

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
SOSIAL JESEJOSH CREATIVE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Satya Yeriel Suprijadi

00000069907

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

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
SOSIAL JESEJOSH CREATIVE**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Satya Yeriel Suprijadi

00000069907

**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 : Satya Yeriel Suprijadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL JESEJOSH CREATIVE

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



(Satya Yeriel Suprijadi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Satya Yeriel Suprijadi
NIM : 00000069907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
SOSIAL JESEJOSH CREATIVE

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~/Laporan Magang 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Satya Yeriel Suprijadi)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Satya Yeriel Suprijadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Jesejosh Creative
Alamat Perusahaan : Tamtem Edutainment, 2nd Floor, Jl Kenangan,
RT003/005 Kongsu Baru, Kelurahan Medang, Gading Serpong, Kec. Pagedangan,
Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Email Perusahaan : hello@jesejoshcreative.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.

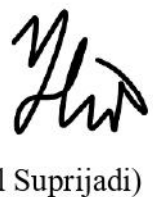
Tangerang, 8 Desember 2025

Mengetahui



(Josephine Madeleine)

Menyatakan



(Satya Yeriel Suprijadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
SOSIAL JESEJOSH CREATIVE

Oleh

Nama Lengkap : Satya Yeriel Suprijadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

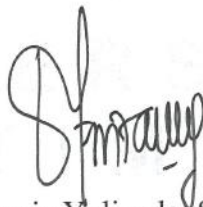


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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 : Satya Yeriel Suprijadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN KONTEN
MEDIA SOSIAL JESEJOSH CREATIVE

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



(Satya Yeriel Suprijadi)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, serta kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL JESEJOSH CREATIVE”. Melalui kesempatan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis memperoleh pengalaman berharga untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, mengasah kemampuan profesional, serta memahami secara langsung dinamika dunia kerja melalui kegiatan magang di Jesejosh Creative.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan magang yang telah dilaksanakan sekaligus sebagai dokumentasi pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi sarana refleksi dan pengembangan diri bagi penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses magang maupun penyusunan laporan ini. Oleh karena 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. Jesejosh Creative, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Josephine Madeleine, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesaikannya magang ini.
6. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesaikannya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

8. Rachel Wijaya, selaku teman yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan selama menjalani magang dan menulis laporan hingga selesai.

Melalui laporan ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat, wawasan, serta kontribusi positif bagi para pembaca. Selain itu, laporan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan bagi penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Satya Yeriel Suprijadi)



PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL JESEJOSH CREATIVE

(Satya Yeriel Suprijadi)

ABSTRAK

Program magang adalah kegiatan wajib bagi mahasiswa DKV Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain. Program magang juga merupakan kegiatan pembelajaran di luar kampus yang berfungsi memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja nyata secara profesional. Dalam laporan ini dibahas pengalaman penulis dalam melaksanakan program magang di Jesejosh Creative sebagai *Visual Communication Design Intern*. Jesejosh Creative adalah perusahaan yang berfokus pada layanan edukasi dan kegiatan seni bagi anak-anak. Selama menjalani program magang, penulis mengerjakan berbagai tugas terkait perancangan konten visual untuk media sosial, pembuatan desain untuk keperluan cetak, fotografi, videografi, serta pengeditan video. Pelaksanaan magang berlangsung selama empat bulan, mulai 1 Agustus 2025 hingga 28 November 2025, dengan sistem kerja *Work From Home* dan sesekali hadir untuk kegiatan dokumentasi acara yang diselenggarakan oleh perusahaan. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh peningkatan baik dalam keahlian teknis maupun *soft skill* seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim. Secara keseluruhan, program magang di Jesejosh Creative memberikan pengalaman berharga yang meningkatkan kesiapan penulis dalam memasuki dunia kerja profesional di bidang desain komunikasi visual.

Kata kunci: magang, desain, anak

DESIGN PLANNING OF SOCIAL MEDIA CONTENT FOR JESEJOSH CREATIVE

(Satya Yeriel Suprijadi)

ABSTRACT

The internship program is a mandatory activity for Visual Communication Design students at Universitas Multimedia Nusantara as one of the requirements for obtaining a Bachelor of Design degree. It also serves as an off-campus learning activity that provides students with the opportunity to gain real professional work experience. This report discusses the author's experience during an internship at Jesejosh Creative as a Visual Communication Design Intern. Jesejosh Creative is a company focused on educational services and art-related activities for children. Throughout the internship period, the author carried out various tasks related to developing visual content for social media, creating designs for printed materials, photography, videography, and video editing. The internship took place over four months, from August 1, 2025, to November 28, 2025, using a Work From Home system with occasional on-site attendance for event documentation organized by the company. Through this experience, the author gained improvements in both technical skills and soft skills, such as communication and teamwork abilities. Overall, the internship at Jesejosh Creative provided valuable experiences that enhanced the author's readiness to enter the professional workforce in the field of visual communication design.

Keywords: *internship, design, children*

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	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	3
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 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
2.3.1 Konten Media Sosial	8
2.3.2 Event Jesejosh Creative.....	9
2.3.3 Kolaborasi B2B.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	12

3.1.1	Kedudukan Pelaksanaan Kerja	12
3.1.2	Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.2	Tugas yang Dilakukan	14
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja	19
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	20
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	55
3.3.2.1	Desain Katalog <i>Slime Pudding</i>	55
3.3.2.2	Sertifikat Lomba Mewarnai SOUTH 78.....	55
3.3.2.1	Mengedit Video <i>Event Halloween Spooktober</i>	55
3.3.2.1	Memperbarui Desain <i>Sticker Packaging Slime</i>	63
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	65
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja.....	65
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	66
BAB IV	PENUTUP	67
4.1	Simpulan	67
4.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		xvii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Jesejosh Creative.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 <i>Feeds</i> Instagram Jesejosh Creative	9
Gambar 2.4 <i>Event</i> Jesejosh Creative.....	10
Gambar 2.5 Kolaborasi B2B Jesejosh Creative	11
Gambar 3.1 Bagan Tim Desain Jesejosh Creative	12
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.3 <i>Brief</i> Pertama PHF 2025 Melalui WhatsApp.....	20
Gambar 3.4 Beberapa Isi Dari <i>File</i> PDF yang Dikirim Oleh <i>Supervisor</i>	21
Gambar 3.5 Desain Pertama <i>Moodboard</i>	21
Gambar 3.6 Revisi Desain <i>Moodboard</i>	22
Gambar 3.7 Desain <i>Final Moodboard</i> Beserta <i>Approval</i> -nya	23
Gambar 3.8 Desain Awal <i>Story</i> Instagram PHF 2025	24
Gambar 3.9 Revisi Desain Awal <i>Story</i> Instagram PHF 2025	25
Gambar 3.10 Desain ke-2 <i>Story</i> Instagram PHF 2025 Beserta Dengan Revisi	25
Gambar 3.11 Desain Akhir <i>Story</i> Instagram PHF 2025.....	26
Gambar 3.12 Desain <i>Feeds</i> Instagram PHF 2025 Beserta <i>Approval</i> -nya.....	27
Gambar 3.13 <i>Brief</i> untuk <i>Feeds & Story</i> Instagram “ <i>What’s On</i> ” PHF 2025.....	27
Gambar 3.14 <i>Draft</i> Pertama Desain <i>Feeds</i> Instagram “ <i>What’s On</i> ” PHF 2025 ...	28
Gambar 3.15 Revisi Pertama Desain <i>Feeds</i> Instagram “ <i>What’s On</i> ” PHF 2025..	29
Gambar 3.16 Desain Akhir <i>Feeds</i> Instagram “ <i>What’s On</i> ” PHF 2025.....	29
Gambar 3.17 Desain <i>Story</i> Instagram “ <i>What’s On</i> ” PHF 2025	30
Gambar 3.18 Desain <i>Feeds & Story</i> Instagram “ <i>Rules & Regulations</i> ”	31
Gambar 3.19 Desain <i>Feeds</i> Instagram “ <i>Get Your Ticket</i> ” PHF 2025	32
Gambar 3.20 Desain <i>Story</i> Instagram “ <i>Get Your Ticket</i> ” PHF 2025	33
Gambar 3.21 Desain <i>Feeds</i> dan <i>Story</i> Instagram “ <i>FAQS</i> ” PHF 2025	33
Gambar 3.22 Desain <i>Page 1 Feeds</i> Instagram “ <i>Giveaway</i> ” PHF 2025	34
Gambar 3.23 Desain <i>Page 2 Feeds</i> Instagram “ <i>Giveaway</i> ” PHF 2025	35
Gambar 3.24 Desain Awal <i>Signage</i> Area Penjualan Tiket PHF 2025	36
Gambar 3.25 Desain ke-2 <i>Signage</i> Area Penjualan Tiket PHF 2025	36
Gambar 3.26 Desain Akhir <i>Signage</i> Area Penjualan Tiket PHF 2025	37
Gambar 3.27 Sketsa dan Referensi Desain <i>Signage</i> Informasi Waktu PHF 2025	38
Gambar 3.28 Desain Awal <i>Signage</i> Informasi Waktu PHF 2025.....	38
Gambar 3.29 Desain <i>Final Signage</i> Informasi Waktu PHF 2025.....	39
Gambar 3.30 Sketsa untuk Desain Infografis Mengenai <i>Pumpkin</i>	39
Gambar 3.31 Desain Awal <i>Banner</i> ke-1 Infografis <i>Pumpkin</i>	40
Gambar 3.32 Desain Awal <i>Banner</i> ke-2 Infografis	41
Gambar 3.33 Desain Awal <i>Banner</i> ke-3 Infografis	42
Gambar 3.34 Revisi Desain <i>Banner</i> Infografis.....	43
Gambar 3.35 Desain <i>Final Banner</i> Infografis.....	43
Gambar 3.36 <i>Breif Spot</i> Foto Acara PHF 2025.....	44
Gambar 3.37 Desain Awal <i>Spot</i> Foto Acara PHF 2025	45
Gambar 3.38 Sketsa <i>Spot</i> Foto Acara PHF 2025	46

Gambar 3.39 Desain Akhir <i>Spot</i> Foto Acara PHF 2025	46
Gambar 3.40 <i>Breif</i> dan Referensi Desain <i>Signage</i> Area Permainan	47
Gambar 3.41 Desain Awal <i>Signage</i> Area Permainan	47
Gambar 3.42 Revisi Desain <i>Signage</i> Area Permainan	48
Gambar 3.43 Desain Akhir <i>Signage</i> Area Permainan	49
Gambar 3.44 Desain Akhir Seluruh <i>Signage</i> Area Permainan	49
Gambar 3.45 Desain Awal dan Akhir Nota PHF 2025	50
Gambar 3.46 Penulis dan Tim Acara <i>Pumpkin Harvest Festival</i> 2025	51
Gambar 3.47 Proses <i>Editing</i> Foto di Aplikasi <i>Lightroom</i>	52
Gambar 3.48 Proses <i>Color Grading</i> Foto di Aplikasi <i>Lightroom</i>	53
Gambar 3.49 Beberapa Foto Pilihan yang Sudah Diedit	53
Gambar 3.50 Proses <i>Editing</i> Video Recap	54
Gambar 3.51 Dokumentasi Desain yang Penulis Kerjakan di Area <i>Event</i>	55
Gambar 3.52 Referensi Desain Katalog <i>Slime Pudding</i>	56
Gambar 3.53 Desain Awal Katalog <i>Slime Pudding</i>	57
Gambar 3.54 <i>Screenshot Chat</i> Revisi 1 dan 2 Katalog <i>Slime Pudding</i>	58
Gambar 3.55 Desain Setelah Revisi 1 & 2 Beserta Dengan Revisi 3 & 4	58
Gambar 3.56 Desain <i>Final</i> Katalog <i>Slime Pudding</i>	59
Gambar 3.57 Desain Awal Sertifikat Lomba SOUTH 78	60
Gambar 3.58 Revisi Desain Sertifikat Lomba SOUTH 78	61
Gambar 3.59 Desain <i>Final</i> Sertifikat Lomba SOUTH 78	61
Gambar 3.60 <i>Draft</i> Pertama <i>Editing Spooktober</i> dengan Revisi 1	62
Gambar 3.61 Revisi 2 dan <i>Final</i> Video <i>Teaser Spooktober</i>	63
Gambar 3.62 Desain Lama <i>Sticker Packaging Slime</i> dan Juga <i>Brief</i> Terbaru	64
Gambar 3.63 Desain <i>Final Sticker Packaging Slime</i>	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	15
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xix
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	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv

