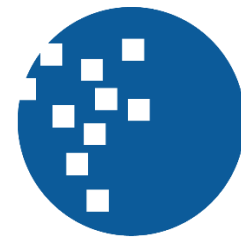


**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BEATHOVER
DI SAIA INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Lois Maria

00000060449

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

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BEATHOVER
DI SAIA INDONESIA**



LAPORAN MAGANG

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

Lois Maria
00000060449

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 : Lois Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BEATHOVER DI SAIA 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, 9 April 2025



(Lois Maria)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lois Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : SAIA Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Penjernihan 1 No.29 Lt 2, RT.1/RW.07
Kelurahan, Bendungan, Jakarta, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10210
Email Perusahaan : saiaagency.indonesia@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, 2 Juni 2025

Mengetahui


PT KARYA KUBUNG JENAKA
(Yudhi Kusuma)

Menyatakan





(Lois Maria)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BEATHOVER
DI SAIA INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Lois Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



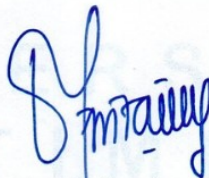
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



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

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 : Lois Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN MEDIA
SOSIAL BEATHOVER DI SAIA
INDONESIA

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



(Lois Maria)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain Media Sosial Beathover di SAIA Indonesia”. Laporan Magang ini selain menjadi salah satu persyaratan kelulusan dan meraih gelar sajana desain (S.Ds), juga menjadi salah satu ruang bagi penulis untuk mengasah keterampilan ke dunia kerja, dari ilmu yang telah penulis dapatkan selama menjalani perkuliahan dan magang.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada setiap individu yang telah membantu proses penyusunan laporan dari awal hingga terwujudnya laporan magang ini.

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. SAIA Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Yudhi Kusuma, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., 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.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain, walaupun laporan magang ini masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis sudah berusaha dengan sebaik mungkin.

Tangerang, 9 April 2025



(Lois Maria)



PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BEATHOVER DI SAIA INDONESIA

(Lois Maria)

ABSTRAK

Magang *Track 1* merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang wajib dijalani bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual. Program magang ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bekerja secara profesional dengan jam kerja wajib yang harus ditempuh selama 640 jam. Penulis melakukan magang di SAIA Indonesia sebagai desainer grafis, di mana SAIA Indonesia merupakan perusahaan *Marketing Agency* yang bertanggung jawab dalam pemasaran suatu *brand*. Program magang ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk mencoba pengalaman baru dengan terjun ke dunia pasar *Food and Beverage*. Selama berjalannya magang, penulis membuat desain dari *brand* yang bekerja sama dengan SAIA Indonesia, terutama pada pembuatan konten promosi di media sosial *brand* tersebut, seperti perancangan *poster*, video promosi, *story*, hingga *feeds* interaktif yang didesain sesuai dengan perkembangan target pasar. Pembuatan konten media diawali dengan proses diskusi bersama tim *marketing*, pencarian ide, dan eksekusi desain dari *brand* ternama F&B, seperti NightCap, Beathover, Dancing Goat Coffee, dan lainnya. Dari pengalaman magang yang penulis dapatkan, diharapkan dapat menjadi pijakan utama dalam mengembangkan keterampilan, terutama dalam dunia desain.

Kata kunci: Magang, Desain Grafis, Media Sosial, Promosi

SOCIAL MEDIA DESIGN FOR BEATHOVER

AT SAIA INDONESIA

(Lois Maria)

ABSTRACT

Internship Track 1 is a mandatory part of the Kampus Merdeka program for students of Visual Communication Design at Universitas Multimedia Nusantara. This internship program aims to provide professional work experience, with a required minimum of 640 working hours. The author undertook the internship at SAIA Indonesia as a graphic designer. SAIA Indonesia is a Marketing Agency responsible for the promotion and branding of various clients. This program offered the author an opportunity to gain new experiences by engaging directly in the Food and Beverage market. Throughout the internship, the author was involved in creating designs for brands partnered with SAIA Indonesia, particularly in developing promotional content for their social media platforms. These included designing posters, promotional videos, Instagram stories, and interactive feeds tailored to the preferences and behavior of the target market. The content creation process began with discussions alongside the marketing team, brainstorming ideas, and executing designs for well-known F&B brands such as NightCap, Beathover, Dancing Goat Coffee, and others. This internship experience is expected to serve as a strong foundation for the author in enhancing creative skills, especially in the field of graphic design.

Keywords: *Internship, Graphic Design, Social Media, Promotion*



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.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
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	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
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	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	24
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Konten Beathover	25

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	62
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	104
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	105
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	107
BAB IV	PENUTUP	109
4.1	Simpulan	109
4.2	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo SAIA Indonesia.....	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan SAIA Indonesia	10
Gambar 2.3 <i>Poster Promosi CHIVAS X PACKAGE</i> Surabaya.....	10
Gambar 2.4 <i>Post Feeds</i> Instagram CHIVAS X PACKAGE.....	11
Gambar 2.5 <i>Feeds</i> Instagram Beathover.....	12
Gambar 2.6 <i>Feeds</i> Instagram NightCap.....	13
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Kerja Magang	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Kerja Magang.....	16
Gambar 3.3 Logo Beathover	26
Gambar 3.4 Moodboard Desain Konten Beathover	27
Gambar 3.5 Background Utama Konten Beathover	29
Gambar 3.6 Referensi Desain Konten Beathover	31
Gambar 3.7 Low Fidelity Konten Februari Beathover	32
Gambar 3.8 Low Fidelity Konten Pertama Beathover.....	33
Gambar 3.9 Penyusunan Teks Konten Pertama Beathover	34
Gambar 3.10 Hasil Final Konten Ketiga Beathover	35
Gambar 3.11 Low Fidelity Konten Kedua Beathover	36
Gambar 3.12 Aset Foto Konten Kedua Beathover.....	37
Gambar 3.13 Proses Penambahan Produk Konten Kedua Beathover.....	38
Gambar 3.14 Proses Penambahan Elemen Konten Kedua Beathover	39
Gambar 3.15 Hasil Final Konten Kedua Beathover.....	40
Gambar 3.16 Low Fidelity Konten Ketiga Beathover	42
Gambar 3.17 Aset Foto Konten Ketiga Beathover	43
Gambar 3.18 Proses Menghilangkan Objek Konten Ketiga	43
Gambar 3.19 Proses Penambahan Produk Konten Ketiga.....	44
Gambar 3.20 Hasil Final Konten Ketiga Beathover	45
Gambar 3.21 Low Fidelity Konten Keempat Beathover	46
Gambar 3.22 Hasil Final Konten Keempat Beathover.....	47
Gambar 3.23 Penyusunan Teks Konten Keempat Beathover	48
Gambar 3.24 Low Fidelity Konten Kelima Beathover	49
Gambar 3.25 Aset Konten Kelima Beathover.....	50
Gambar 3.26 Hasil Final Konten Kelima Beathover	50
Gambar 3.27 Teks pada Konten Kelima Beathover.....	51
Gambar 3.28 Low Fidelity Konten Keenam Beathover.....	52
Gambar 3.29 Proses Pembuatan Aset Konten Keenam	53
Gambar 3.30 Proses Penambahan Teks Konten Keenam	53
Gambar 3.31 Penambahan Cover Konten Keenam.....	54
Gambar 3.32 Hasil Final Konten Keenam Beathover.....	55
Gambar 3.33 Low Fidelity Konten Ketujuh Beathover	57
Gambar 3.34 Aset Konten Ketujuh Beathover	57
Gambar 3.35 Hasil Final Konten Ketujuh Beathover	58
Gambar 3.36 Low Fidelity Konten Kedelapan Beathover.....	59
Gambar 3.37 Aset Konten Kedelapan Beathover	60

Gambar 3.38 Hasil Final Konten Kedelapan Beathover.....	61
Gambar 3.39 Referensi Konten NightCap	63
Gambar 3.40 Referensi Konten Daily Entertainment NightCap.....	64
Gambar 3.41 Pembuatan Aset Konten Daily Entertainment NightCap.....	65
Gambar 3.42 Guide Kanvas Konten Daily Entertainment NightCap	66
Gambar 3.43 Proses Awal Konten Daily Entertainment NightCap.....	67
Gambar 3.44 Proses Penambahan Teks Konten Daily Entertainment	68
Gambar 3.45 Hasil Desain Konten Daily Entertainment NightCap	68
Gambar 3.46 Aset Background Revisi Konten Daily Entertainment	69
Gambar 3.47 Hasil Final Konten Daily Entertainment NightCap	70
Gambar 3.48 Hasil Final Lanjutan Konten Daily Entertainment NightCap	71
Gambar 3.49 Referensi Desain Konten Dancing Goat	72
Gambar 3.50 Aset Foto Konten Dancing Goat	73
Gambar 3.51 Proses Desain Konten Pertama Dancing Goat	75
Gambar 3.52 Proses Duplikasi Konten Pertama Dancing Goat.....	75
Gambar 3.53 Proses Penambahan Foto Konten Pertama Dancing Goat	76
Gambar 3.54 Hasil Final Konten Pertama Dancing Goat.....	77
Gambar 3.55 Proses Desain Konten Kedua Dancing Goat.....	78
Gambar 3.56 Proses Duplikasi Konten Kedua Dancing Goat	79
Gambar 3.57 Proses Penambahan Foto Konten Kedua Dancing Goat	79
Gambar 3.58 Hasil Final Konten Kedua Dancing Goat.....	80
Gambar 3.59 Proses Desain Konten Ketiga Dancing Goat.....	81
Gambar 3.60 Proses Duplikasi Konten Ketiga Dancing Goat	82
Gambar 3.61 Proses Penambahan Foto Konten Ketiga Dancing Goat.....	83
Gambar 3.62 Hasil Final Konten Ketiga Dancing Goat	84
Gambar 3.63 Sketsa Logo Noisy Nextdoor	85
Gambar 3.64 Sketsa Terpilih Logo Noisy Nextdoor	86
Gambar 3.65 Proses Pembuatan Logo Noisy Nextdoor.....	88
Gambar 3.66 Hasil Final Logo Noisy Nextdoor	89
Gambar 3.67 Guide Konten Feeds Noisy Nextdoor	90
Gambar 3.68 Penomoran Jumlah Konten Feeds dalam Kanvas	91
Gambar 3.69 Brief Konten Feeds Noisy Nextdoor.....	92
Gambar 3.70 Aset Konten Feeds Noisy Nextdoor.....	93
Gambar 3.71 Pembuatan Aset Grafis Konten Feeds Noisy Nextdoor	94
Gambar 3.72 Proses Penyusunan Konten Feeds Noisy Nextdoor	95
Gambar 3.73 Hasil Final Konten Feeds Noisy Nextdoor	96
Gambar 3.74 Pemisahan Sembilan Konten Feeds Noisy Nextdoor.....	97
Gambar 3.75 Guide Kanvas Konten Tomorrowland 2025	99
Gambar 3.76 Referensi Desain Konten Tomorrowland 2025.....	100
Gambar 3.77 Aset Konten Tomorrowland 2025.....	101
Gambar 3.78 Penyesuaian Aset Konten Tomorrowland 2025	102
Gambar 3.79 Proses Penambahan Logo Konten Tomorrowland 2025.....	102
Gambar 3.80 Proses Penambahan Teks Konten Tomorrowland 2025	103
Gambar 3.81 Hasil Final Konten Tomorrowland 2025	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	17
--	----



UMN
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	xxxi
Lampiran Karya	xxxii

