

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL DIGITAL
PADA RHAPSODIE.CO**



LAPORAN MAGANG

Syahrrian Abhinaya

00000055466

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

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL DIGITAL
PADA RHAPSODIE.CO**



LAPORAN MAGANG

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

**Syahrian Abhinaya
00000055466**

**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 : Syahrian Abhinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055466
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL DIGITAL
PADA RHAPSODIE.CO**

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



(Syahrian Abhinaya)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Syahrian Abhinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055466
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Rhapsodie.co
Alamat Perusahaan : Ruko Maggiore Grande Blok H. 3, Gading, Kec.
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15332
Email Perusahaan : customer.care@rhapsodie.co

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, 9 April 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Pricilia Irawan)

(Syahrian Abhinaya)

HALAMAN PENGESAHAN

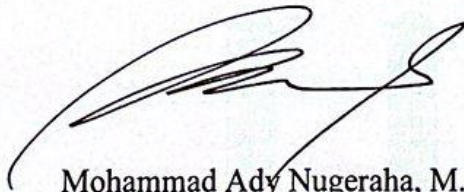
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN VISUAL DIGITAL
PADA RHAPSODIE.CO**

Oleh

Nama Lengkap : Syahrian Abhinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055466
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

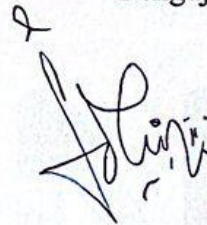
Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

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 : Syahrin Abhinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055466
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN VISUAL
DIGITAL PADA RHAPSODIE.CO

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, 9 April 2025


(Syahrin Abhinaya)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena dengan berkat dan rahmatnya, saya dapat menyusun laporan magang ini dengan baik. Minat mengenai perancangan *Marketing Tools* untuk promosi, membuat penulis mendapatkan pengalaman baru yang dapat bermanfaat untuk penulis kedepannya.

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. Rhapsodie.co, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Muhammad Afga, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Mohammad Ady Nugeraha, M.sn, 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 berharap kegiatan magang ini, dapat menjadi manfaat bagi penulis dan pembaca yang tertarik dalam bidang media promosi dan juga marketing. Penulis terbuka untuk kritik dan saran dari pembaca untuk mengembangkan laporan menjadi lebih baik

Tangerang, 9 April 2025



(Syahrian Abhinaya)

PERANCANGAN KONTEN VISUAL DIGITAL

PADA RHAPSODIE.CO

(Syahrian Abhinaya)

ABSTRAK

Laporan magang ini berisikan pengalaman dan peran penulis sebagai graphic design intern di Rhapsodie.co. Rhapsodie.co adalah sebuah sekolah musik yang didirikan pada tahun 2020 dengan tujuan untuk menyediakan pendidikan musik berkualitas. Dengan visi menjadi penyedia layanan pendidikan musik terdepan di Indonesia, Rhapsodie.co mengadopsi pendekatan modern yang mudah diakses, baik secara online maupun offline. Selain menawarkan pelajaran musik, Rhapsodie.co juga menyelenggarakan berbagai kegiatan dan layanan yang mendukung perkembangan industri musik di tanah air. Penulis berperan aktif dalam pembuatan desain media promosi untuk Rhapsodie.co yang ditawarkan oleh Rhapsodie.co selama enam bulan. Proyek desain ini dilakukan menggunakan metodologi Design Thinking. Penulis memulai dengan memahami siapa audiens, membuat ide dan mengembangkan ide terkait, membuat desain sesuai brand mandatory dan juga template yang telah di berikan menggunakan software adobe Photoshop dan illustrator. Selama proses pembuatan desain, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam hal mengasah *softskill* karen penulis perlu bertemu dengan graphic designer dari divisi lain untuk melakukan konsultasi desain. Hal ini melatih komunikasi dan juga menambah wawasan penulis dalam hal *hardskill* penulis dalam pembuatan media promosi dengan audiens yang beragam. Dalam prakteknya, magang ini tidak hanya sebagai syarat dlaam bidang akademis, namun juga memberikan ilmu yang dapat membantu penulis untuk melanjutkan dan mengembangkan kemampuan dalam bekerja sebagai desainer secara profesional.

Kata kunci: magang, media, sosial digital imaging, promosi, desain

DIGITAL VISUAL CONTENT DESIGN

ON RHAPSODIE.CO

(Syahrian Abhinaya)

ABSTRACT

This internship report contains the experience and role Rhapsodie.co is a music school founded in 2020 with the aim of providing music education. founded in 2020 with the aim to provide quality music education. education. With a vision to be the leading music education service provider in Indonesia, Rhapsodie.co adopts a modern approach that is easily accessible, both online and offline. both online and offline. In addition to offering music lessons, Rhapsodie.co also organizes various activities and services that support the development of music industry in the country. The author plays an active role in the design of promotional media for Rhapsodie.co offered by Rhapsodie.co for six months. months. This design project was conducted using the Design Thinking methodology. The author starts by understanding who the audience is, creating ideas and developing related ideas, creating designs according to the brand mandate. ideas, creating designs according to the brand mandatory and also the templates that have been using Adobe Photoshop and Illustrator software. During the process design creation process, the author gained valuable experience in terms of honing her soft soft skills because the author needs to meet with graphic designers from other divisions to do design consultation. to do design consultation. This trains communication and also adds to the the author's insight in terms of the author's hard skills in making promotional media with diverse audiences. with diverse audiences. In practice, this internship is not only a requirement in the academic field. requirement in the academic field, but also provides knowledge that can help the writer to continue the the author to continue in the future. Translated with DeepL.com (free version)

Keywords: *internship, media, social digital imaging, promotion, design*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	4
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	5
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan	8
2.1.2 Sejarah Perusahaan	16
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	17
2.3 Portofolio Perusahaan	18
2.3.1 Carousell Keuntungan Belajar Music di Rhapsodie.co .	19
2.3.2 Carousell Dukungan guru itu POWERFUL banget!	19
2.3.3 Promosi Les Musik Rhapsodie.co.....	20
2.3.4 Promosi Tempat Alat Musik Termurah.....	21
2.3.5 Perkenalan Maskot Rhapsodie.co	22
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	24

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	24
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	25
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	26
3.2 Tugas yang Dilakukan	27
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	29
3.3.1 Proses Pembuatan Konten Media Sosial	30
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	35
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	55
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	56
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	57
BAB IV PENUTUP	59
4.1 Simpulan	59
4.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 logo Rhapsodie.co	12
Gambar 2. 2 Carousell Keuntungan Belajar Music di Rhapsodie.co	19
Gambar 2. 3 Dukungan guru itu POWERFUL banget!	20
Gambar 2. 4 Les Musik Di Rhapsodie	21
Gambar 2. 5 Promosi Tempat Alat Musik Termurah.....	22
Gambar 2. 6 Perkenalan Maskot Rhapsodie.co	23
Gambar 2. 7 Gambar Alur Bagan	27
Gambar 2. 8 Brief Kerjaan	32
Gambar 2. 9 Tamplate Rhapsodie.....	33
Gambar 2. 10 Tahap Finalisasi.....	34
Gambar 2. 11 Tahap Pengecekan	35
Gambar 2. 12 Tahap Awal Pengeditan Video	38
Gambar 2. 13 Tahap pengecekan Video	40
Gambar 2. 14 Tahap Membuat Design Piala INPF 2025.....	42
Gambar 2. 15 Tahap Pengecekan Untuk Revisi.....	43
Gambar 2. 16 Tahap Pembuatan Poster JBL	46
Gambar 2. 17 Tahap Pengecekan Revisi	47
Gambar 2. 18 Pembuatan Roll Banner Aries.....	49
Gambar 2. 19 Pembuatan Roll Banner Aries 2	50
Gambar 2. 20 Tahap Pengecekan Revisi	51
Gambar 2. 21 Pembuatan Roll Banner Fineste.....	53
Gambar 2. 22 Tahap Pengecekan Revisi	55



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	28
---	-----------



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	xxi
Lampiran Karya	xxii

