

**PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19 REKOMENDASI
TEMPAT MAIN PADEL DI TANGERANG” DI TL GROUP**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Felicia Saimin

00000070256

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

**PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19 REKOMENDASI
TEMPAT MAIN PADEL DI TANGERANG” DI TL GROUP**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Felicia Saimin

00000070256

**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 : Felicia Saimin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19 REKOMENDASI TEMPAT MAIN PADEL DI DAERAH TANGERANG” DI TL GROUP

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 &



Felicia Saimin

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Saimin
NIM : 00000070256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Konten Digital “19 Rekomendasi Tempat Main Padel di Tangerang” di TL Group

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,



Felicia Saimin

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Saimin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : TL Group
Alamat Perusahaan : 081231121600
Email Perusahaan : redaksi@tangselife.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

Menyatakan



Satrio Dimas

Felicia Saimin

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19 REKOMENDASI TEMPAT MAIN PADEL DI TANGERANG” DI TL GROUP

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Saimin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

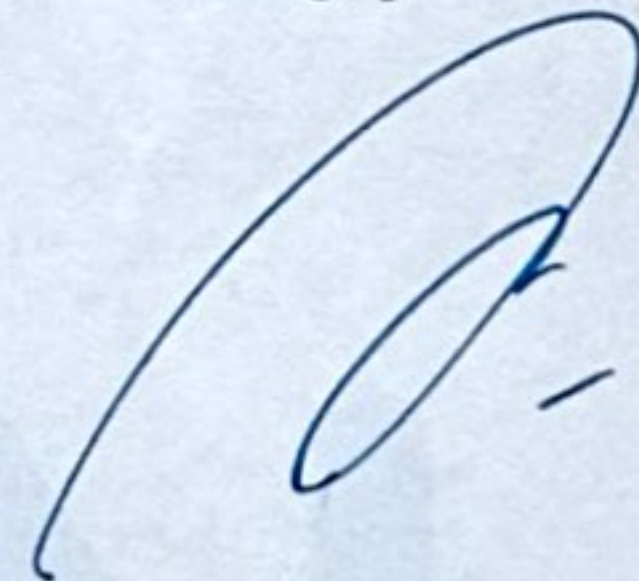
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



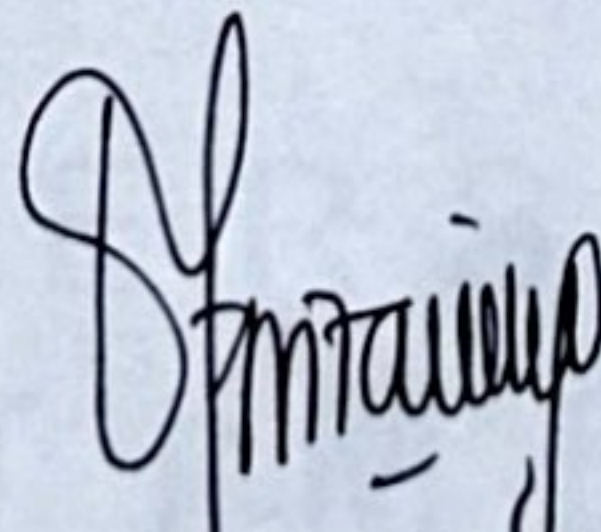
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

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 : Felicia Saimin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19
REKOMENDASI TEMPAT MAIN PADEL DI TANGERANG” DI TL
GROUP

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



Felicia Saimin

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan program magang di Universitas Multimedia Nusantara serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan magang yang telah penulis jalani. 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. TL Group, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Dimas Satrio Nugroho, S.M., 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 magang ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan program magang di bidang yang serupa.

Tangerang, 8 Desember 2025



Felicia Saimin

PERANCANGAN KONTEN DIGITAL “19 REKOMENDASI TEMPAT MAIN PADEL DI TANGERANG” DI TL GROUP

(Felicia Saimin)

ABSTRAK

Laporan ini berjudul *Perancangan Konten Digital “19 Rekomendasi Tempat Main Padel di Tangerang” Di TL Group* yang disusun berdasarkan kegiatan magang dalam program Acceleration di Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan magang dilaksanakan di TL Group, sebuah perusahaan media lokal yang bergerak di bidang informasi dan hiburan dengan fokus pada pengelolaan konten digital. Tujuan utama dari magang ini adalah memberikan pengalaman nyata kepada penulis untuk menerapkan teori desain komunikasi visual yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional, khususnya dalam merancang konten digital yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan audiens. Metode pelaksanaan magang dilakukan melalui observasi langsung, diskusi dengan tim, serta praktik perancangan konten digital di bawah bimbingan supervisor dan mentor perusahaan. Peran desainer grafis dalam program ini tidak hanya sebatas pada penguasaan teknis perangkat lunak desain, tetapi juga mencakup strategi komunikasi visual dalam menyampaikan pesan perusahaan kepada masyarakat. Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan magang ini adalah peningkatan kemampuan *hard skill* dan *soft skill* penulis, seperti kreativitas, manajemen waktu, serta kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja media yang dinamis. Dengan demikian, pengalaman magang ini diharapkan mampu memberikan bekal berharga bagi penulis dalam meniti karier sebagai desainer grafis profesional sekaligus memperkuat pemahaman terhadap dinamika industri media digital.

Kata kunci: desain grafis, konten digital, TL Group, komunikasi visual, industri media

DIGITAL CONTENT DESIGN “19 RECOMMENDATION

PLACES TO PLAY PADEL IN TANGERANG” AT

TL GROUP

(Felicia Saimin)

ABSTRACT

This report is entitled Designing Digital Content “19 Recommended Places to Play Padel in The Tangerang” at TL Group, which was prepared based on an internship activity in the Acceleration Program at Universitas Multimedia Nusantara. The internship was carried out at TL Group, a local media company engaged in information and entertainment with a focus on managing digital content. The main objective of this internship is to provide the author with real-world experience in applying visual communication design theories obtained during lectures into a professional work environment, particularly in designing digital content that is communicative, engaging, and aligned with audience needs. The internship method was conducted through direct observation, team discussions, and hands-on practice in digital content design under the guidance of a supervisor and company mentor. The role of a graphic designer in this program is not only limited to technical mastery of design software but also includes developing visual communication strategies to effectively convey the company’s messages to the public. The expected outcome of this internship is the improvement of both hard skills and soft skills of the author, such as creativity, time management, and adaptability within the dynamic media industry. Thus, this internship experience is expected to provide valuable preparation for the author in pursuing a career as a professional graphic designer while strengthening understanding of the dynamics of the digital media industry.

Keywords: *graphic design, digital content, TL Group, visual communication, media industry*

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	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
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	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	19
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	19
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	19
3.2 Tugas yang Dilakukan	20

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	27
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	28
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	32
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	46
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	47
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	47
BAB IV PENUTUP	49
4.1 Simpulan	49
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2.3 Konten Media Sosial Event Tangsel Noise	10
Gambar 2.4 Konten Media Sosial Event Tangsel Land	12
Gambar 2.5 Konten Sosial Media Tangsel Funwalk	14
Gambar 2.6 Tampilan Website Tangselife.com	16
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	20
Gambar 3.2 Referensi	29
Gambar 3.3 Monsterrat Font di Website 1001 Font	30
Gambar 3.4 Revisi Minor	31
Gambar 3.5 Final Design	32
Gambar 3.6 Referensi Merchandise TL Group	33
Gambar 3.7 Merchandise Kaos TL Group	34
Gambar 3.8 Font yang digunakan	35
Gambar 3.9 Merchandise Kalender 2026 TL Group	35
Gambar 3.10 Font yang digunakan	36
Gambar 3.11 Merchandise Botol Stainless TL Group	36
Gambar 3.12 Merchandise Mug TL Group	37
Gambar 3.13 Hasil revisi Merchandise Botol	38
Gambar 3.14 Final Design	38
Gambar 3.15 Kebutuhan Footage di Google Drive	39
Gambar 3.16 Efek transisi di CapCut	40
Gambar 3.17 Final Design	41
Gambar 3.18 Referensi dari Literasi Digital Komdigi	42
Gambar 3.19 Font Funtastic	42
Gambar 3.20 Desain Awal	43
Gambar 3.21 Final Design	44
Gambar 3.22 Akun Referensi Desain Good Stats	45
Gambar 3.23 Font Helvetica	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	31
--------------------------------------	----



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	xxxvii
Lampiran 8 Karya	xxxviii

