

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL
DI BASELO FURNITURE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Leticia Jennedy

00000069343

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

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI BASELO

FURNITURE



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Leticia Jennedy

00000069343

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 : Leticia Jennedy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI BASELO FURNITURE

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

Tanda tangan & e-n



10,00.

(Leticia Jennedy)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leticia Jennedy
NIM : 00000069343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Konten Media Sosial di Baselo Furniture

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



(Leticia Jennedy)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leticia Jennedy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama : Baselo Furniture
Alamat : Ruko Crown, Jl. Green Lake City Boulevard No.23
Unit K, RT.001/RW.010, Petir, Kec. Cipondoh, Kota
Tangerang, Banten
Email : baselo.furniture@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 8 Desember 2025

Mengetahui

PT. BASELO CEMERLANG ABADI

(Rina Setiawan)
(Supervisor & HRD)

Menyatakan

-Tanda tan-



(Leticia Jennedy)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI BASELO FURNITURE

Oleh

Nama Lengkap : Leticia Jennedy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

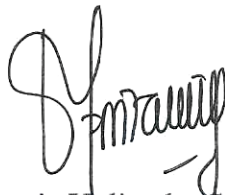


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

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 : Leticia Jennedy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Konten Media Sosial di Baselo Furniture

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



(Leticia Jennedy)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas tuntunan-Nya dalam mengerjakan laporan magang ini dengan judul “Perancangan Konten Pada Media Sosial Baselo”.

Tujuan dari pembuatan laporan magang ini sebagai syarat kelulusan pada program *Career Acceleration Track 1* di Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Sangat bersyukur dapat menyelesaikan laporan magang ini, hal ini dapat dicapai karena dibantu oleh dosen yang selalu membantu. Saya 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. Baselo Furniture, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Rina Setiawati, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Aditya Satyagraha, sebagai *Advisor* yang sudah membantu dalam pengerjaan laporan magang ini dengan suka dan duka.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat membantu kuliah dan mahasiswa lain saat memulai magang. Dalam penyusunan laporan magang saya menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik akan sangat diterima untuk dapat membangun saya dalam penulisan selanjutnya. Terima kasih atas waktu yang telah digunakan untuk membaca proposal tugas akhir ini.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Leticia Jennedy)

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI BASELO

FURNITURE

(Leticia Jennedy)

ABSTRAK

Magang adalah program pelatihan kerja dimana biasa digunakan oleh mahasiswa untuk langsung mendapatkan pengalaman lapangan kerja dalam waktu yang ditentukan. Tujuan dari kerja magang adalah menjadi pengalaman mahasiswa untuk dapat menggunakan ilmu yang telah didapati selama kuliah ke dalam dunia kerja langsung. Baselo Furniture adalah perusahaan furnitur yang dibuat berdasarkan apa yang klien inginkan. Baselo Furniture memiliki susunan perusahaan yang memudahkan flow kerja, susunan organisasi tersusun dimulai dari kepala perusahaan, manager, sales executive, head desainer, drafter, kepala tukang, hingga tukang. Selama bekerja di Baselo Furniture, banyak sekali pengalaman yang diterima dari projek-projek yang diberikan, seperti membuat video konten, foto produk furnitur, membuat flyer, mendesain kartu nama dan lainnya. Dalam melaksanakan kerja terdapat hambatan, namun penulis dapat menghadapinya dengan solusi yang baik seperti mencari tutorial dari video tip professional. Dengan pengalaman yang diterima dalam menjalani rangka program magang career acceleration, penulis dapat mendapatkan pengalaman kerja yang sangat berguna dan dapat digunakan pada saat turun langsung ke dunia. Tugas utama yang diberikan adalah membuat sebuah video sosial media. Pada tugas ini mendapat pengalaman banyak dari belajar menggambar sketsa kursi, membuat 3D kursi, merekam menggunakan kamera, dan mengedit secara profesional dengan memastikan video tidak bergetar. Selain tugas utama, terdapat tugas lainnya seperti mengambil foto furnitur showroom, membuat logo untuk Baston, membuat berbagai flyer lowongan kerja, dan membuat kartu nama untuk Vivano Living. Pada pelaksanaan tugas terdapat beberapa kendala, namun belajar mengatasi dengan solusi yang dapat ditemukan seiringnya bekerja.

Kata kunci: magang, graphic desain, furnitur, tugas, membuat

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING CONTENT BASELO FURNITURE SOCIAL MEDIA

(Leticia Jennedy)

ABSTRACT

Internship is a training work program that used for students to be able working in real time wuth a set time that has been decided. The goal of internship is for student would be able to use all their knowledge they got from college for work in real time Baselo Furniture is a company that focus on customizable furniture based on what the clients want. Baselo Furniture has a structure organization that make work flow gone smoothly, organization structure organized from the head of organization, manager, sales executive, head designer, drafter, head worker, untul worker. Within working in Baselo Furniture, there's a lot of experience that the writer had gained from doing the projects that have been given, from making content video, photos of furniture products, making flyers, and more. Excecuting the work have some obstacle, but the writer manage to break through it with good solutions like looking tutorial from proffesional video tips. With all the experience that gained from enrlling career acceleration internship program, writer manage to get a lot of Main work that was given is making a social media video. This work give a lot of experience such as how to sketch chair, make 3D chair, using a camera to take video, and editing video proffesionaly. There also side works like taking photoof showroom furniture, make logo of Baston, make flyer for work application, and making namecard of Vivano Living.

Keywords: *internship, graphic design, furniture, work, making*



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	v
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	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	11

3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	14
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	19
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	36
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	36
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	36
BAB IV PENUTUP	38
4.1 Simpulan	38
4.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Baselo Furniture	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 Foto Kondisi Pabrik	8
Gambar 2.4 Katalog Baselo	9
Gambar 2.5 Isi Katalog Baselo	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.2 Video Ide Social Media yang terpilih untuk dikembangkan.....	15
Gambar 3.3 Sketsa Kursi untuk Video Sosial Media.....	15
Gambar 3.4 3D Kursi di Blender untuk Video Sosial Media	16
Gambar 3.5 Mengedit Rekaman untuk Video Sosial Media.....	18
Gambar 3.6 Foto RAW dari kamera	20
Gambar 3.7 Edit Foto Kursi dengan Photoshop.....	21
Gambar 3.8 Foto Proses Mengukur Kursi	22
Gambar 3.9 Memasukan Ukuran Kursi	23
Gambar 3.10 Hasil Analisa untuk Logo Baston.....	24
Gambar 3.11 Membuat Beberapa Alternatif Logo di Adobe Illustrator	25
Gambar 3.12 Membuat Beberapa Alternatif Logo di Adobe Illutrator	25
Gambar 3.13 Logo Baston Terpilih Sebelum Dimodif lagi.....	26
Gambar 3.14 Flyer Lowongan Sales Executive Prototype Pertama	28
Gambar 3.15 Flyer Lowongan Sales Executive Reivisi Pertama	29
Gambar 3.16 Salah Satu Desain <i>Flyer</i> Lowongan <i>Project Consultant</i>	31
Gambar 3.17 Salah Satu Desain <i>flyer</i> Lowongan <i>Drafter</i>	32
Gambar 3.18 Kartu Nama Vivano Living Sebelumnya	33
Gambar 3.19 Desain Prototype Pada Adobe Illustrator	34
Gambar 3.20 Salah Satu Desain Awal Kartu Nama Vivano Living	35
Gambar 3.21 Salah Satu Desain Setelah diminimaliskan	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	12
--------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

