

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM
UNTUK HALOFOOTY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Calvin Sebastian Januardho

00000070705

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

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM
UNTUK HALOFOOTY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Calvin Sebastian Januardho
00000070705

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 : Calvin Sebastian Januardho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM UNTUK HALOFOOTY

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, 4 Desember 2025



Calvin Sebastian Januardho

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Calvin Sebastian Januardho
NIM : 00000070705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan desain konten media instagram untuk
Halofooty

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, 4 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Calvin Sebastian Januardho

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Calvin Sebastian Januardho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070705

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Halobasket Indonesia

Alamat Perusahaan : Ged. Graha Mustika Ratu, lantai 5 suite 503, Jln. Jend. Gatot Subroto Kav. 74-75, RT. 002 / RW. 001, Kelurahan Menteng Dalam – Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan 12870

Email Perusahaan : halocreativeofficial@gmail.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, 4 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan

 **HALOBASKET**

Hafirlah Rhomdonie



Calvin Sebastian Januardho

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM
HALOFOOTY**

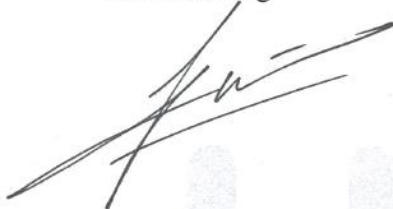
Oleh

Nama Lengkap : Calvin Sebastian Januardho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

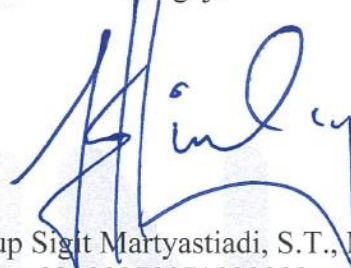
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Calvin Sebastian Januardho
NIM : 00000070705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
INSTAGRAM UNTUK HALOFOOTY

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



Calvin Sebastian Januardho

KATA PENGANTAR

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. Halobasket Indonesia selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Hafrilla Rhomdonie selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Cennywati, S.Sn., M.Ds., 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.
8. Adhitya Hernandian selaku direktur dari PT. Halobasket Indonesia yang telah memberikan saya kesempatan untuk melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia

Semoga laporan magang ini bisa menjadi pedoman bagi mahasiswa yang akan melakukan magang di semester depan dan ingin magang ditempat yang sama dengan saya.

Tangerang, 4 Desember 2025



Calvin Sebastian Januardho

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM UNTUK HALOFOOTY

(Calvin Sebastian Januardho)

ABSTRAK

PT. Halobasket Indonesia merupakan sebuah media yang bergerak di media yang membahas olahraga di Indonesia dimana fokusnya dari PT. Halobasket Indonesia adalah olahraga basket dan sepakbola. Media ini dibentuk pada tahun 2015 yang awalnya hanya membahas tentang perkembangan timnas basket Indonesia dan akhirnya meluas ke olahraga sepakbola. Alasan penulis melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia adalah karena penulis menyukai dan mengikuti olahraga basket dan sepakbola di Indonesia serta penulis mendapatkan banyak sekali freelance pada bidang sports design. Sehingga dengan ini membuat penulis akhirnya memutuskan untuk melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia. Di media ini, penulis berada di divisi Visual sebagai graphic designer intern dan bertanggung jawab dalam membuat design untuk intagram Halobasket dan Halofooty. Selama melaksanakan magang, penulis di dorong untuk membuat design secara cepat karena setiap berita ketika telat diangkat, engagementnya menjadi sedikit. Penulis juga dipaksa untuk berpikir kreatif dalam waktu yang singkat yang seringkali membuat penulis harus melakukan revisi pada desain yang dibuat karena tidak sesuai dengan supervisor. Walaupun banyak tekanan, penulis tetap melaksanakan setiap pekerjaan dengan sepenuh hati. Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis selama melaksanakan magang adalah bahwa desain yang dibuat tidak boleh terlalu banyak efek yang bisa membuat desain terlalu crowded. Penulis juga mendapatkan pengalaman bagaimana bekerja di sebuah media yang harus bisa mengangkat konten di sosial media secara cepat dan tepat.

Kata kunci: Halobasket, *Graphic Designer Intern*, cepat

DESIGN PLANNING OF INSTAGRAM MEDIA CONTENT FOR HALOFOOTY

(Calvin Sebastian Januardho)

ABSTRACT

PT. Halobasket Indonesia is a media company that focuses on covering sports in Indonesia, particularly basketball and football. The company was established in 2015, initially focusing solely on the development of the Indonesian national basketball team before eventually expanding to cover football as well. The reason the writer chose to intern at PT. Halobasket Indonesia is because of their passion and interest in Indonesian basketball and football, as well as their prior experience working on many freelance projects in sports design. This motivated the writer to pursue an internship opportunity at PT. Halobasket Indonesia. Within the company, the writer was assigned to the Visual Division as a Graphic Designer Intern, responsible for creating designs for Halobasket and Halofooty's Instagram pages. During the internship, the writer was encouraged to design quickly, as engagement tends to decrease when news posts are delayed. The writer was also required to think creatively under time pressure, which often resulted in revisions when designs did not align with the supervisor's expectations. Despite these challenges, the writer carried out every task wholeheartedly. In conclusion, the writer learned that designs should not include excessive effects that make the visuals look too crowded. The writer also gained valuable experience in understanding how media companies work—particularly the need to produce and publish social media content quickly and accurately.

Keywords: *Halobasket, graphic designer intern, fast, internship.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN AI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan.....	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
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	20

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	21
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	35
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	52
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	52
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	52
BAB IV	PENUTUP	54
4.1	Simpulan	54
4.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Halobasket Indonesia	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Proyek Halocreative untuk FIBA Asia Cup 2025	8
Gambar 2.4 Proyek Halocreative untuk FIBA.....	8
Gambar 2.5 Proyek Halocreative untuk FIBA Asia Women's Cup 2025	9
Gambar 2.6 Proyek Halocreative untuk Nusantara United.....	9
Gambar 2.7 Proyek Halocreative untuk Belitung FC	10
Gambar 2.8 Proyek Halocreative	11
Gambar 2.9 Proyek Halobasket	11
Gambar 2.10 Proyek Halofooty	12
Gambar 3.1 Bagan perusahaan PT. Halobasket Indonesia	13
Gambar 3.2 Bagan perusahaan PT. Halobasket Indonesia	13
Gambar 3.2 Bagan alur koordinasi perusahaan.....	14
Gambar 3.3 Sketsa Proses Pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Zambia U17 01	21
Gambar 3.4 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Zambia U17 02.....	23
Gambar 3.5 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Zambia U17 03.....	24
Gambar 3.6 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Zambia U17 04.....	25
Gambar 3.7 desain final <i>KV</i> Indonesia U17 vs Zambia U17 05	26
Gambar 3.8 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 01	27
Gambar 3.9 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 02	28
Gambar 3.10 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 03	29
Gambar 3.11 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 04	30
Gambar 3.12 Proses pembuatan <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 05	31
Gambar 3.13 final desain <i>KV</i> Indonesia U17 vs Brazil U17 06	32
Gambar 3.14 Proses pembuatan template final score 01	33
Gambar 3.15 proses pembuatan template final score 02.....	34
Gambar 3.16 Proses pembuatan template final score 03	35
Gambar 3.17 Final desain template final score 04.....	36
Gambar 3.18 Sketsa Proses Pembuatan Desain " <i>Battle of Mataram</i> " 01	37
Gambar 3.19 Proses pembuatan desain " <i>Battle of Mataram</i> " 02.....	38
Gambar 3.20 Proses pembuatan desain " <i>Battle of Mataram</i> " 03.....	39
Gambar 3.21 Proses pembuatan desain " <i>Battle of Mataram</i> " 04.....	40
Gambar 3.22 Final desain pembuatan desain " <i>Battle of Mataram</i> " 05.....	40
Gambar 3.23 Proses pembuatan desain Thomas Trucha 01	41
Gambar 3.24 Proses pembuatan desain Thomas Trucha 02	42
Gambar 3.25 Proses pembuatan desain Thomas Trucha 03	43
Gambar 3.26 Final desain Thomas Trucha pelatih baru PSM 04	46
Gambar 3.27 Sketsa desain <i>KV</i> 01	45
Gambar 3.28 Proses desain <i>KV</i> 02	46
Gambar 3.29 Proses desain <i>KV</i> 03	47
Gambar 3.30 Proses desain <i>KV</i> 04	48
Gambar 3.31 Final desain <i>KV</i> Rafael Struick 05	49
Gambar 3.32 Sketsa desain " <i>PSIS Semarang nasibmu kini</i> " 01	50
Gambar 3.33 Proses desain " <i>PSIS Semarang nasibmu kini</i> " 02	51

Gambar 3.34 Proses desain “PSIS Semarang nasibmu kini” 03	51
Gambar 3.35 Final desain “PSIS Semarang nasibmu kini” 04	52



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	14
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
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	xxvii
Lampiran 8 Karya	lv

