

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK ESPORT ID**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Khen Ing Hertasa

00000070725

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

**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK ESPORT ID**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Khen Ing Hertasa

00000070725

**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 : Khen Ing Hertasa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK ESPORT ID

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



(Khen Ing Hertasa)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Khen Ing Hertasa
NIM : 00000070722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK ESPORT ID**

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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 08 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Khen Ing Hertasa)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Khen Ing Hertasa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Merah Putih Media
Alamat Perusahaan : Gading Golf Tim. No.112, Cihuni, Kec.
Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15332
Email Perusahaan : redaksi@mpmedia.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, 8 Desember 2025

Mengetahui


Hannalia Valentine
 **MERAH
PUTIH**
.COM

(Hannalia Valentine, S.I.Kom)

Menyatakan





(Khen Ing Hertasa)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL
UNTUK ESPORT ID**

Oleh

Nama Lengkap : Khen Ing Hertasa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070725
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.
0324128506/ 071279



Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

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 : Khen Ing Hertasa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070722
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL UNTUK ESPORT ID**

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, 08 Desember 2025



(Khen Ing Hertasa)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya, yang membuat penulis berhasil menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial Untuk Esports ID”. Laporan magang ini dibuat sebagai bentuk untuk mengetahui perjalanan penulis saat magang di PT Merah Putih Media di divisi Esports ID. Penulis menyadari bahwa karya tulis ini dapat selesai akibat adanya dukungan penuh dari banyak pihak oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya 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 Merah Putih Media, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Hannalia Valentine, S.I.KOM., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga dan pacar saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna, meskipun begitu penulis berharap laporan magang ini bisa menjadi manfaat bagi yang membacanya.

Tangerang, 08 Desember 2025



(Khen Ing Hertasa)

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK ESPORT ID

(Khen Ing Hertasa)

ABSTRAK

PRO-STEP merupakan sebuah program yang dirancang untuk membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebelum turun ke dunia kerja lewat *Career Acceleration Program*. *Career Acceleration Program* dilaksanakan di akhir periode semester dengan harapan dapat memberikan ilmu, mengasah keterampilan seperti *softskill* dan *hardskill* sekaligus pengalaman kerja nyata bagi penulis dalam menerapkan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Sebagai syarat kelulusan dan mahasiswa DKV, penulis melaksanakan magang di PT Merah Putih Media sebagai *graphic designer intern*. PT Merah Putih Media merupakan perusahaan media digital yang mengelola berbagai portal media berita, salah satunya adalah Esports ID dengan total 118.000 pengikut di Instagram. Penulis diberikan kepercayaan sebagai *graphic designer* untuk Esports ID. Selama masa magang, penulis ditugaskan untuk merancang konten visual untuk platform Instagram, seperti konten berita esports, konten perayaan hari raya, infografis *timeline* turnamen, dan materi promosi acara *game* yg disesuaikan dengan karakteristik komunitas *game* Indonesia. Selama magang, penulis mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan tenggat waktu media digital yang cepat dan tantangan dalam memahami dunia esports (budaya setiap *game*) secara mendalam. Magang ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam hal produksi konten visual media digital, meningkatkan keterampilan desain yang responsif terhadap tren terkini, dan mengasah keterampilan komunikasi visual untuk menjangkau audiens esports Indonesia secara efektif.

Kata kunci: Magang, Media sosial, Esports, Konten visual, Desain grafis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING SOCIAL MEDIA CONTENT

FOR ESPORT ID

(Khen Ing Hertasa)

ABSTRACT

PRO-STEP is a program designed to help students prepare themselves before entering the workforce through the Career Acceleration Program. The Career Acceleration Program is implemented at the end of the semester with the hope of providing knowledge, honing skills such as soft skills and hard skills as well as real work experience for the author in applying the theories learned during the lectures. As a requirement for graduation and DKV students, the author did an internship at PT Merah Putih Media as an intern graphic designer. PT Merah Putih Media is a digital media company that manages various news media portals, one of which is Esports ID with a total of 118,000 followers on Instagram. The author was entrusted as a graphic designer for Esports ID. During the internship, the author was assigned to design visual content for the Instagram platform, such as esports news content, holiday celebration content, tournament timeline infographics, and game event promotional materials tailored to the characteristics of the Indonesian gaming community. During the internship, the author experienced difficulties in adapting to the fast deadlines of digital media and challenges in understanding the world of esports (the culture of each game) in depth. This internship provides valuable experience for writers in producing digital media visual content, enhancing design skills responsive to current trends, and honing visual communication skills to effectively reach the Indonesian esports audience.

Keywords: *Internship, Social Media, Esports, Visual Content, Graphic Design*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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
<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	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	10
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	10
2.1.1 Profil Perusahaan	10
2.1.2 Sejarah Perusahaan	12
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	12
2.3 Portofolio Perusahaan	14
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.....	20
3.2 Tugas yang Dilakukan	22

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	37
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	39
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	61
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	98
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	99
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	99
BAB IV PENUTUP	100
4.1 Simpulan	100
4.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi



DAFTAR GAMBAR

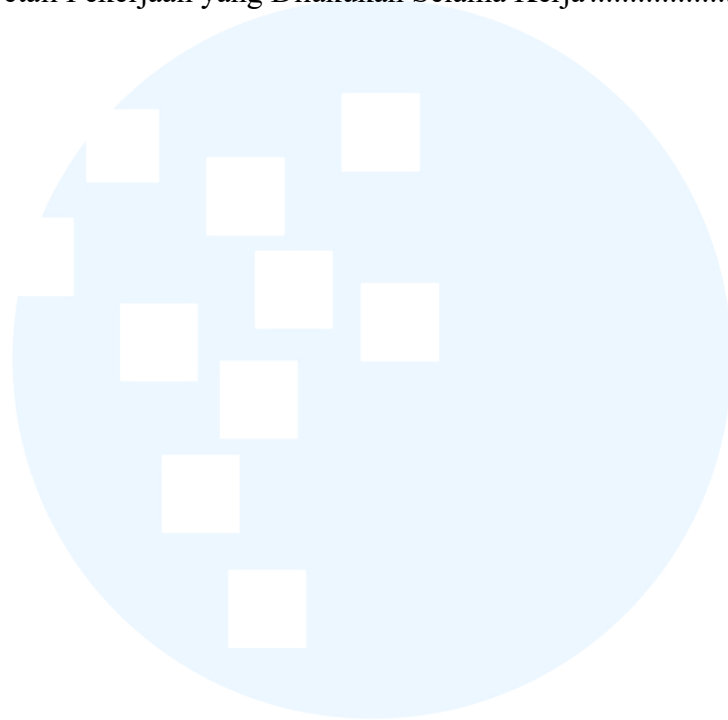
Gambar 2.1 Logo PT Merah Putih Media.....	11
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan PT Merah Putih Media	13
Gambar 2.3 Poster Kolaborasi TGI <i>Fridays</i> Indonesia.....	15
Gambar 2.4 Poster Program Esports ID “ <i>Goes To School</i> ”	16
Gambar 2.5 Dokumentasi Acara <i>First Warrior</i>	17
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Esports ID di PT Merah Putih Media	20
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi <i>Esports</i> ID di PT Merah Putih Media	21
Gambar 3.3 Alur Pelaksanaan Kerja <i>Esports</i> ID	38
Gambar 3.4 <i>Brief Template</i>	40
Gambar 3.5 Desain <i>Template</i> Lama.....	41
Gambar 3.6 Referensi Desain <i>Template IG Story</i>	43
Gambar 3.7 Desain <i>Final Dan Grid</i>	44
Gambar 3.8 <i>Font</i> poppins dan <i>palette</i> warna <i>Instagram story</i>	45
Gambar 3.9 <i>Layer Template Instagram Story</i>	46
Gambar 3.10 Desain <i>Template Feeds</i> Foto 4:5	47
Gambar 3.11 <i>Font Poppins</i> Dan <i>Palette</i> Warna <i>Feeds</i> 4:5.....	47
Gambar 3.12 <i>Layer Template Instagram Feeds</i> 4:5	48
Gambar 3.13 Desain Dan <i>Grid</i>	49
Gambar 3.14 <i>Font Poppins</i> Dan <i>Palette</i> Warna Foto 4:5	50
Gambar 3.15 <i>Layer Template Carousel</i> Foto 4:5	50
Gambar 3.16 Desain <i>Template Carousel</i> Foto Selain 4:5.....	51
Gambar 3.17 <i>Palette</i> Warna <i>Template Carousel</i> Foto Selain 4:5.....	52
Gambar 3.18 <i>Font HK Modular Template Carousel</i> Foto Selain 4:5.....	53
Gambar 3.19 <i>Layer Template Carousel</i> Foto Selain 4:5	53
Gambar 3.20 Desain Dan <i>Grid Opsi Template Carousel</i> Selain 4:5	54
Gambar 3.21 <i>Palette</i> Warna Opsi <i>Template Carousel</i> Selain 4:5.....	55
Gambar 3.22 <i>Font Poppins</i> Opsi <i>Template Carousel</i> Selain 4:5.....	55
Gambar 3.23 <i>Layer Opsi Template Carousel</i> Selain 4:5	56
Gambar 3.24 Desain Dan <i>Grid Feeds</i> Foto Ukuran Youtube.....	57
Gambar 3.25 <i>Font Poppins</i> Dan <i>Palette</i> Warna <i>Template Feeds</i> Foto Youtube..	58
Gambar 3.26 <i>Layer template feeds</i> ukuran youtube.....	59
Gambar 3.27 Revisi Desain <i>Template</i>	59
Gambar 3.28 Finalisasi Desain <i>Template</i>	60
Gambar 3.29 <i>Brief</i> Pembuatan <i>Template</i>	62
Gambar 3.30 Referensi Desain <i>Match Score</i> Dan <i>Quotes</i>	63
Gambar 3.31 Alternatif Desain <i>Match Score</i> Dan <i>Quotes</i>	64
Gambar 3.32 <i>Grid Match Score</i>	65
Gambar 3.33 <i>Grid Quotes</i>	66
Gambar 3.34 <i>Font Match Score</i> dan <i>Quotes</i>	67
Gambar 3.35 <i>Palette</i> Warna.....	68
Gambar 3.36 <i>Layer Quotes</i> Dan <i>Match Score</i>	70
Gambar 3.37 <i>Before Match Update</i>	71
Gambar 3.38 <i>After Match Update</i>	71
Gambar 3.39 <i>Final</i> Desain <i>Match</i>	72

Gambar 3.40 Pemberian <i>Brief</i> IKL	74
Gambar 3.41 Referensi Desain IKL	75
Gambar 3.42 Alternatif Desain IKL	76
Gambar 3.43 <i>Grid</i> IKL	76
Gambar 3.44 <i>Font</i> IKL	77
Gambar 3.45 <i>Palette</i> Warna IKL	78
Gambar 3.46 <i>Layer</i> IKL	79
Gambar 3.47 Revisi IKL	81
Gambar 3.48 Daftar Pemain <i>Import</i> IKL FALL 2025	82
Gambar 3.49 <i>Brief</i> MPL	83
Gambar 3.50 Referensi <i>Timeline</i> MPL Sebelumnya	84
Gambar 3.51 <i>Grid Timeline</i> MPL	85
Gambar 3.52 <i>Font RQND Pro Condensed</i> Dan <i>Poppins</i>	86
Gambar 3.53 <i>Palette</i> Warna <i>Timeline</i> MPL	87
Gambar 3.54 <i>Layer Timeline</i> MPL	88
Gambar 3.55 Revisi MPL	89
Gambar 3.56 Hasil Finalisasi Desain MPL	90
Gambar 3.57 <i>Brief Timeline</i> EWC	91
Gambar 3.58 Referensi <i>Timeline</i>	92
Gambar 3.59 Alternatif Desain <i>Timeline</i> EWC	93
Gambar 3.60 <i>Grid Timeline</i> EWC	93
Gambar 3.61 <i>Palette</i> Warna <i>Timeline</i> EWC	94
Gambar 3.62 <i>Font Anton</i> Dan <i>Public Sans</i>	94
Gambar 3.63 <i>Layer Timeline</i> EWC	95
Gambar 3.64 Revisi <i>Timeline</i> EWC	97
Gambar 3.65 Desain Finalisasi EWC	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	22



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
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	lvii
Lampiran 8 Karya	lviii

