

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL *GIVEAWAY* UNTUK
MENDUKUNG STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN
DI PT SEABANK INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

MAUREEN ANGELINE

00000070574

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

2025

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL *GIVEAWAY* UNTUK
MENDUKUNG STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DI
PT SEABANK INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

MAUREEN ANGELINE

00000070574

**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 : Maureen Angeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070574
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL MEDIA SOSIAL *GIVEAWAY*
UNTUK MENDUKUNG STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DI PT
SEABANK INDONESIA**

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, 12 Desember 2025



Maureen Angeline

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maureen Angeline
NIM : 00000070574
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KONTEN VISUAL *GIVEAWAY*
UNTUK Mendukung STRATEGI KOMUNIKASI
PEMASARAN DI PT SEABANK INDONESIA

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, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Maureen Angeline)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maureen Angeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070574
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT SeaBank Indonesia
Alamat Perusahaan : Gama Tower, Jl. H. R. Rasuna Said No.2, Karet
Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940
Email Perusahaan : cs@seabank.co.id

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, 12 Desember 2025

Mengetahui



 **SeaBank**

(Yehezkiel Ryan Aldo)

Menyatakan



(Maureen Angeline)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN VISUAL *GIVEAWAY* UNTUK MENDUKUNG
STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN
DI PT SEABANK INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Maureen Angeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070574
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025

Pukul 14.54 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

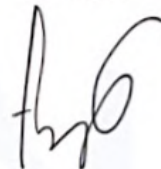
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



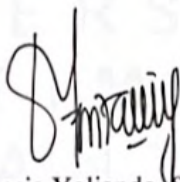
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

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 : Maureen Angeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070574
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Konten Visual *Giveaway*
Untuk Mendukung Strategi Komunikasi
Pemasaran di PT SeaBank Indonesia

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, 12 Desember 2025



Maureen Angeline

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus sebagai dokumentasi pengalaman, proses pembelajaran, dan kontribusi penulis selama menjalani magang di PT SeaBank Indonesia. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan 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 SeaBank Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Yehezkiel Ryan Aldo, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Amadea Shabira, selaku lead social media designer saya di SeaBank yang sudah membimbing saya dari awal magang hingga saat ini.
7. Christina Flora, S.Ds., M.M, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap laporan magang ini tidak hanya menjadi syarat kelulusan, tetapi dapat memberikan manfaat, wawasan, serta inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 12 Desember 2025



Maureen Angeline

PERANCANGAN KONTEN VISUAL *GIVEAWAY* UNTUK MENDUKUNG STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DI PT SEABANK INDONESIA

(Maureen Angeline)

ABSTRAK

Berbagai aspek kehidupan manusia dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan teknologi digital saat ini, termasuk sektor perbankan di Indonesia. Transaksi menjadi lebih mudah, cepat, efektif, dan aman dengan mendapatkan akses ke layanan digital yang lengkap. Sebagai salah satu bank digital terbesar di Indonesia, PT SeaBank Indonesia terus mengikuti perkembangan dengan mengembangkan berbagai inovasi layanan dan strategi pemasaran digital yang berfokus pada keamanan dan pengalaman pengguna untuk membangun kepercayaan masyarakat. SeaBank menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Facebook, X, dan TikTok untuk meningkatkan audiens, meningkatkan interaksi, dan meningkatkan kesetiaan pelanggan melalui berbagai konten promosi, edukasi, giveaway, dan kampanye unik yang tersedia di Shopee dan aplikasi SeaBank. Desainer grafis sangat penting dalam strategi ini untuk memastikan pesan perusahaan disampaikan dengan efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Dengan demikian, penulis memutuskan untuk melakukan magang sebagai desainer grafis di PT SeaBank Indonesia melalui Program MBKM Internship Track 1. Tujuan dari magang ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam desain, komunikasi, kerja tim, tanggung jawab, dan kedisiplinan yang diperlukan di dunia kerja profesional.

Kata kunci: desain grafis, perbankan digital, media sosial

***VISUAL GIVEAWAY CONTENT DESIGN TO SUPPORT
MARKETING COMMUNICATION STRATEGY
AT PT SEABANK INDONESIA***

Maureen Angeline

ABSTRACT

Various aspects of human life are significantly affected by the advancement of digital technology today, including the banking sector in Indonesia. Transactions become easier, faster, more effective, and safer by gaining access to comprehensive digital services. As one of the largest digital banks in Indonesia, PT SeaBank Indonesia continues to follow developments by developing various service innovations and digital marketing strategies that focus on security and user experience to build public trust. SeaBank uses social media platforms such as Instagram, Facebook, X, and TikTok to increase audiences, increase interaction, and increase customer loyalty through various promotional content, education, giveaways, and unique campaigns available on Shopee and the SeaBank application. Graphic designers are crucial in this strategy to ensure the company's message is delivered effectively, attractively, and easily understood by the audience. Thus, the author decided to do an internship as a graphic designer at PT SeaBank Indonesia through the MBKM Internship Track 1 Program. The purpose of this internship is to improve skills in design, communication, teamwork, responsibility, and discipline required in the professional world.

Keywords: *graphic design, digital banking, social media*



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.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
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	10
2.3.1 <i>Campaign Refferral User</i>	10
2.3.2 Pesta Untung	12
2.3.3 Media Sosial.....	13
2.3.4 Deposito Flash Deals	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	31
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	31
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	48
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	89
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	89
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	90
BAB IV PENUTUP	91
4.1 Simpulan	91
4.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo SeaBank	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan SeaBank Indonesia.....	8
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Divisi Marketing	9
Gambar 2. 4 Campaign SeaBank bersama dengan Hokben.....	10
Gambar 2. 5 <i>Campaign</i> Pesta Untung SeaBank.....	12
Gambar 2. 6 Poster SeaBank “WASPADA”	13
Gambar 2. 7 KV Deposito Flash Deals.....	14
Gambar 2. 8 SeaBank raih Penghargaan.....	15
Gambar 3.1 Bagan Koordinasi	18
Gambar 3.2 <i>SeaBank Creative Timesheet 2025</i>	32
Gambar 3.3 <i>SeaBank Creative Request</i>	33
Gambar 3.4 Moodboard SeaBank	34
Gambar 3.5 Referensi Desain dari <i>Requester</i>	34
Gambar 3.6 Logo SeaBank	35
Gambar 3.7 <i>Font</i> Shopee 2021.....	35
Gambar 3.8 Aset Iphone 17	36
Gambar 3.9 Aset tangga.....	37
Gambar 3.10 Background desain <i>Giveaway</i>	37
Gambar 3.11 Penambahan aset iPhone	38
Gambar 3.12 Penambahan <i>background</i>	39
Gambar 3.13 Penambahan judul	39
Gambar 3.14 Penambahan iPhone pendukung.....	40
Gambar 3.15 <i>Artboard</i> kedua.....	41
Gambar 3.16 Syarat Ketentuan	42
Gambar 3.17 Elemen tambahan dari moodboard Seabank	42
Gambar 3.18 Desain untuk syarat ketentuan <i>giveaway</i>	43
Gambar 3.19 Finalisasi desain	44
Gambar 3.20 Drive pengumpulan desain.....	45
Gambar 3.21 Pengumpulan desain kepada <i>lead social media designer</i>	45
Gambar 3.22 Hasil <i>feedback</i> dari <i>lead social media</i>	46
Gambar 3.23 Proses revisi.....	46
Gambar 3.24 <i>Approval</i> dari <i>lead social media designer</i>	47
Gambar 3.25 <i>Approval</i> dari <i>head of graphic design</i>	48
Gambar 3.26 Hasil desain final.....	48
Gambar 3.27 <i>SeaBank Creative Timesheet</i>	50
Gambar 3.28 <i>SeaBank Creative Request</i>	51
Gambar 3.29 Moodboard SeaBank	51
Gambar 3.30 Referensi Desain 836	52
Gambar 3.31 Aset di Adobe Stock.....	53
Gambar 3.32 Logo SeaBank	53
Gambar 3.33 <i>Font</i> Shopee 2021.....	54
Gambar 3.34 <i>Background</i> konten waspada.....	54
Gambar 3.35 Menambahkan aset <i>handphone</i>	55

Gambar 3.36 Penambahan tulisan 3D	56
Gambar 3.37 Finalisasi artboard1	57
Gambar 3.38 <i>Background</i> artboard 2	57
Gambar 3.39 Perubahan aset.....	58
Gambar 3.40 Peletakkan aset	59
Gambar 3.41 Penambahan tulisan.....	59
Gambar 3.42 Finalisasi <i>artboard</i> 2	60
Gambar 3.43 Artboard ketiga.....	61
Gambar 3.44 Penambahan langkah-langkah.....	62
Gambar 3.45 Finalisasi <i>artboard</i> 3	62
Gambar 3.46 <i>Approval</i> dari <i>lead social media designer</i>	63
Gambar 3.47 Proses <i>approval</i> dari Head Graphic Design	64
Gambar 3.48 Desain Final IG 836	64
Gambar 3.49 SeaBank Creative Timesheet	65
Gambar 3.50 SeaBank <i>Creative Request</i> CEO 58	66
Gambar 3.51 Moodboard SeaBank	67
Gambar 3.52 Brief Artikel Website	67
Gambar 3.53 Logo SeaBank	68
Gambar 3.54 Font Shopee 2021	69
Gambar 3.55 <i>Headline</i> artikel	69
Gambar 3.56 Aset Adobe Stock untuk Artikel Website	70
Gambar 3.57 Hasil Mockup Aset di Photoshop	70
Gambar 3.58 <i>Background</i> artikel website	71
Gambar 3.59 Penambahan aset	72
Gambar 3.60 Penambahan tulisan.....	72
Gambar 3.61 Hasil Desain	73
Gambar 3.62 Revisi dari <i>lead social media designer</i>	74
Gambar 3.63 Gambar Finalisasi Desain Akhir	75
Gambar 3.64 SeaBank Creative Timesheet	76
Gambar 3.65 SeaBank Creative Request	76
Gambar 3.66 Moodboard SeaBank	77
Gambar 3.67 Dokumentasi Perusahaan 2025	77
Gambar 3.68 Aset perempuan adobe stock.....	78
Gambar 3.69 Hasil edit Photoshop.....	79
Gambar 3.70 Background KV aplikasi SeaBank.....	79
Gambar 3.71 Penambahan aset gambar	80
Gambar 3.72 <i>Working file key visual</i>	80
Gambar 3.73 Feedback dari lead of campaign.....	82
Gambar 3.74 Desain Key Visual final	82
Gambar 3.75 Mockup Desain Aplikasi SeaBank.....	83
Gambar 3.76 SeaBank Creative Timesheet	84
Gambar 3.77 SeaBank Creative Request	84
Gambar 3.78 Refrensi desain offline	85
Gambar 3.79 Paper texture.....	85
Gambar 3.80 <i>Background</i> email	86
Gambar 3.81 <i>Paper texture</i>	86

Gambar 3.82 Penambahan tulisan.....	87
Gambar 3.83 Desain finalisasi <i>Brews & Bond</i>	87
Gambar 3.84 Feedback dari HR.....	88
Gambar 3.85 Desain final setelah revisi	89



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.....	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	xxvii
Lampiran 8 Karya	xlili

