

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR
BERITA BASKET UNTUK HALOBASKET**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

SAVERIO KIERAN

00000071201

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

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR
BERITA BASKET UNTUK HALOBASKET**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

SAVERIO KIERAN

00000071201

**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 : Saverio Kieran
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR BERITA BASKET UNTUK HALOBASKET

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, 2 Desember 2025



Saverio Kieran

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Saverio Kieran
NIM : 00000071201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA
INSTAGRAM SEPUTAR BERITA BASKET UNTUK
HALOBASKET

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):

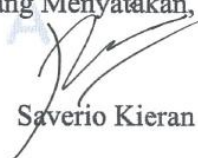
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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, 2 Desember 2025

Yang Menyatakan,


Saverio Kieran

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Saverio Kieran
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. HALO BASKET 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, 2 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

Hafrillah Rhomdonie



Saverio Kieran

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR BERITA BASKET UNTUK PT.HALOBASKET INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Saverio Kieran
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

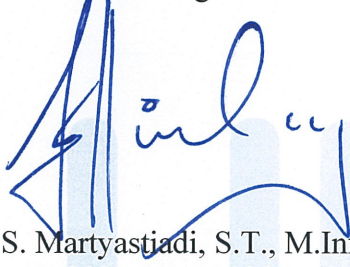
Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



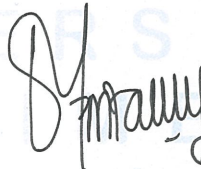
Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Penguji



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds
0311118807/ 100049

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 : Saverio Kieran
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR BERITA BASKET UNTUK PT.HALOBASKET 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, 2 Desember 2025



Saverio Kieran

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ingin mengucapkan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan orang tua yang selalu bersama penulis hingga menyelesaikan laporan magang ini. Saya juga 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. Hafrillah Rhomdonie, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., 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.

Semoga laporan magang yang sudah dibuat oleh penulis bisa menjadi acuan pedoman bagi mahasiswa yang akan melakukan proses magang di semester depan.

Tangerang, 2 Desember 2025



Saverio Kieran

PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA INSTAGRAM SEPUTAR BERITA BASKET UNTUK PT.HALOBASKET INDONESIA

Saverio Kieran

ABSTRAK

PT. Halobasket Indonesia merupakan sebuah agency yang bergerak di media sosial yang meliput olahraga di Indonesia dimana fokusnya pada olahraga basket dan sepakbola. Media ini berdiri pertama kali pada tahun 2015 yang pada saat awal berdiri hanya membahas tentang perkembangan timnas basket Indonesia dengan Perbasi dan akhirnya bercabang ke olahraga sepakbola. Alasan penulis melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia adalah karena penulis menyukai dan mengikuti olahraga basket baik di Indonesia dan diluar negeri serta penulis mendapatkan akan banyak sekali mendapatkan skill baru pada bidang sports design dan bisa membangun relasi baru diluar kampus. Maka itu, penulis memutuskan untuk melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia. Di perusahaan ini, penulis magang sebagai di departemen Visual sebagai graphic designer intern dan bertanggung jawab dalam membuat design untuk instagram Halobasket. Selama melaksanakan magang, penulis ditugaskan untuk membantu membuat design secara cepat dan kreatif setiap berita diangkat dan beredar , untuk menarik engagement. Penulis juga diwajibkan untuk berpikir kreatif dalam waktu yang singkat karena dengan berita yang baru, seringkali penulis harus melakukan revisi pada desain yang sudah dibuat karena tidak sesuai keinginan supervisor. Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis selama melaksanakan magang adalah bahwa desain yang dibuat harus terlihat simple, mudah menarik perhatian pembaca, dan terlalu penuh dengan efek. Penulis juga mendapatkan pengalaman bagaimana bekerja cepat untuk menghasilkan sebuah desain dari sebuah berita yang bisa mengangkat konten di sosial media secara cepat dan tepat.

Kata kunci: HaloBasket, Graphic designer, Magang, kreatif

**DESIGN PLANNING INSTAGRAM MEDIA CONTENT ABOUT
BASKETBALL NEWS FOR HALOBASKET**

Saverio Kieran

ABSTRACT

PT. Halobasket Indonesia is a media engaged in the media that discusses sports in Indonesia where the focus of PT. Halobasket Indonesia is the sport of basketball and football. This Media was formed in 2015 which initially only discussed the development of the Indonesian Basketball national team and eventually expanded to football. The reason the author carried out an internship at PT. Halobasket Indonesia is because the author likes and follows the sport of basketball and football in Indonesia and the author gets a lot of freelance in the field of sports design. So with this makes the author finally decided to carry out an internship at PT. Halobasket Indonesia. In this media, the author is in the Visual division as an internal graphic designer and is responsible for creating designs for intagram Halobasket and Halofooty. During the internship, the author is encouraged to create a design quickly because every news when late is lifted, the engagement becomes a little. The author is also forced to think creatively in a short time which often makes the author have to revise the design made because it is not in accordance with the supervisor. Despite a lot of stress, the writer nevertheless carried out each job with all his heart. The conclusion obtained by the author during the internship is that the design made should not be too many effects that can make the design too crowded. The author also gets experience in how to work in a media that must be able to lift content on social media quickly and precisely.

Keywords: HaloBasket, Graphic designer, intern, creative

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	ii
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	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	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	17

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	18
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	23
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	36
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	36
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	37
BAB IV	PENUTUP	38
4.1	Simpulan	38
4.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT.HaloBasket Indonesia.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 Fiba Women’s Asia Cup	8
Gambar 2.4 Fiba Basketball Cahmpions League	9
Gambar 2.5 Fiba World Cup 2023	10
Gambar 2.6 Nusantara FC.....	10
Gambar 3.1 Alur Kedudukan Pelaksanaan Kerja	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.3 Sketsa dan Desain Alternatif El Gigante.....	20
Gambar 3.4 Ukuran Kanvas dan warna latar El Gigante.....	20
Gambar 3.5 Aset foto dan warna latar El Gigante	21
Gambar 3.6 Text dan Headline El Gigante	22
Gambar 3.7 Hasil Akhir karya El Gigante	22
Gambar 3.8 Sketsa kasar layout <i>Simba Sanity</i>	24
Gambar 3.9 Kanvas dan warna desain <i>Simba Sanity</i>	24
Gambar 3.10 Aset foto dan layout <i>Simba Sanity</i>	25
Gambar 3.11 Shapes untuk stats dan layout <i>Simba Sanity</i>	26
Gambar 3.12 Text dan Headline <i>Simba Sanity</i>	26
Gambar 3.13 Hasil akhir karya <i>Simba Sanity</i>	27
Gambar 3.14 Sketsa layout <i>Lucky in White</i>	28
Gambar 3.15 Aset dan layout <i>Lucky in White</i>	28
Gambar 3.16 Aset logo tim <i>Lucky in White</i>	29
Gambar 3.17 Headline desain <i>Lucky in White</i>	30
Gambar 3.18 Hasil desain <i>Lucky in White</i>	31
Gambar 3.19 Sketsa layout karya <i>Last 5 Finals</i>	31
Gambar 3.20 Layering latar karya <i>Last 5 Finals</i>	32
Gambar 3.21 Headline dan Shapes persegi karya <i>Last 5 Finals</i>	32
Gambar 3.22 Text karya <i>Last 5 Finals</i>	33
Gambar 3.23 Hasil desain <i>Last 5 Finals</i>	33
Gambar 3.24 Aset yang digunakan <i>Last Season</i>	34
Gambar 3.25 Headline desain <i>Last Season</i>	35
Gambar 3.26 Hasil dan final layer desain <i>Last Season</i>	35

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	13
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxiii
Lampiran 8 Karya	xxxv

