

PEMASARAN UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA

MEDIATAMA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Riani Keristendy

00000056674

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 : Riani Keristendy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056674
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK PEMASARAN
UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA MEDIATAMA**

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



(Riani Keristendy)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Riani Keristendy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056674
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Grahanusa Mediatama
Alamat Perusahaan : Gedung Kompas Gramedia Palmerah Selatan Unit 2 Lt.3
Email Perusahaan : marketing@kontan.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.

Jakarta, 3 Juni 2025

Mengetahui



(Margaretha Matasak)

HR Manager

Menyatakan



(Riani Keristendy)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK PEMASARAN UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA MEDIATAMA

Oleh

Nama Lengkap : Riani Keristendy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056674
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

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 : Riani Keristendy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056674
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN MEDIA
SOSIAL DAN PRODUK PEMASARAN
UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA
MEDIATAMA

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, 2 Juni 2025



(Riani Keristendy)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan seluruh proses magang dan penyusunan laporan magang yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK PEMASARAN UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA MEDIATAMA”. Laporan ini dapat terselesaikan karena dibantu oleh beberapa pihak. Karena itu, penulis 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 Grahanusa Mediatama, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Ignatius Andri Indradie, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan materi dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini. Serta semua rekan kerja di PT Grahanusa Mediatama yang selalu memberi bimbingan selama magang.

Melalui laporan ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 2 Juni 2025


(Riani Keristendy)

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL DAN PRODUK PEMASARAN UNTUK KONTAN DI PT GRAHANUSA MEDIATAMA

(Riani Keristendy)

ABSTRAK

Magang adalah salah satu tahap yang dilalui oleh seorang mahasiswa untuk mendapatkan kesempatan untuk simulasi dunia kerja secara langsung. Sebagai mahasiswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual, posisi magang desain grafis menjadi posisi yang sesuai untuk mengetahui kerja industri desain. Salah satu industri yang membutuhkan posisi desain grafis adalah industri penerbitan berita. PT Grahanusa Mediatama merupakan perusahaan yang mengusung merek KONTAN, yang bergerak di bidang penerbitan berita mengenai ekonomi dan bisnis Indonesia. Pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 dan akan berakhir pada tanggal 31 Juli 2025 atau dilakukan selama periode 6 bulan. Merek KONTAN menghasilkan beberapa produk dan jasa. Untuk produk, terdapat produk cetak, digital, edukasi, dan pelayanan media (*media services*). Untuk jasa, KONTAN menawarkan jasa penerbitan melalui Kontan *Publishing*, seminar, dan *talkshow*. Melalui kegiatan magang ini, penulis mendapatkan pengalaman yang berguna dan juga berkesempatan menghasilkan beberapa hasil desain, yaitu berupa desain sosial media, baik untuk mengamplifikasi berita atau untuk mengiklankan sebuah acara perusahaan, dan desain untuk produk pemasaran dari merek KONTAN.

Kata kunci: Magang, Desain Grafis, KONTAN, Sosial Media, Pemasaran

DESIGNING SOCIAL MEDIA AND MARKETING PRODUCTS

FOR KONTAN IN GRAHANUSA MEDIATAMA CORP.

(Riani Keristendy)

ABSTRACT

Internship is one of many procedures that a university student goes through to gain an opportunity in experiencing work industries directly. As a student in Visual Communication Design major, the role as graphic design intern is a suitable position to get to know the design industry. One of many industries that requires this role is a corporation that works in publishing media. Grahanusa Mediatama Corp. is a corporation that carries Kontan brand, that works in publishing news industry surrounding the topic of economics and business in Indonesia. The internship program started on February 3rd 2025, and will end on July 31st 2025, in duration of 6 months. KONTAN produces various products and services. For products, there are print medias, digital medias, education, and media services. For services, Kontan provides publishing services through Kontan Publishing, as well as seminars and talkshows. Through this internship program, the author gained many beneficial experiences and got the opportunity to produce several designs, such as social media designs, either to amplify news or advertise corporate events, and design for marketing products for KONTAN.

Keywords: *Internship, Graphic Design, KONTAN, Social Media, Marketing*



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
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	22

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	35
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	75
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	75
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	76
BAB IV	PENUTUP	78
4.1	Simpulan	78
4.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kontan.....	5
Gambar 2.2 Banner Event Money Fest 2024	8
Gambar 2.3 Konten Poster Sosial Media Tebar Kurma 2025.....	9
Gambar 2.4 Konten Sosial Media Kontan Academy	10
Gambar 3.1 Bagan Struktur Departemen Pemasaran KONTAN.....	12
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.3 File <i>Brief</i> Naskah untuk <i>Carousel</i>	25
Gambar 3.4 Tampilan Keranjang Foto.....	26
Gambar 3.5 Desain <i>Template Feeds</i> Instagram	27
Gambar 3.6 Desain <i>Template Story</i> Instagram	28
Gambar 3.7 Desain Lama <i>Template Feeds</i> dan <i>Story</i> Instagram	29
Gambar 3.8 Aset dari <i>Carousel</i>	30
Gambar 3.9 Gambar Desain <i>Carousel</i> Berita Harian.....	30
Gambar 3.10 Tampilan Pengolahan Data pada Grafik di Adobe Illustrator.....	31
Gambar 3.11 Contoh Revisi Desain <i>Feeds</i> Instagram	32
Gambar 3.12 Revisi Desain <i>Carousel</i>	33
Gambar 3.13 Gambar Unggahan <i>Feeds</i> dan <i>Story Instagram</i>	34
Gambar 3.14 Publikasi Desain <i>Carousel Instagram</i>	34
Gambar 3.15 Desain Awal dari Brosur	36
Gambar 3.16 Warna dan <i>Font</i> Poster <i>Merchandise</i>	36
Gambar 3.17 Aset Huruf Teks Tempelan	38
Gambar 3.18 Desain Awal dari Judul Brosur	38
Gambar 3.19 Perubahan Warna pada Penulisan Judul.....	38
Gambar 3.20 Desain Awal Foto <i>Merchandise</i>	39
Gambar 3.21 Tampilan Desain Awal Brosur <i>Merchandise</i>	39
Gambar 3.22 Desain Sebelum Revisi (Kiri) dan Sesudah Revisi (Kanan)	40
Gambar 3.23 Perubahan pada Struktur <i>Font</i>	41
Gambar 3.24 Hasil Cetak Desain Brosur	42
Gambar 3.25 <i>Key Visual</i> dari Tebar Kurma.....	44
Gambar 3.26 Warna dan <i>Font</i> dari Tebar Kurma	44

Gambar 3.27 Desain <i>T&C</i> dari Pihak Eksternal	45
Gambar 3.28 Proses Desain <i>Background</i> dari Halaman 1 <i>T&C</i>	46
Gambar 3.29 Desain Awal Halaman 1 <i>T&C</i>	47
Gambar 3.30 Perubahan Desain Awal Halaman 1 <i>T&C</i>	48
Gambar 3.31 Desain Awal Setelah Ditambahkan Dekorasi	48
Gambar 3.32 Desain Halaman 2 pada <i>T&C</i>	49
Gambar 3.33 Desain Halaman 3 pada <i>T&C</i>	50
Gambar 3.34 Desain Halaman 4 <i>T&C</i>	52
Gambar 3.35 Revisi Halaman 3 dari <i>T&C</i>	53
Gambar 3.36 Publikasi dari <i>T&C</i> pada <i>Platform</i> Instagram.....	54
Gambar 3.37 <i>Website</i> Kontan <i>Store</i>	55
Gambar 3.38 Referensi Katalog Produk pada <i>Website</i>	56
Gambar 3.39 <i>Color Palette</i> dari Desain Katalog Produk.....	57
Gambar 3.40 Menghapus <i>Background</i> Foto di Adobe Photoshop.....	58
Gambar 3.41 Desain Awal dari Katalog Produk.....	59
Gambar 3.42 Desain Alternatif Katalog Produk 1	61
Gambar 3.43 Desain Alternatif Katalog Produk 2	61
Gambar 3.44 Desain Alternatif Katalog Produk 3	62
Gambar 3.45 Desain Alternatif Katalog Produk 4	63
Gambar 3.46 Perkiraan Tampilan Desain Katalog Produk pada <i>Website</i>	63
Gambar 3.47 Desain Turunan dari Katalog Produk.....	64
Gambar 3.48 Referensi <i>Moodboard</i> dari Alternatif Tema Y2K.....	65
Gambar 3.49 Referensi <i>Moodboard</i> dari Alternatif Tema <i>Back to School</i>	66
Gambar 3.50 <i>Key Visual</i> dari <i>Event</i> Money Fest 2025	67
Gambar 3.51 <i>Color Palette</i> dan <i>Font</i> dari <i>Key Visual</i> Money Fest 2025	67
Gambar 3.52 Referensi dan Aset Ilustrasi Money Fest 2025.....	68
Gambar 3.53 Pembuatan Warna Gradasi pada <i>Background</i> Poster.....	69
Gambar 3.54 Pembuatan Tekstur Kertas pada <i>Background</i>	70
Gambar 3.55 Penggunaan Efek <i>3D Inflate</i> di Adobe Illustrator.....	70
Gambar 3.56 Penambahan Cahaya pada Judul	71
Gambar 3.57 Penambahan Efek <i>Shadow</i> pada Judul	71

Gambar 3.58 Proses <i>Editing</i> Foto di Adobe Photoshop.....	72
Gambar 3.59 Proses Desain pada Poster Alternatif <i>Money Fest</i>	72
Gambar 3.60 Hasil Desain Poster Alternatif Money Fest 2025	73
Gambar 3.61 Desain Final dan Publikasi Desain di <i>Instagram</i>	75



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	14
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xix
Lampiran MBKM 01	xx
Lampiran MBKM 02	xxi
Lampiran MBKM 03	xxii
Lampiran MBKM 04	xxxiv
Lampiran Karya	xxxv

