

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL
PADA MEDIA SOSIAL AKSESMU**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Jenina Azmaura Dermawan
00000069323**

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

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL
PADA MEDIA SOSIAL AKSESMU**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

**Jenina Azmaura Dermawan
00000069323**

**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 : Jenina Azmaura Dermawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069323
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL PADA MEDIA SOSIAL AKSES MU

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, 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, 4 Desember 2025



(Jenina Azmaura Dermawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jenina Azmaura Dermawan
NIM : 00000069323
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI**

DIGITAL PADA MEDIA SOSIAL AKSES MU

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/~~Project~~/Tugas Akhir 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, 4 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jenina Azmaura Dermawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jenina Azmaura Dermawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan kerja di:

Nama Perusahaan : PT Sumber Trijaya Lestari (Aksesmu)

Alamat Perusahaan : Alfa Tower, Jl. Jalur Sutra Barat Kavling 9 Alam
Sutera, Kota Tangerang 15143

Email Perusahaan : cs@aksesmu.id

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan career acceleration program 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

PT. Sumber Trijaya Lestari

(M. Misbahul Munir)



(Jenina Azmaura Dermawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL
PADA MEDIA SOSIAL AKSESMU,**

Oleh

Nama Lengkap : Jenina Azmaura Dermawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069323
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



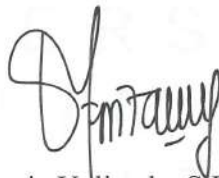
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

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 : Jenina Azmaura Dermawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069323
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN DESAIN KONTEN
PROMOSI DIGITAL PADA MEDIA SOSIAL
AKSESMU**

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, 4 Desember 2025



(Jenina Azmaura Dermawan)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat yang diberikan sehingga penulis dapat mengerjakan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain Konten Promosi Digital Pada Media Sosial Aksesmu” dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual oleh Universitas Multimedia Nusantara. Dengan itu, penulis 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. PT Sumber Trijaya Lestari, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Maria Endah Wahyu Utami, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Ds., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya atas dukungan, dorongan, dan kasih sayang yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan magang.
8. Teman-teman saya baik dari dalam maupun luar tempat magang, yang selalu memberikan bantuan dan mendukung saya.

Sekian kata pengantar yang disampaikan oleh penulis, Semoga laporan magang ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya untuk para pembaca mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Desember 2025



(Jenina Azmaura Dermawan)

PERANCANGAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL PADA MEDIA SOSIAL AKSESMU

(Jenina Azmaura Dermawan)

ABSTRAK

Magang merupakan program pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung yang relevan dengan bidang studi. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan magang di PT Sumber Trijaya Lestari (Aksesmu), sebuah perusahaan yang berfokus pada pemberdayaan UMKM melalui teknologi digital, layanan antar, serta pendampingan usaha. Program magang ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual, sekaligus memberikan pengalaman profesional, mengasah *hard skill* dan *soft skill*, serta memahami proses kerja industri. Teori utama yang digunakan dalam pelaksanaan adalah prinsip Desain Komunikasi Visual yang menekankan keterpaduan antara elemen visual, pesan, dan media digital. Peran yang dijalani adalah sebagai posisi *Graphic Design & Video Content Creator* di bawah departemen *Commercial*, dengan tanggung jawab meliputi pembuatan desain konten media sosial, pengeditan video, serta kolaborasi lintas divisi dalam pembuatan materi promosi. Dari pelaksanaan tersebut dapat disimpulkan bahwa magang di Aksesmu memberikan pengalaman berharga untuk menerapkan ilmu desain komunikasi visual ke dalam praktik industri, memperluas pemahaman mengenai strategi branding digital untuk UMKM, serta meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja profesional.

Kata kunci: Magang, Desain Komunikasi Visual, Aksesmu, UMKM

DESIGNING DIGITAL PROMOTION CONTENT ON AKSESMU'S SOCIAL MEDIA

(Jenina Azmaura Dermawan)

ABSTRACT

Internship is a learning program that allows students to gain real work experience relevant to their field of study. This report is prepared based on the internship conducted at PT Sumber Trijaya Lestari (Aksesmu), a company focused on empowering MSMEs through digital technology, delivery services, and business mentoring. This internship program aims to fulfill the graduation requirements of the Visual Communication Design study program, while also providing professional experience, enhancing both hard and soft skills, and understanding industry workflows. The main theory applied during the internship is the principle of Visual Communication Design, which emphasizes the integration of visual elements, messaging, and digital media. The role undertaken was as part of the Graphic Design & Video Content Creator position under the Commercial department, with responsibilities including creating social media content designs, video editing, and cross-department collaboration in producing promotional materials. From this experience, it can be concluded that the internship at Aksesmu provides valuable opportunities to apply visual communication design knowledge in an industrial context, expand understanding of digital branding strategies for MSMEs, and enhance students' readiness to enter the professional workforce.

Keywords: *Internship, Visual Communication Design, Aksesmu, MSMEs*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	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	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
2.3.1 Temu Pedagang	9
2.3.2 Aksesmu Futsal Cup	11
2.3.3 MaBar Aksesmu	12
BAB III PELAKSANAAN KERJA	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	26
3.3.2.1 Proyek <i>Flyer</i> Digital MAPAN	26
3.3.2.2 Proyek <i>Motion Graphic</i> Maulid Nabi	32
3.3.2.3 Proyek <i>Video</i> Konten Toko Farhan	40
3.3.2.4 Proyek <i>Media Factory Visit</i> Ajinomoto	45
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	55
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	55
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	56
BAB IV PENUTUP	57
4.1 Simpulan	57
4.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	7
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi PT Sumber Trijaya Lestari.....	8
Gambar 2. 3 Acara Temu Pedagang 2024	9
Gambar 2. 4 <i>T-shirt</i> Temu Pedagang 2024	9
Gambar 2. 5 <i>Flyer</i> Lomba Member Go Digital Temu Pedagang 2024	10
Gambar 2. 6 <i>Thumbnail YouTube</i> Temu Pedagang 2024	10
Gambar 2. 7 Logo Aksesmu Futsal Cup	11
Gambar 2. 8 Aksesmu Futsal Cup.....	11
Gambar 2. 9 <i>Post</i> Ajakan Futsal Cup Aksesmu	12
Gambar 2. 10 MaBar Aksesmu.....	12
Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	13
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	14
Gambar 3. 3 <i>Template</i> konten sosial media Aksesmu	19
Gambar 3. 4 <i>Brief</i> Tugas <i>Live Podcast</i> Nge-Warung Aksesmu.....	20
Gambar 3. 5 Contoh desain <i>Live Podcast</i> Nge-Warung oleh mentor	21
Gambar 3. 6 Sketsa <i>Live Podcast</i> Nge-Warung	22
Gambar 3. 7 <i>Background Live Podcast</i> Nge-Warung.....	23
Gambar 3. 8 <i>Gaussian blur</i>	23
Gambar 3. 9 <i>Headline</i> dan informasi untuk <i>Live Podcast</i> Nge-Warung	24
Gambar 3. 10 Hasil desain <i>post</i> promosi <i>Live Podcast</i> Nge-Warung.....	24
Gambar 3. 11 <i>Post Instagram live podcasr</i> Nge-Warung Aksesmu.....	25
Gambar 3. 12 <i>Brief</i> tugas <i>flyer</i> digital MAPAN	27
Gambar 3. 13 Referensi <i>flyer</i>	28
Gambar 3. 14 Desain awal <i>Flyer</i> MAPAN	29
Gambar 3. 15 Proses revisi <i>flyer</i> MAPAN.....	30
Gambar 3. 16 <i>Layer style flyer</i> MAPAN	31
Gambar 3. 17 Hasil revisi desain <i>Flyer</i>	31
Gambar 3. 18 Contoh referensi desain Maulid Nabi oleh mentor	33
Gambar 3. 19 Referensi desain Maulid Nabi	33
Gambar 3. 20 Sketsa desain Maulid Nabi.....	34
Gambar 3. 21 2 Desain alternatif Maulid Nabi	34
Gambar 3. 22 Tipografi tulisan Maulid Nabi Muhammad SAW.....	36
Gambar 3. 23 Hasil tipografi Maulid Nabi Muhammad SAW	36
Gambar 3. 24 Hasil desain Maulid Nabi	37
Gambar 3. 25 Proses <i>motion graphic</i> Maulid Nabi.....	38
Gambar 3. 26 <i>Capcut</i> Maulid Nabi	39
Gambar 3. 27 <i>Post Instagram Motion Graphic</i> Maulid Nabi	39
Gambar 3. 28 4 desain alternatif <i>cover reels</i> konten Toko Farhan	41
Gambar 3. 29 Hasil desain <i>cover reels</i> konten Toko Farhan	41
Gambar 3. 30 Intro Susun Warung ala Toko Farhan	42
Gambar 3. 31 Tips menyusun produk di warung	43
Gambar 3. 32 Cuplikan Suasana Warung	43

Gambar 3. 33 Outro <i>Video</i> Konten Toko Farhan	44
Gambar 3. 34 <i>Adjustment</i> untuk Konten Toko Farhan	44
Gambar 3. 35 <i>Reels</i> Susun Warung ala Toko Farhan	45
Gambar 3. 36 Contoh referensi desain <i>Factory Visit</i> oleh mentor.....	46
Gambar 3. 37 Desain awal <i>Factory Visit</i> Ajinomoto	47
Gambar 3. 38 Hasil desain <i>Factory Visit</i> Ajinomoto	48
Gambar 3. 39 Contoh banner <i>app</i> Aksesmu oleh mentor	49
Gambar 3. 40 Hasil banner <i>app</i> Aksesmu.....	49
Gambar 3. 41 Referensi desain banner <i>Factory Visit</i>	50
Gambar 3. 42 Desain awal banner <i>Factory Visit</i> Ajinomoto	50
Gambar 3. 43 Desain akhir banner <i>Factory Visit</i> Ajinomoto	51
Gambar 3. 44 Contoh desain sablon <i>Factory Visit</i>	52
Gambar 3. 45 Sketsa desain sablon <i>t-shirt</i>	52
Gambar 3. 46 Ilustrasi Aksa dan Member Aksesmu.....	53
Gambar 3. 47 Edit asset bus	53
Gambar 3. 48 Proses desain sablon <i>t-shirt</i>	54
Gambar 3. 49 Hasil desain sablon <i>t-shirt</i> <i>Factory Visit</i> Ajinomoto.....	54
Gambar 3. 50 <i>Mockup</i> desain sablon <i>t-shirt</i> <i>Factory Visit</i> Ajinomoto	55



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja.....	4
Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan	15
Tabel 3.2 Revisi desain <i>flyer</i> MAPAN	29
Tabel 3.3 Revisi desain Maulid Nabi.....	35
Tabel 3.4 Revisi desain <i>post Factory Visit</i> Ajinomoto	48



DAFTAR LAMPIRAN

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

