

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL KONTEN
MEDIA SOSIAL DI FUOMO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Viore Aisyah Hidayanti

00000079842

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

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL KONTEN
MEDIA SOSIAL DI FUOMO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

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

Viore Aisyah Hidayanti

00000079842

**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 : Viore Aisyah Hidayanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN DESAIN VISUAL KONTEN MEDIA SOSIAL DI FUOMO

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, 08 Desember 2025



(Viore Aisyah Hidayanti)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Viore Aisyah Hidayanti
NIM : 00000079842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Desain Visual Konten Media Sosial di
FUOMO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~/Laporan Magang 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,



(Viore Aisyah Hidayanti)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Viore Aisyah Hidayanti

Nomor Induk Mahasiswa : 00000079842

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Generasi Pembawa Sukses (FUOMO)

Alamat Perusahaan : Gedung 18 Office Park, Jl. TB Simatupang, Kav. 18, Rt. 002, Rw. 001, Kel. Kebagusan, Kec. Pasar Minggu, Jakarta Selatan, 12520

Email Perusahaan : info@fuomo.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, 08 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



PT GENERASI PEMBAWA SUKSES

(Anastasia Dewi Suhandi)



(Viore Aisyah Hidayanti)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN VISUAL KONTEN
MEDIA SOSIAL DI FUOMO**

Oleh

Nama Lengkap : Viore Aisyah Hidayanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

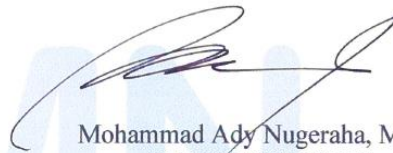
Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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 : Viore Aisyah Hidayanti
Nomor Induk Mahasiswa : Desain Komunikasi Visual
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN VISUAL
KONTEN MEDIA SOSIAL DI FUOMO

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



(Viore Aisyah Hidayanti)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan yang diberikan untuk menyusun laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain Visual Konten Media Sosial di FUOMO” sehingga dapat berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu. Laporan magang ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan gelar sarjana desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Penyusunan laporan tidak akan terwujud tanpa bantuan 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 Generasi Pembawa Sukses, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Anastasia Dewi Suhandi, S.Ab., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Dengan harapan, semoga laporan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi civitas Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 08 Desember 2025



(Viore Aisyah Hidayanti)

PERANCANGAN DESAIN KONTEN VISUAL MEDIA SOSIAL DI FUOMO

(Viore Aisyah Hidayanti)

ABSTRAK

Career Acceleration Program merupakan program magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual memperoleh gelar Sarjana Desain, dengan tujuan mempraktikkan ilmu desain dan memberi pengalaman nyata di dunia kerja. Pada kesempatan tersebut, penulis melaksanakan magang di sebuah perusahaan *start up* yang bergerak di bidang *platform* daring bernama FUOMO, yang dinaungi oleh PT Generasi Pembawa Sukses. Penulis andil sebagai *Social Media Intern* dalam menjalani peran sebagai desainer grafis, *editor* video, penulis dan *editor* konten, desainer media sosial, dan konten kreator selama 4 bulan mulai dari tanggal 11 Agustus 2025 hingga 9 Desember 2025 dengan sistem kerja *Work From Home* (WFH). Penulis bertanggung jawab dalam memanajemen konten media sosial dan merancang visual untuk kebutuhan promosional FUOMO secara daring. Selama menjalankan pelaksanaan magang, penulis telah berhasil mengasah ilmu dan kemampuan dalam dunia media sosial maupun desain, sebagaimana penulis belum pernah mempelajari ilmu terkait di dunia perkuliahan.

Kata kunci: media sosial, *startup*, fuomo, magang



VISUAL CONTENT DESIGN

SOCIAL MEDIA PLANNING AT FUOMO

(Viore Aisyah Hidayanti)

ABSTRACT

Career Acceleration Program is an internship program organized by Multimedia Nusantara University as one of the requirements for Visual Communication Design Students to obtain a Bachelor of Design degree, with the aim of putting design knowledge into practice and provideing real-world work experience. During this opportunity, the author worked as an intern at a startup company engaged in an online platform called FUOMO, which is under PT Generasi Pembawa Sukses. The author contributed as a Social Media Intern in the roles of graphic designer, video editor, content writer and editor, social media designer, and content creator for 4 months from 11th August 2025 to 9th December 2025 with a Work From Home (WFH) system. The author was responsible for managing social media content and make designs for FUOMO's online promotional needs. During the internship, the author successfully honed their knowledge and skills in social media and design, as the author had not previously studied related subjects in university.

Keywords: social media, startup, fuomo, internship

UMN
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	iv
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	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portofolio Perusahaan	6
2.3.1 Website FUOMO	7
2.3.2 Kerjasama dengan <i>Event</i>	8
2.3.2.1 Midori Festival	8
2.3.2.2 COMECORA Creator Convention	9
2.3.3 Kerjasama dengan <i>Brand</i>	10

2.3.3.1 Wavepoint Market	10
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	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	29
3.3.2.1 Konten Instagram <i>Carousel</i>	29
3.3.2.2 Konten Games Instagram <i>Story</i>	31
3.3.2.3 Desain Kartu Nama FUOMO	33
3.3.2.4 <i>Flyer</i> Promosi FUOMO	35
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	36
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	37
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	38
BAB IV PENUTUP	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo FUOMO	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Tampilan Laman Belanja	7
Gambar 2.4 Tambilan <i>Badges</i> (Penggemar)	8
Gambar 2.5 Poster Pemenang <i>Giveaway</i>	9
Gambar 2.6 Poster Sponsor <i>Announcement</i>	10
Gambar 2.7 Poster <i>Giveaway Announcement</i>	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	13
Gambar 3.2 Perubahan <i>Typeface</i> Desain Media Sosial	21
Gambar 3.3 Perubahan <i>Minor</i> Desain Media Sosial	21
Gambar 3.4 Penambahan Palet Warna dan Aset Visual	22
Gambar 3.5 <i>Screenshot</i> Pengusulan Ide dan Pertanyaan	23
Gambar 3.6 <i>Screenshot</i> Wawancara dengan Narasumber	24
Gambar 3.7 <i>Screenshot Script Writing</i>	24
Gambar 3.8 <i>Screenshot Revisi Script</i>	25
Gambar 3.9 <i>Screenshot</i> Rekaman Suara	25
Gambar 3.10 Referensi <i>Style Video</i>	26
Gambar 3.11 <i>Screenshot Timeline Video</i>	26
Gambar 3.12 Referensi <i>Thumbnail Reels</i>	27
Gambar 3.13 <i>Grid Layout Thumbnail Reels</i>	27
Gambar 3.14 Proses Desain <i>Thumbnail</i>	28
Gambar 3.15 <i>Screenshot</i> Asistensi Video dan <i>Thumbnail</i>	28
Gambar 3.16 <i>Screenshot Script</i> dan <i>Feedback</i> Konten <i>Carousel</i>	29
Gambar 3.17 Proses Konten Instagram <i>Carousel</i>	30
Gambar 3.18 Desain Final Konten Instagram <i>Carousel</i>	31
Gambar 3.19 Referensi Konten <i>Story</i>	32
Gambar 3.20 Contoh <i>Gameplay</i> Konten Instagram <i>Story</i>	32
Gambar 3.21 Konten Instagram <i>Story</i>	33
Gambar 3.22 Referensi Desain <i>Namecard</i> FUOMO	34
Gambar 3.23 Desain <i>Namecard</i> FUOMO	34
Gambar 3.24 Referensi Desain <i>Flyer</i> FUOMO	35
Gambar 3.25 Desain <i>Flyer</i> FUOMO	36

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.....	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	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv

