

**PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE BRAND*
*FASHION SHENELIN***



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Jocelyn Iona Putri Aribawana

00000066750

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

PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE BRAND*

FASHION SHENELIN



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Jocelyn Iona Putri Aribawana

00000066750

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 : Jocelyn Iona Putri Aribawana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066750
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE*
*BRAND FASHION SHENELIN***

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, 11 Desember 2025



(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jocelyn Iona Putri Aribawana
NIM : 00000066750
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE BRAND FASHION SHENELIN*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir/~~Laporan Magang~~ sebagai berikut:

- ☐ 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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jocelyn Iona Putri Aribawana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066750

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : SHENELIN

Alamat Perusahaan : Jl. Honoris Raya Q1 No. 10, RT.007/RW.002,
Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten
15117

Email Perusahaan : pa@shenelin.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, 5 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan


(Adelia Andini) TM


(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE BRAND*
FASHION SHENELIN

Oleh

Nama Lengkap : Jocelyn Iona Putri Aribawana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066750
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

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 : Jocelyn Iona Putri Aribawana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066750
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BANNER*
MARKETPLACE BRAND FASHION
SHENELIN

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, 11 Desember 2025



(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kasih dan rahmat-Nya, laporan magang berjudul Perancangan *Banner Promosi Marketplace Brand Fashion Shenelin* dapat selesai tepat waktu. Penyusunan laporan ini memberikan penulis kesempatan memperoleh wawasan dan pemahaman mendalam mengenai dunia kerja profesional. Laporan magang ini dibuat sebagai bagian dari salah satu syarat menyelesaikan Carreer Acceleration Program Track 1. Penulis berharap laporan ini dapat berguna bagi pembaca lainnya sebagai referensi pada laporan magang selanjutnya di bidang yang serupa.

Penulis menyadari bahwa laporan tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Shenelin, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Adelia Andini, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Lia Herna, S.Sn., M.M., 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.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai acuan untuk laporan selanjutnya.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

PERANCANGAN *BANNER MARKETPLACE*

BRAND FASHION SHENELIN

(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

ABSTRAK

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan sebagai mahasiswa. Laporan magang ini membahas pengalaman penulis sebagai *Graphic Design Intern* di sebuah *brand fashion* lokal bernama Shenelin. Shenelin menjual berbagai produk busana wanita dengan fokus pada produk jeans premium. Dalam era digital ini, industri *fashion* sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk berbisnis dan melakukan promosi sehingga memerlukan peran desain komunikasi visual untuk menyampaikan pesan promosinya dengan tepat. Penulis menjalankan program kerja magang selama enam bulan yakni dari 21 Juli 2025 hingga 21 Januari 2026. Tugas utama yang dilakukan sebagai *Graphic Design Intern* yaitu perancangan desain *banner* dan poster digital, konten video iklan, pengeditan aset foto dan video, serta pengembangan konsep desain sesuai nilai *brand* Shenelin. Selama menjalankan magang, penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* sebagai desainer saja, namun juga mendapatkan pembelajaran penting mengenai etos kerja dalam lingkungan kerja yang profesional. Selain sebagai syarat pemenuhan akademis Universitas Multimedia Nusantara, magang ini juga mengembangkan wawasan dan menambah wawasan penulis mengenai peran desainer grafis di dalam sektor industri *fashion*.

Kata kunci: Media Promosi, *Fashion Wanita*, Desain Grafis, Shenelin

DESIGN DEVELOPMENT OF MARKETPLACE BANNERS FOR FASHION BRAND SHENELIN

(Jocelyn Iona Putri Aribawana)

ABSTRACT

An internship program is one of the graduation requirements for university students. This report discusses the author's experience as a Graphic Design Intern at a local fashion brand named Shenelin. Shenelin specializes in women's apparel with a particular focus on premium denim products. In today's digital era, the fashion industry has increasingly adopted technology for business and promotional activities, making the role of visual communication design essential in effectively delivering promotional messages. The internship program lasted for six months, from July 21, 2025, to January 21, 2026. The main responsibilities as a Graphic Design Intern included designing digital banners and posters, creating advertising video content, editing photo and video assets, and developing design concepts in line with Shenelin's brand values. Throughout the internship, the author not only gained experience in developing both soft and hard skills as a designer, but also acquired important lessons about work ethics within a professional environment. In addition to fulfilling the academic requirement at Universitas Multimedia Nusantara, this internship also broadened the author's perspective and understanding of the role of graphic designers in the fashion industry.

Keywords: *Promotional Media, Women's Fashion, Graphic Designer, Shenelin*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	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 Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portofolio Perusahaan	14
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	17
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	17
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	18
3.2 Tugas yang Dilakukan	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	22

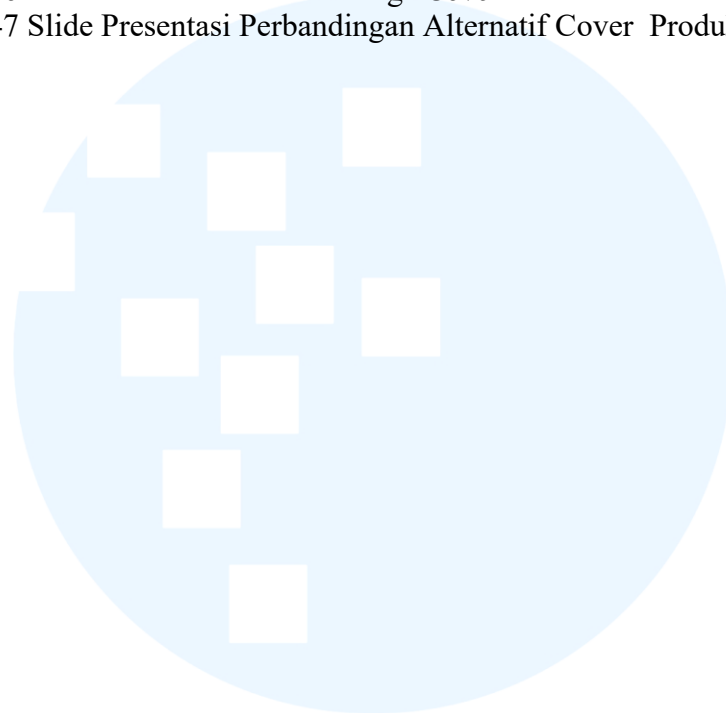
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	23
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	32
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	62
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	62
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja.....	63
BAB IV	PENUTUP	65
4.1	Simpulan	65
4.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Shenelin	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	10
Gambar 2.3 <i>Banner</i> Kolaborasi Shenelin x Innisfree	14
Gambar 2.4 Halaman Utama <i>Website</i> Shenelin	15
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Pelaksanaan Kerja	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Kerja	18
Gambar 3.3 Pemberian <i>Brief</i> Oleh Supervisor <i>Customer Service</i>	24
Gambar 3.4 Referensi dari <i>Supervisor Customer Service</i>	25
Gambar 3.5 <i>Reference Board</i> Perancangan <i>New Product Banner</i>	25
Gambar 3.6 Proses Pengeditan Foto	26
Gambar 3.7 Pembuatan Latar Belakang Desain <i>New Product Banner</i>	27
Gambar 3.8 Pembuatan <i>Grid</i> dan Penghapusan Latar Belakang Aset Foto	27
Gambar 3.9 Proses Memasukkan Teks <i>Heading</i> Desain <i>New Product Banner</i> ...	28
Gambar 3.10 Proses Memasukkan <i>Body Text</i>	29
Gambar 3.11 Proses Membuat Siluet dari Aset Foto	29
Gambar 3.12 Proses Memasukkan Logo Perusahaan ke dalam Desain	30
Gambar 3.13 Hasil Desain Sebelum Revisi	30
Gambar 3.14 Finalisasi Desain Setelah Menerapkan Revisi	31
Gambar 3.15 Catatan <i>Brainstorming</i> Mencari Ide <i>Games</i> Instagram Story	33
Gambar 3.16 <i>Reference Board</i> Instagram <i>Engaging Story Games</i>	34
Gambar 3.17 Proses Awal Perancangan Instagram <i>Engaging Story Games</i>	35
Gambar 3.18 Memasukkan <i>Heading</i> Judul <i>Games</i>	35
Gambar 3.19 Elemen Visual Huruf Acak <i>Games</i>	36
Gambar 3.20 Memasukkan Teks <i>Hint Games</i> Tebak Kata	37
Gambar 3.21 Hasil Desain Sebelum Revisi	37
Gambar 3.22 Hasil Akhir Desain Instagram <i>Engaging Story Games</i>	38
Gambar 3.23 Sketsa <i>Brainstorming Mystery Door Customer Birthday</i>	40
Gambar 3.24 <i>Reference Board Mystery Door Birthday Customer</i>	41
Gambar 3.25 Hasil Aset Pintu <i>Prompt AI</i> Pertama	42
Gambar 3.26 Hasil Aset Pintu <i>Prompt AI</i> Kedua	43
Gambar 3.27 Hasil Aset Pintu Terbuka <i>Prompt AI</i> Pertama	44
Gambar 3.28 Hasil Aset Pintu Terbuka <i>Prompt AI</i> Kedua	44
Gambar 3.29 Awal Perancangan <i>Mystery Door Birthday Customer</i>	45
Gambar 3.30 Desain <i>Mystery Door</i> Pintu Tertutup Semua	46
Gambar 3.31 Desain Pintu dengan Hadiah	47
Gambar 3.32 Menambahkan Elemen Cahaya Di Belakang Aset Hadiah	47
Gambar 3.33 Desain Elemen Hadiah Tanpa Latar Belakang	48
Gambar 3.34 Video Animasi <i>Mystery Door</i> Terbuka	49
Gambar 3.35 Pengeditan Video Animasi <i>Mystery Door</i>	49
Gambar 3.36 Pemberian Daftar Produk Oleh Supervisor <i>Customer Service</i>	51
Gambar 3.37 <i>Reference Board Product Recommendation Catalogue</i>	52
Gambar 3.38 Proses Awal Desain Katalog	53
Gambar 3.39 Peletakan Elemen Teks Pada Desain Katalog	54
Gambar 3.40 Hasil Akhir Desain Katalog	55
Gambar 3.41 <i>Reference Board Product Cover Marketplace</i>	57

Gambar 3.42 Proses Alternatif Pertama Desain <i>Cover</i> Produk	58
Gambar 3.43 Hasil Desain Alternatif Pertama <i>Cover</i> Produk	58
Gambar 3.44 Proses Alternatif Kedua Desain <i>Cover</i> Produk	59
Gambar 3.45 Hasil Desain Alternatif Kedua <i>Cover</i> Produk	59
Gambar 3.46 Hasil Desain Alternatif Ketiga <i>Cover</i> Produk	60
Gambar 3.47 Slide Presentasi Perbandingan Alternatif <i>Cover</i> Produk	61



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	19
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xvii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xviii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xix
Lampiran 6 PROSTEP 03	xx
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxvi
Lampiran 8 Karya	xxxvii

