

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BOLASKOR.COM
DI PT MERAH PUTIH MEDIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Vania

00000070724

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

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BOLASKOR.COM

DI PT MERAH PUTIH MEDIA



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds)

Vania

00000070724

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 : Vania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070724
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BOLASKOR.COM
DI PT MERAH PUTIH MEDIA**

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



(Vania)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania
NIM : 00000070724
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL
BOLASKOR.COM DI PT MERAH PUTIH MEDIA

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, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Vania)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070724
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Merah Putih Media
Alamat Perusahaan : Paramount Hill Golf Blok GGT No 112 Paramount
Serpong, Pagedangan, Kab. Tangerang, 15332
Banten, Indonesia.

Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.

1. 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

(Tengku Sufiyanto)



(Vania)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BOLASKOR.COM
DI PT MERAH PUTIH MEDIA

Oleh

Nama Lengkap : Vania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070724
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

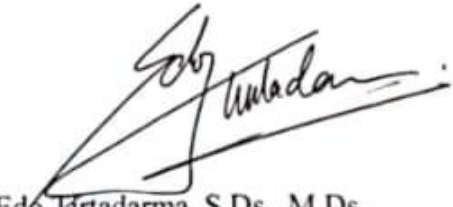
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


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

Penguji


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

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 : Vania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070724
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN MEDIA
SOSIAL BOLASKOR.COM DI
PT MERAH PUTIH MEDIA

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


(Vania)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulisan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain Media Sosial BolaSkor.com di PT Merah Putih Media” dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan dan memberikan gambaran mengenai praktik kerja sebagai *graphic design intern* di PT Merah Putih Media. Dalam prosesnya, penulis mendapat bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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 Merah Putih Media, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Tengku Sufiyanto, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Vania Hefira, S.Ds., M.M., 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. Rekan kerja dan senior di PT Merah Putih Media yang telah memberikan bimbingan serta masukan selama praktik kerja magang berlangsung.

Penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa selanjutnya yang akan menjalani program magang di bidang desain grafis.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Vania)

PERANCANGAN DESAIN MEDIA SOSIAL BOLASKOR.COM

DI PT MERAH PUTIH MEDIA

(Vania)

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, standar perusahaan dalam menerima pekerja menjadi semakin tinggi. Oleh karena itu dibutuhkan program magang dalam waktu tertentu untuk mengasah kemampuan para *fresh graduate* dengan pengalaman langsung di dunia kerja. Pada zaman sekarang, berita merupakan hal yang lumrah ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diakses dengan mudah lewat media digital. Berita di era modern tidak hanya mementingkan isi dan konten yang menarik namun juga memerlukan pengemasan serta cara penyampaian yang baik. Salah satu cara untuk membantu mengemas dan menyampaikan suatu berita adalah dengan desain grafis yang sesuai. Dibutuhkan desain grafis yang dapat menyampaikan isi berita agar mudah dipahami dan menarik perhatian pembaca. Potensi desain grafis dalam mengemas dan menyajikan sebuah berita menarik perhatian penulis untuk mencoba menerapkan desain grafis di industri media. Ketertarikan ini membuat penulis memalar dan di terima sebagai *graphic designer intern* di BolaSkor.com yang merupakan bagian dari PT Merah Putih Media. Sebuah perusahaan media yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman nyata di dunia kerja, termasuk di bidang desain komunikasi visual.

Kata kunci: Desain grafis, Komunikasi visual, BolaSkor.com



DESIGNING SOCIAL MEDIA DESIGN FOR BOLASKOR.COM

AT PT MERAH PUTIH MEDIA

(Vania)

ABSTRACT

As time goes by, company standards for hiring employees are increasingly high. Therefore, internship programs are needed for a specific period to hone the skills of fresh graduates with hands-on experience in the workplace. Nowadays, news is a common occurrence in everyday life and is easily accessible through digital media. News in the modern era emphasizes not only engaging content but also effective packaging and delivery. One way to help package and deliver news is with appropriate graphic design. Graphic design is needed to convey news content in a way that is easy to understand and captivates readers. The potential of graphic design in packaging and presenting news attracted the author's attention to try applying graphic design in the media industry. This interest led the author to apply and be accepted as an intern graphic designer at BolaSkor.com, a part of PT Merah Putih Media. This media company provides opportunities for students to gain real-world experience, including in the field of visual communication design.

Keywords: *Graphic design, Visual communication, BolaSkor.com*



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	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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	13
2.3.1 Informasi <i>Website</i> BolaSkor.com.....	14
2.3.2 Informasi Konten Instagram BolaSkor.com (Jadwal) ...	15
2.3.3 Informasi Konten Instagram Esports.id (<i>Match</i>)	16
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	29
3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	31
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	40
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	59
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	60
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja.....	60
BAB IV	PENUTUP	62
4.1	Simpulan	62
4.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		xv

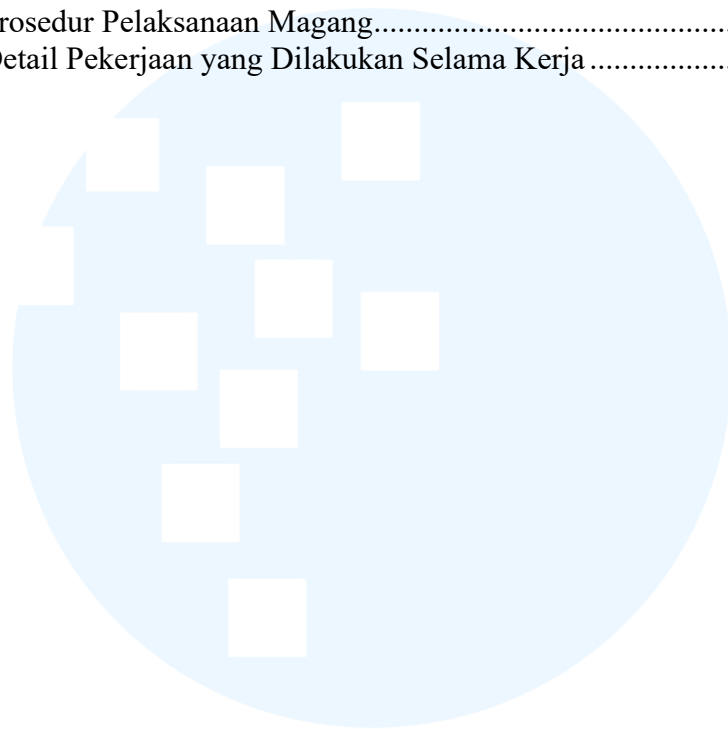


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Merah Putih Media.....	6
Gambar 2.2 Logo BolaSkor.com	7
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi BolaSkor.com	12
Gambar 2.5 Website BolaSkor.com.....	14
Gambar 2.6 Konten Big Match	15
Gambar 2.7 Hasil Pertandingan	16
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Pelaksanaan Kerja	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan	18
Gambar 3.3 Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	29
Gambar 3.4 Rapat dan <i>Brief</i> Tugas Utama	32
Gambar 3.5 <i>Brief</i> dan Referensi.....	32
Gambar 3.6 Referensi Desain SEA Games.....	33
Gambar 3.7 Proses Pembuatan Elemen Medali	34
Gambar 3.8 Proses Elemen Desain SEA Games	35
Gambar 3.9 Elemen Desain SEA Games	36
Gambar 3.10 Proses Pembuatan <i>Template</i> Jadwal dan Klasemen Medali.....	36
Gambar 3.11 Layer <i>Template</i> Jadwal dan Klasemen Medali	37
Gambar 3.12 <i>Template</i> Peraih Medali Emas, <i>Layer</i> , dan <i>Typeface</i>	38
Gambar 3.13 <i>Feedback Template</i> SEA Games.....	39
Gambar 3.14 Revisi <i>Template</i> Peraih Medali Emas	40
Gambar 3.15 <i>Briefing</i> Konten	42
Gambar 3.16 Referensi <i>Line Up</i> Formasi Sepak Bola	43
Gambar 3.17 Elemen Visual Lapangan Sepak Bola	44
Gambar 3.18 Proses Desain Proyek Tambahan Pertama	45
Gambar 3.19 Referensi Desain BolaSkor.com Terdahulu	47
Gambar 3.20 Tahapan Desain <i>Big Match</i>	48
Gambar 3.21 <i>Typeface</i> dan Warna Desain <i>Big Match</i>	49
Gambar 3.22 <i>Briefing</i> Konten Nominasi	50
Gambar 3.23 Referensi Postingan Media Lain	51
Gambar 3.24 Proses Pembuatan <i>Frame</i> Foto.....	52
Gambar 3.25 Desain <i>Feed</i> Daftar Nominasi FIFA	53
Gambar 3.26 <i>Template Frame</i> BolaSkor.com	54
Gambar 3.27 <i>Briefing</i> Proyek Tambahan Keempat.....	55
Gambar 3.28 Referensi Daftar Negara Lolos Piala Dunia 2026	56
Gambar 3.29 <i>Grid</i> dan <i>Layer</i> Desain Daftar Negara Lolos Piala Dunia 2026.....	57
Gambar 3.30 <i>Typeface</i> dan Warna Proyek Tambahan Keempat	58
Gambar 3.31 Finalisasi Proyek Tambahan Keempat.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	19



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xx
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xxii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxiii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxiv
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxv
Lampiran 7 PROSTEP 04	xl
Lampiran 8 Karya	xli

