

**PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU
DI KAIA PROJECT**



LAPORAN MAGANG

Vinca Syaloom Huka

00000058619

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

**PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU
DI KAIA PROJECT**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vinca Syaloom Huka
00000058619

**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 : Vinca Syaloom Huka
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU DI KAIA PROJECT 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



(Vinca Syaloom Huka)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vinca Syaloom Huka

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058619

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : KAIA Project

Alamat Perusahaan : Green Lake City Rukan Colosseum No.22,
RT.002/RW.009, Ketapang, Kec. Cipondoh, Kota
Tangerang, Banten 15147

Email Perusahaan : info.kaiaproject@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, 4 Juni 2025

Mengetahui



(Diana Febriani Juan)

Menyatakan



(Vinca Syaloom Huka)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU
DI KAIA PROJECT

Oleh

Nama Lengkap : Vinca Syaloom Huka
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

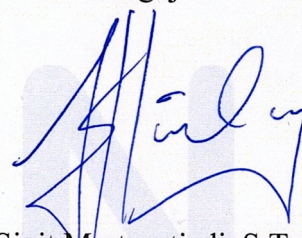
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



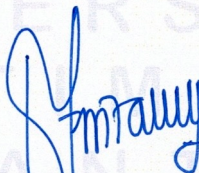
Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Penguji



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

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 : Vinca Syaloom Huka
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VISUAL MEDIA
SOSIAL BAE SOJU DI KAIA PROJECT

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


(Vinca Syaloom Huka)

KATA PENGANTAR

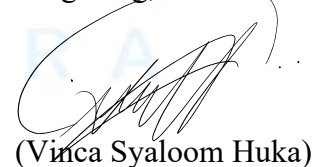
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh berkat kuasa karunia-Nya penulis diberikan kekuatan dan kegigihan untuk menyelesaikan laporan magang tepat pada waktunya. Laporan magang ini berjudul “PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU DI KAIA PROJECT”. Laporan ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

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. KAIA Project, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Diana Febriani Juan, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Nadia Mahatmi, M.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.

Diharapkan laporan magang ini dapat membantu mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang hendak atau sedang menempuh proses magang, terkhususnya di *creative agency*, baik sebagai inspirasi, referensi, atau pun motivasi.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Vinca Syaloom Huka)

PERANCANGAN VISUAL MEDIA SOSIAL BAE SOJU DI KAIA PROJECT

(Vinca Syaloom Huka)

ABSTRAK

Ekonomi kreatif adalah sektor ekonomi yang mampu mengkreasikan inovasi dan berpengaruh secara signifikan terhadap besarnya nilai rupiah yang disumbangkan kepada Indonesia dari tahun 2019. Tak hanya itu, ekonomi kreatif juga menyediakan lowongan pekerjaan hingga mencapai 19 juta pada tahun yang sama. Ekonomi kreatif yang menunjang berbagai hal dari segi barang dan jasa seni dimana desain grafis turut andil di dalamnya. Desain grafis mampu mengkomunikasikan pesan kepada khalayak, serupa dengan Desain Komunikasi Visual (DKV) dimana diciptakannya visual yang berfokuskan pada pemecahan masalah dan tidak hanya berlandaskan pada estetika dengan cakupan lebih luas. Namun, dalam melatih pengaplikasiannya dibutuhkan praktik di luar lingkup pembelajaran, salah satunya adalah melalui program magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Pada program magang yang ditempuh pada semester 8, dipilih KAIA Project sebagai tempat magang dengan waktu kerja selama 640 jam kerja dengan proyek utama merancang visual media sosial Bae Soju bersama proyek-proyek lainnya yang berfokuskan pada promosi media digital.

Kata kunci: Magang, visual, media sosial, desain grafis



VISUAL DESIGN OF BAE SOJU SOCIAL MEDIA

AT KAIA PROJECT

(Vinca Syaloom Huka)

ABSTRACT

The creative economy is an economic sector that is able to create fresh innovations and significantly influences the amount of rupiah contributed to Indonesia since 2019. Furthermore, the creative economy also provides job vacancies of up to 19 million in the same year. The creative economy supports various things in terms of goods and art services, where graphic design plays a role in it. Graphic design can deliver messages to the audience, similar to Visual Communication Design (VCD), where visuals created are focused on solving problems and are not only based on aesthetics with a much wider scope. However, in applying VCD outside the scope of learning, practice is needed in the professional league one of which can be done through an internship program organized by Universitas Multimedia Nusantara. In the internship program taken in semester 8, KAIA Project was chosen as the internship location with a working time of 640 hours where the main project is to design Bae Soju social media visuals along with other projects focused on digital media promotion.

Keywords: *Internship, visual, social media, graphic design*



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.....	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	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	27
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	28
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	48

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	74
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	74
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	75
BAB IV PENUTUP	76
4.1 Simpulan	76
4.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo KAIA Project	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan KAIA Project	9
Gambar 2.3 Century Healthcare 29th Anniversary Poster	10
Gambar 2.4 The Habitat Invitational Poster	10
Gambar 2.5 Bae Soju Instagram Feeds Post	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	15
Gambar 3.2 Logo BAE Soju	28
Gambar 3.3 Maskot BAE Soju	29
Gambar 3.4 Varian Logo BAE Soju	29
Gambar 3.5 Font BAE Soju	30
Gambar 3.6 Desain Post BAE Soju Terdahulu	30
Gambar 3.7 Editorial Plan BAE Soju	31
Gambar 3.8 Referensi Instagram Post BAE Soju dari EP dan Pinterest	32
Gambar 3.9 Foto Sebelum dan Sesudah Digital Imaging	33
Gambar 3.10 Foto Sebelum dan Sesudah Color Grading	33
Gambar 3.11 Margin Perancangan Instagram Post BAE Soju	34
Gambar 3.12 Proses Perancangan Instagram Post BAE Soju	35
Gambar 3.13 Desain Awal Perancangan Instagram Post BAE Soju	35
Gambar 3.14 Sebelum dan Sesudah Revisi Warna dan Tata Letak Huruf	37
Gambar 3.15 Hasil Akhir Perancangan Instagram Post BAE Soju	38
Gambar 3.16 Desain Keseluruhan Instagram Post BAE Soju	39
Gambar 3.17 Referensi Desain Template BAE Music dari EP dan Pinterest	40
Gambar 3.18 Proses Perancangan Template BAE Music	40
Gambar 3.19 Desain Awal Template BAE Music	41
Gambar 3.20 Pembagian Layer pada Template BAE Music	42
Gambar 3.21 Perbedaan Pola Latar pada BAE Music Setelah di-motion	43
Gambar 3.22 Hasil Akhir dan Mockup Perancangan Template BAE Music	44
Gambar 3.23 Referensi Desain Instagram Story BAE Soju	45
Gambar 3.24 Foto Sebelum dan Sesudah Digital Imaging dan Color Grading	46
Gambar 3.25 Proses Perancangan Instagram Story BAE Soju	46
Gambar 3.26 Revisi Perubahan Warna Instagram Story BAE Soju	47
Gambar 3.27 Hasil Akhir dan Mockup Instagram Story BAE Soju	48
Gambar 3.28 Desain Keseluruhan Instagram Story BAE Soju	48
Gambar 3.29 Logo JKT Party Hub	49
Gambar 3.30 Editorial Plan BAE Soju Bulan Maret	50
Gambar 3.31 Alternatif Font JKT Party Hub	50
Gambar 3.32 Font JKT Party Hub	51
Gambar 3.33 Referensi Desain Instagram Post JKT Party HUB	51
Gambar 3.34 Margin Perancangan Instagram Post JKT Party Hub	52
Gambar 3.35 Proses Perancangan Instagram Post JKT Party Hub	53
Gambar 3.36 Proses 2 Perancangan Instagram Post JKT Party Hub	53
Gambar 3.37 Hasil Akhir Perancangan Instagram Post JKT Party Hub	54
Gambar 3.38 Tampilan Desain Instagram Post JKT Party Hub	55

Gambar 3.39 Desain Keseluruhan Instagram Post JKT Party Hub	56
Gambar 3.40 Logo Geger Nicmare	56
Gambar 3.41 Referensi Perancangan Ulang Logo Geger Nicmare	57
Gambar 3.42 Sketsa Perancangan Ulang Logo Geger Nicmare	58
Gambar 3.43 Alternatif Font Logo NICMARE	58
Gambar 3.44 Alternatif 1 Logo "NICMARE"	59
Gambar 3.45 Alternatif 2 Logo Wordmark "NICMARE"	59
Gambar 3.46 Alternatif 2 Monogram "NICMARE"	60
Gambar 3.47 Alternatif 3 Logo "NICMARE"	60
Gambar 3.48 Alternatif 4 Logo "NICMARE"	61
Gambar 3.49 Alternatif 5 Logo "NICMARE"	61
Gambar 3.50 Alternatif 6 Logo "NICMARE"	62
Gambar 3.51 Referensi Revisi Logo "NICMARE"	62
Gambar 3.52 Hasil Revisi Perancangan Logo "NICMARE"	63
Gambar 3.53 Hasil Akhir dan Mockup Perancangan Ulang Logo	63
Gambar 3.54 Penempatan Logo dan Margin Instagram Story Ucapan	65
Gambar 3.55 Referensi Instagram Story Ucapan hari Besar	65
Gambar 3.56 Proses Perancangan Instagram Story Ucapan Hari Besar	66
Gambar 3.57 Hasil Akhir dan Mockup Instagram Story Ucapan Hari Besar	67
Gambar 3.58 Desain Keseluruhan Instagram Story Ucapan Hari Besar	68
Gambar 3.59 Logo Petal Fresh	68
Gambar 3.60 Font Instagram Post Petal Fresh	69
Gambar 3.61 Editorial Plan Petal Fresh	70
Gambar 3.62 Margin Perancangan Instagram Post Petal Fresh	70
Gambar 3.63 Digital Imaging Color Grading Petal Fresh	71
Gambar 3.64 Proses Perancangan Instagram Post Petal Fresh	72
Gambar 3.65 Contoh Penerapan Font yang dapat Berubah	72
Gambar 3.66 Hasil Akhir dan Mockup Instagram Post Petal Fresh	73
Gambar 3.67 Desain Keseluruhan Instagram Post Petal Fresh	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	15
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran Form Bimbingan	xix
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xxi
Lampiran MBKM 01	xxii
Lampiran MBKM 02	xxiii
Lampiran MBKM 03	xxiv
Lampiran MBKM 04	lvi
Lampiran Karya	lvii

