

**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL
UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE*
DI PT VIDIO DOT COM**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah
00000050506**

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

**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL
UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE*
DI PT VIDIO DOT COM**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah
00000050506

**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 : Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050506
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL
UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE*
DI PT VIDIO DOT COM**

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, 8 Desember 2025



(Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah
NIM : 00000050506
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL
UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE* DI VIDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

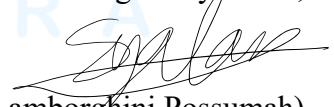
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000050506

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Vidio Dot Com

Alamat Perusahaan : SCTV Tower, Senayan City lantai 14, Jalan Asia Afrika Lot 19, Jakarta, Indonesia

Email Perusahaan : info@vidio.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 Desember 2025

Mengetahui



(Novenia S.AB)

Menyatakan



(Syalom Elizabeth)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL
UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE*
DI PT VIDIO DOT COM**

Oleh

Nama Lengkap : Syalom. E. M. L. Possumah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050506
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

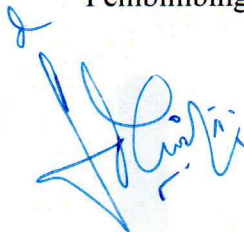
Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



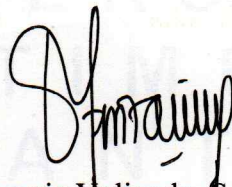
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Penguji



Gisela Anindita Putri, M.Sn.
0327059301/100311

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 : Syalom. E. M. L. Possumah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050506
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN PROMOSI
DIGITAL UNTUK KAMPANYE
PAYDAY SALE DI PT VIDIO DOT COM

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, 8 Desember 2025



(Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Konten Promosi Digital untuk Kampanye Payday Sale di PT Vidio Dot Com”. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT Vidio Dot Com, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Novenia, S.AB selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc. selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran serta motivasi untuk melaksanakan program magang.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Syalom E. M. L. Possumah)

PERANCANGAN KONTEN PROMOSI DIGITAL

UNTUK KAMPANYE *PAYDAY SALE*

DI PT VIDIO DOT COM

Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah

ABSTRAK

Perkembangan industri *Over-The-Top* (OTT) di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan seiring dengan meningkatnya minat dalam konsumsi konten digital. Sebagai salah satu *platform* OTT pemimpin pasar SVOD di Indonesia, PT Vidio Dot Com harus mempertahankan daya saingnya tidak hanya melalui konten eksklusif, tetapi juga melalui komunikasi visual yang kuat. PT Vidio Dot Com merupakan sebuah platform OTT yang terkenal di Indonesia dengan berbagai konten eksklusif, sehingga Vidio memiliki peran penting dalam menyediakan layanan streaming yang kompetitif di tengah dinamika pasar media digital yang bergerak cepat. Dalam menghadapi dinamika tersebut, divisi *Business Development* (BD) memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan peluang komersial. Fungsi divisi BD tidak hanya terbatas pada negosiasi kerjasama dan menjalin kemitraan, tetapi juga mencakup upaya untuk memperkuat kesadaran dan posisi merek di mata publik melalui berbagai upaya promosi di berbagai platform. Salah satu faktor penting dalam upaya memikat dan menyampaikan pesan yang jelas kepada target audiens adalah melalui desain grafis, terutama dalam membangun komunikasi visual yang efektif dan konsisten dengan identitas perusahaan. Melalui kegiatan magang sebagai *Graphic Design Intern* di divisi *Business Development* PT Vidio Dot Com. Kontribusi utama penulis dalam kegiatan magang ini adalah memproduksi aset visual untuk menunjang kampanye kolaborasi berbagai perusahaan yang bekerjasama dengan Vidio. Melalui kegiatan ini, penulis berkesempatan untuk mengaplikasikan ilmu dan prinsip desain yang dipelajari oleh penulis di kelas pada masa perkuliahan dan memperoleh pengalaman kerja nyata dalam industri bisnis platform OTT yang berbasis konten sehingga memerlukan kecepatan dan ketepatan dalam menghasilkan sebuah pesan visual yang mendukung.

Kata kunci: OTT, Pengembangan Bisnis, Desain Grafis, Vidio, Magang

PROMOTIONAL DIGITAL CONTENT

DESIGN FOR PAYDAY SALE ON

PT VIDIO DOT COM

Syalom Elizabeth Mariane Lamborghini Possumah

ABSTRACT

The Over-The-Top (OTT) industry in Indonesia is currently experiencing a trajectory of significant growth, paralleled by a shift in consumer behavior toward digital content. As a premier SVOD platform, PT Vidio Dot Com must sustain its market leadership not only through exclusive content but also through persuasive visual communication. Within this competitive landscape, the Business Development (BD) division serves a crucial function. Beyond managing commercial partnerships, the division is responsible for enhancing brand equity and public positioning through strategic promotion. Recognizing that graphic design is fundamental to effective communication and brand consistency, this report outlines the author's role as a Graphic Design Intern within the BD division. The author's central contribution focused on the production of visual assets essential for supporting commercial collaborations. This opportunity allowed for the application of academic design theories in a professional setting, offering the author immersive experience in the high-velocity environment of the OTT industry, where speed and accuracy in visual messaging are paramount.

Keywords: OTT, Business Development, Graphic Design, Vidio, Internship

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Visi & Misi PT Vidio Dot Com.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	17

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	19
3.3.1 Perancangan Kampanye Promosi Digital Payday sale...19	
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	27
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	33
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	33
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	33
BAB IV PENUTUP	35
4.1 Simpulan	35
4.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo PT Vidio Dot Com.....	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Vidio.com	9
Gambar 2.3. 1 Website Vidio.com.....	10
Gambar 2.3. 2 Aplikasi Vidio.com	11
Gambar 2.3. 3 Akun Instagram Vidio.com	12
Gambar 2.3. 4 Kampanye Berwarga Bareng Vidio	12
Gambar 2.3. 5 Poster Kompetisi Film Vidio.com.....	13
Gambar 2.3. 6 Konten Sports Vidio.com	14
Gambar 2.3. 7 Konten Vidio Original Series	14
Gambar 3.1. 1 Struktur Organisasi Divisi Business Development Vidio.com	16
Gambar 3.1. 2 Alur Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
Gambar 3.3. 1 Brief Awal Konten Payday Sale.....	20
Gambar 3.3. 2 Referensi kampanye sebelumnya	21
Gambar 3.3. 3 Skema warna kampanye <i>payday sale</i>	22
Gambar 3.3. 4 Aset fotografi <i>kampanye payday sale</i>	22
Gambar 3.3. 5 Proses Pengolahan Aset Visual	23
Gambar 3.3. 6 Proses pengerjaan background	23
Gambar 3.3. 7 Key visual alternatif dan key visual terpilih.....	24
Gambar 3.3. 8 Tipografi kampanye payday sale.....	25
Gambar 3.3. 9 Revisi penempatan aset visual.....	25
Gambar 3.3. 10 Hasil revisi penempatan aset visual	26
Gambar 3.3. 11 Hasil turunan desain KV	27
Gambar 3.3. 12 Permintaan revisi informasi paket.....	27
Gambar 3.4. 1 Brief Flyer	28
Gambar 3.4. 2 Key Visual Sports Premium Segment.....	29
Gambar 3.4. 3 Preview dan feedback pertama.....	29
Gambar 3.4. 4 Hasil akhir desain flyer	30
Gambar 3.4. 5 Desain awal promo OEM TV.....	31
Gambar 3.4. 6 Desain akhir promo OEM TV	31
Gambar 3.4. 7 Hasil akhir rolling banner Vidio.com x OVO	32
Gambar 3.4. 8 Hasil akhir content image Vidio.com x LG	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan	17
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xx
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxvii
Lampiran 8 Karya	xxxvii

