



**PERANCANGAN DESAIN FEED INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA
PROMOSI GRAHA COURSE DI INDOKARYA GRAFIKA**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

AULIA UNNISA

17420100069

A large, semi-transparent watermark logo of Universitas Dinamika is positioned on the right side of the page. It features the same stylized geometric design as the main logo, with the words "UNIVERSITAS" and "Dinamika" integrated into the design.

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PERANCANGAN DESAIN FEED INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA
PROMOSI GRAHA COURSE DI INDOKARYA GRAFIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:

Disusun oleh:

Nama : AULIA UNNISA
NIM : 17420100069
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN FEED INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI GRAHA COURSE DI INDOKARYA GRAFIKA

Laporan Kerja Praktik oleh

AULIA UNNISA

NIM : 17420100069

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 20 Juli 2020



Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Siswo Martono
Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2020.07.24
09:56:38 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Aulia Unnisa
NIM : 17420100069
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN FEED INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GRAHA COURSE DI
INDOKARYA GRAFIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juni 2020



ABSTRAK

Media sosial instagram merupakan media sosial yang saat ini banyak digandrungi oleh masyarakat karena merupakan sebuah media yang sangat efektif untuk melakukan sebuah promosi. Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk memperengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian dan penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya dalam kata lain merupakan suatu metode untuk mengkomunikasikan suatu produk ataupun jasa tertentu yaitu dengan metode membujuk ataupun mendorong seseorang agar membuat masyarakat tertarik serta memperoleh rasa ingin tahu terhadap produk ataupun jasa yang terkait. Berfokus membantu merek lokal dengan desain yang baik, untuk bersaing di seluruh dunia. Infika Graphic Studio memiliki salah satu klien yaitu Graha Course dengan permasalahan mengenai media promosi yang masih terkendala dan tebatas dan belum mempunyai media promosi yang berstruktur. Untuk itu penentuan desain suatu gambar juga turut serta mendukung kesan yang akan ditimbulkan dan diinginkan Graha Course. Disini promosi dapat membantu Graha Course untuk lebih mendapatkan konsumen yang lebih banyak lagi, dengan menggunakan desain yang menarik.

Kata kunci: *Media promosi, Media Sosial, instagram*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Desain *Feed Instagram* sebagai media promosi Graha Course” di Indokarya Grafika

Laporan ini telah disusun sebagaimana mestinya dalam rangka penulisan laporan kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah “Kerja Praktik” yang dibimbing oleh Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M

Melalui kesempatan yang telah diberikan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak pengalaman selama kerja praktik serta membantu dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini, terutama kepada:

1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesaiya laporan kerja praktik ini
3. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Yang terhormat **Tino Hutani** selaku Director Infika Graphic Studio yang telah membimbing dan memberikan dukungan agar segera terselesaikannya semua tugas - tugas yang telah diberikan.
5. Yang terhormat **Evelyn Goenardi** selaku Creativ Director Infika Graphic Studio telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan semua tugas yang telah diberikan.

6. Seluruh *staff* dari Infika Graphic Studio yang telah mendukung dan membantu kelancaran kerja praktik serta kelancaran terselesaikannya laporan kerja praktik ini
7. Seluruh keluarga dan orang terkasih Saya terutama kedua orang tua Saya yang selalu mendoakan ketuntasan serta hasil terbaik kerja praktik ini dan mendukung dengan memberikan semangat demi segala hal yang berhubungan dengan kerja praktik ini
8. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Semoga Allah Subhanu wata'ala memberikan balasan yang setimpal karena bantuan dan semangat yang telah diberikan.



Aulia Unnisa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Pelaksaaan	4
1.7 Sistematika Penulis.....	4
BAB II	6
GAMBARAN UMUM PERUSAHAN	6
2.1 Sejara Singkat dan Misi Infika Graphic Studio.....	6
2.2 Misi Infika Graphic Studio.....	6
2.3 Alamat Dan Kontak Perusahaan.....	6
2.4 Struktur Organisasi Infika Graphic Studio	7
BAB III	8
LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Media Promosi	8
3.1.1 Media	8
3.1.2 Promosi	8
3.2 Media Sosial	9
3.2.1 Fungsi Sosial Media.....	10
3.2.2 Manfaat Sosial Media	10
3.3 Instagram	11



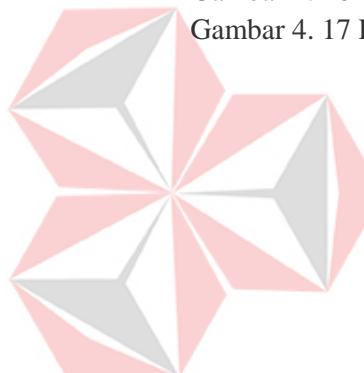
3.4 Design Layout	11
3.4.1 Prinsip – prinsip Yang Berhubungan Dengan Layout	12
3.5 Elemen – Elemen Design	13
3.5.1 Titik.....	13
3.5.2 Garis.....	13
3.5.3 Bidang.....	13
3.5.4 Tekstur	14
3.5.5 Ukuran	14
3.6 Tipografi	14
BAB IV	16
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	16
4.1 Penjelasan Pekerjaan	16
4.2 Pengumpulan Informasi	19
4.2.1 Referensi	19
4.2.2 Diskusi	19
4.3 Sketsa Brief.....	20
4.4 Tipografi	21
4.5 Penentuan dan Penggunaan Software.....	25
4.5.1 Adobe Ilustrator	25
4.6 Penerapan Karya.....	26
4.6.1 Desain Feed Pertama	26
4.6.2 Desain Feed Kedua	27
4.6.3 Desain feed Ketiga.....	28
4.6.4 Desain Feed Keempat	28
4.6.5 Desain Feed Kelima.....	29
4.6.6 Desain Feed Keenam	30
4.6.7 Desain Feed Ketujuh.....	31
BAB V	32
PENUTUP	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 1 Keterangan Kerja Praktek	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5 Form KP-6 (Halaman 2).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 6 Form KP-7 (Halaman 1).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 7 Form KP-7 (Halaman 2).....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 8 Kartu Bimbingan**Error! Bookmark not defined.**
BIODATA PENULIS**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organinasis Infika Graphic Studio.....	7
Gambar 4. 1 Sketsa Konten	20
Gambar 4. 2 jenis huruf Montserrat	22
Gambar 4. 3 jenis huruf Raleway.....	22
Gambar 4. 4 jenis huruf DK Longreach.....	23
Gambar 4. 5 jenis huruf Coco Gothic	23
Gambar 4. 6 jenis huruf Courier New.....	24
Gambar 4. 7 jenis huruf Keyboard Plaque	24
Gambar 4. 8 jenis huruf Jenna Sue	25
Gambar 4. 9 Hasil desain feed pertama	27
Gambar 4. 10 Hasil desain feed kedua.....	27
Gambar 4. 11 Hasil desain feed ketiga	28
Gambar 4. 12 Hasil desain feed keempat.....	28
Gambar 4. 13 Hasil desain feed kelima, Slide pertama	29
Gambar 4. 14 Hasil desain feed kelima, Slide kedua.....	29
Gambar 4. 15 Hasil desain feed kelima, Slide ketiga	30
Gambar 4. 16 Hasil desain feed keenam.....	30
Gambar 4. 17 Hasil desain feed ketujuh	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keterangan Kerja Praktek.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Form KP-6 (Halaman 2)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Form KP-7 (Halaman 1)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Form KP-7 (Halaman 2)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Kartu Bimbingan	Error! Bookmark not defined.



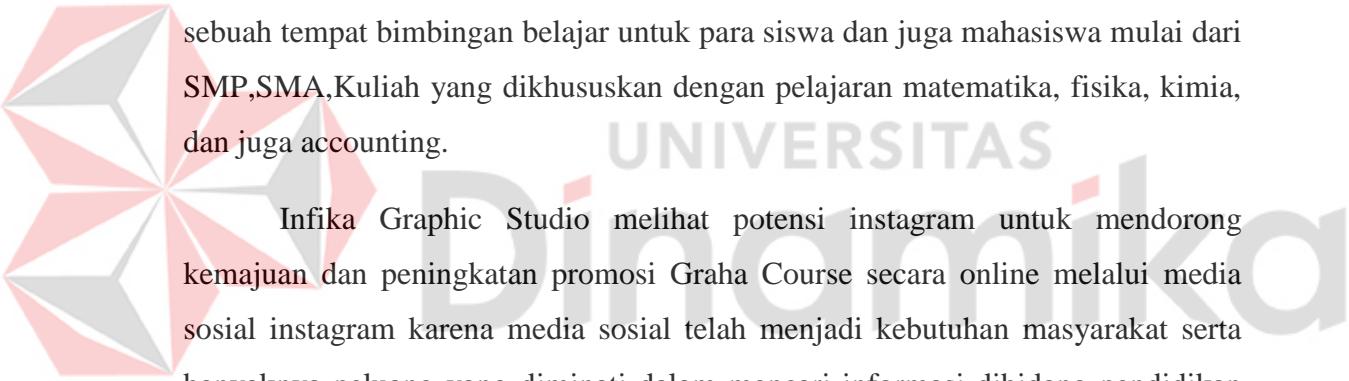
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era modern seperti sekarang ini memang sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kemajuan teknologi dan infomasi saat ini melonjak sangat pesat, sehingga mulai banyak sekali masyarakat yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan infomasi secara kreatif dengan membuat karya-karya atau ide-ide baru maupun dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi untuk melakukan komunikasi. Dengan begitu masyarakat saat ini dapat mengakses semua jenis informasi yang berada dalam internet karena kecanggihan teknologi dan informasi saat ini, dan juga masyarakat dapat berkomunikasi ataupun memperoleh informasi melalui aplikasi-aplikasi seperti Instagram, karena adanya dukungan kecanggihan teknologi dan informasi yang sangat memudahkan masyarakat untuk mengakses sebuah informasi dan juga melakukan komunikasi

Selain masyarakat mendapatkan keuntungan dari kemajuan teknologi dan informasi dalam konteks kemudahan dalam menggunakan komunikasi dan informasi, masyarakat juga memiliki wadah untuk melakukan sebuah promosi di media sosial seperti instagram, media sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu : Infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, Isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, Kemudian yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu, organisasi, dan industri (P.N. Howard dan M.R Parks (2012)). Media sosial instagram merupakan media sosial yang saat ini banyak digandrungi oleh masyarakat karena merupakan sebuah media yang sangat efektif untuk melakukan sebuah promosi. Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk memperengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian dan penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. (Rambat Lupioadi,2006:120).



Pada era modern instagram merupakan media sosial yang sangat terkenal saat ini dikarenakan mereka menyajikan konten berbasis gambar, foto, maupun video. Koleksi yang ditampilkan disetiap profil pengguna dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna yang dimasukkan berderet kedalam satu postingan yang biasa dikenal dengan sebutan feed, penataan desain gambar juga dibuat semenarik mungkin agar mempercantik tampilan informasi yang akan disampaikan. Indokarya Grafika atau yang lebih dikenal dengan sebutan Infika Graphic Studio yang berdiri sejak tahun 2015 merupakan salah satu agency desain yang ada di Surabaya. Mereka melayani semua kebutuhan branding, desain digital hingga sosial media. Berfokus membantu merek lokal dengan desain yang baik, untuk bersaing di seluruh dunia. Infika Graphic Studio memiliki salah satu klien yaitu Graha Course dengan permasalah mengenai media promosi yang masih terkendala dan tebatas dan belum mempunyai media promosi yang berstruktur. Graha Course adalah sebuah tempat bimbingan belajar untuk para siswa dan juga mahasiswa mulai dari SMP,SMA,Kuliah yang dikhkususkan dengan pelajaran matematika, fisika, kimia, dan juga accounting.

Infika Graphic Studio melihat potensi instagram untuk mendorong kemajuan dan peningkatan promosi Graha Course secara online melalui media sosial instagram karena media sosial telah menjadi kebutuhan masyarakat serta banyaknya peluang yang diminati dalam mencari informasi dibidang pendidikan dan bisnis, serta dapat mengurangi dana untuk media konvensional seperti brosur dan poster. Dengan menggunakan gaya visual yang menunjukkan kesan modern, akrab dan simple agar mudah dipahami oleh konsumen. Untuk itu penentuan desain suatu gambar juga turut serta mendukung kesan yang akan ditimbulkan dan diinginkan Graha Course yakni rapi dan akrab dengan ilustrasi yang sesuai dengan apa yang hendak disampaikan, dan juga mudah dipahami oleh konsume.

1.2 Rumusan masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka langkah merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancangan Desain Feed Instagram Sebagai Media Promosi Graha Course di Indokarya Gafika” ?

1.3 Batasan masalah

Agar rumusan masalah diatas lebih fokus dan terperinci, maka batasan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Penjelasan secara singkat media promosi dan instagram
2. Perancangan layout *Feed Instagram* di Graha Course menggunakan Adobe Ilustrator

1.4 Tujuan

Penulis dapat menyimpulkan tujuan dari penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

Dengan ini laporan kerja praktek dibuat dalam rangka tinjauan proses perancangan desain feed pada suatu konten media sosial instagram oleh penulis untuk meningkatkan media promosi Graha Course di Indokarya Grafika.

1.5 Manfaat

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Dari laporan kerja praktek ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang desain layout di suatu feed Instagram untuk media promosi, dan memberikan sumbangan pemikiran sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan sumber informasi bagi laporan kerja praktik sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, diharapkan dapat menjadi pengalaman kerja dan sebagai sarana yang bermanfaat untuk membentuk skill, sifat kerja yang

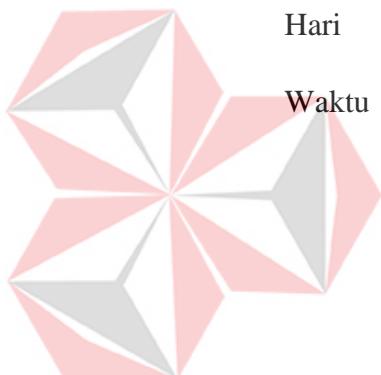
profesional, mampu bekerja sebagai tim, kritis dan paham akan deadline kerja.

- b. Bagi Infika Graphic Studio, diharapkan dapat menjadi perusahaan yang besar dan sukses kedepannya dengan memiliki wawasan yang lebih meluas dan lebih baik lagi kedepannya dengan berbagi ilmu kepada mahasiswa-mahasiswa lainnya.
- c. Bagi Graha Course, diharapkan dapat membentuk media promosinya dengan sangat baik agar meningkatkan pemasarannya

1.6 Pelaksaaan

Pelaksanaan Kerja Praktik :

Tanggal Pelaksanaan : 2 Maret 2020 – 31 Maret 2020



Hari : Sendin s.d Sabtu

Waktu : Senin - Jumat

09.00 – 17.00

Sabtu

10.00 – 13.30

Bagian : Graphic Designer

**UNIVERSITAS
Dinamika**

1.7 Sistematika Penulis

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini terdiri dari lima (5) bab yang tersusun secara sistematik. Berikut merupakan urutan per-bab laporan kerja praktik ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat laporan kerja praktik baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, detail pelaksaan kerja praktik, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum dari perusahaan yaitu, Indokarya Grafika atau yang lebih dikenal dengan sebutan Infika Graphic Studio Berupa profil singkat perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta alamat dan kontak perusahaan

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai segala teori yang digunakan serta berkaitan dalam proses pengerjaan karya.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil karya dari kerja praktik yang selama sebulan dilakukan di Infika Graphic Studio yang berdasarkan pada permasalahan sebelumnya yang telah dijelaskan kemudian diimplementasikan ke sebuah penjelasan karyanya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan selama kerja praktik yang telah dilaksanakan dan saran dari penulis berupa masukan yang pengalaman selama kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisikan referensi penulis yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejara Singkat dan Misi Infika Graphic Studio

Infika Graphic Studio adalah studio desain grafis, yang didirikan sejak tahun 2015. Perusahaan ini terdaftar dengan nama Indokarya Grafika. Misi utama perusahaan ini adalah membantu merek lokal dengan solusi desain yang baik, untuk bersaing di seluruh dunia. Ruang lingkup untuk pekerjaan di Infika Graphic Studio ini adalah Brand Identity, Packaging, Book and Layout, Photo Product, Motion Graphic, Website Development and Corporet Merchandise.

Infika Graphic Studio telah mengerjakan proyek untuk perusahaan besar lainnya seperti Bank Indonesia, Axell Property, Ougi Baby, Hevn Cake, EtonHouse Pre-School Surabaya, dan masih banyak lagi. Infika Graphic Studio juga telah memiliki mitra dari beberapa perusahaan pendukung seperti percetakan Image Plus, Multicraftindo Offset, TPS Print, 28 Advertising, Betta Sticker, dan juga Sinar Jaya. Kejujuran, Kerja Keras, Hubungan baik dengan klien dan vendor dan kepercayaan adalah nilai-nilai yang dianut oleh Infika Graphic Studio.

2.2 Misi Infika Graphic Studio

Membantu merek lokal dengan solusi desain yang baik untuk dapat bersaing di seluruh dunia.

2.3 Alamat Dan Kontak Perusahaan

Nama Instansi : Infika Graphic Studio (Indokarya Grafika)

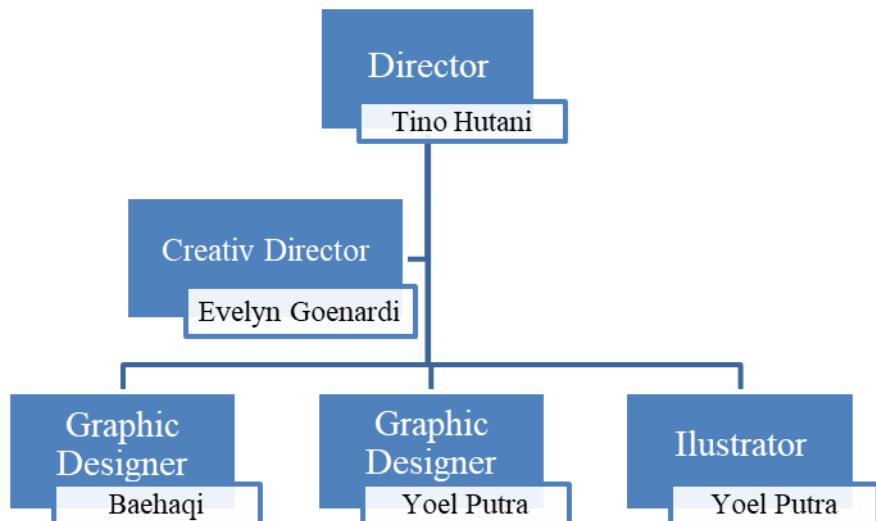
Alamat Instansi : Jl. Griya Babatan Mukti No.H-12, Wiyung - Surabaya

Telepon : 0817396937 / 081803187651

E-mail : infikadesign@gmail.com

Website : www.infika.co.id

2.4 Struktur Organisasi Infika Graphic Studio



Gambar 2. 1 Struktur Organinasis Infika Graphic Studio



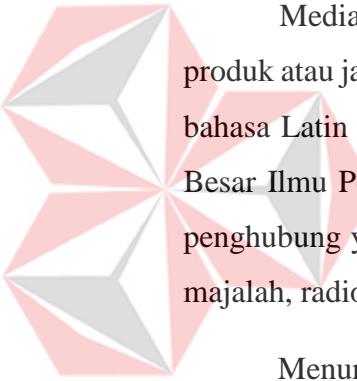
BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan menjelaskan secara singkat tentang apa saja teori yang akan digunakan dalam perancangan buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas penulis. Teori yang akan dijelaskan ini mengambil data-data dari referensi buku-buku dan internet berguna untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam perancangan feed instagram sebagai media promosi Graha Course di Indokarya Grafika.

3.1 Media Promosi

3.1.1 Media



Media merupakan sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa untuk dapat lebih dikenal masyarakat luas. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Arsyad (2002: 4) media merupakan seluruh wujud perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyatakan ataupun menyebar ide, gagasan maupun pendapat, sehingga ide, gagasan maupun pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

3.1.2 Promosi

Promosi merupakan suatu metode untuk mengkomunikasikan suatu produk ataupun jasa tertentu dengan metode membujuk ataupun mendorong seseorang agar membuat masyarakat tertarik serta memperoleh rasa ingin tahu terhadap produk ataupun jasa yang terkait (Yudha Ardhi, 2013). menurut Tjiptono (2015, p.387) promosi ialah elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, serta menegaskan kembali konsumen akan merek serta produk perusahaan.

Sebaliknya menurut Mahmud Machfoedz (2010), promosi memerlukan adanya suatu metode dalam pengaplikasiannya agar sanggup mengkomunikasikan informasi persuasif itu yang hendak menjadi stimulasi pendorong suatu penjualan serta nilai tambah untuk konsumen.

Bersumber pada kedua uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media promosi merupakan sarana kegiatan komunikasi yang sangat penting dan dibutuhkan dalam memasarkan atau mengenalkan suatu produk atau jasa yang sesuai dengan segmen dan target pasar yang diinginkan. Sehingga sanggup menarik masyarakat untuk membeli dan menggunakan produk tersebut, kegiatan promosi wajib dirancang semenarik mungkin serta informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat agar orang yang membaca dan melihatnya dapat tertarik.

3.2 Media Sosial

Caleb T.Car serta Rebecca A. Hayes (2015) berkata bahwa media sosial merupakan media berbasis internet yang memperbolehkan pengguna berkesempatan untuk berhubungan serta mempresentasikan diri, baik secara mendadak maupun tertunda, dengan khalayak luas ataupun tidak, yang mendesak nilai dari user-generatet content serta anggapan interaksi dengan orang lain. Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2016), media sosial merupakan media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, foto, suara, serta video informasi baik dengan orang lain ataupun dari vice versa

Sebaliknya menurut Maoyan dalam Deru R.Indika dan Cindy Jovita (2017) media sosial ialah jaringan teknologi yang digunakan untuk menghasilkan berita melalui pengguna internet serta mengkomunikasikan dan mendiseminasi informasi, sedangkan pemasaran media sosial ialah suatu tipe model pemasaran internet untuk meraih tujuan pemasaran dengan berpartisipasi dalam lingkup jaringan media sosial.

Bersumber pada pernyataan diatas perngertian media sosial ataupun sosial media merupakan suatu alat komunikasi secara online melalui internet antara satu sama lain tanpa terdapat batasan antara pengguna untuk mencari informasi yang mereka cari ataupun untuk berbagi infotmasi antara sesama pengguna sosial media lainnya.

3.2.1 Fungsi Sosial Media

Sosial media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Sosial media merupakan media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan teknologi.
2. Sosial media mampu menghasilkan komunikasi dialog antara banyak audiens (many to many)
3. Sosial media dapat mentrasformasi manusia yang sebelumnya pemakai isi pesan berubah menjadi pesan itu sendiri
4. Sosial media berhasil membangun personal branding untuk para pengusaha ataupun tokoh publik.
5. Sosial media bagaikan media komunikasi antara pengusaha ataupun tokoh publik dengan para pengguna media sosial yang lain.

3.2.2 Manfaat Sosial Media

Menurut Gunelius dalam Anshar Surya Pranaka, Astri Ghina, dan Mediany Kriseka Putri (2017) terdapat lima manfaat dari *sosial media*, yaitu :

1. Relaltionship Building (Membangun Hubungan)

Manfaat utama dari pemasaran media sosial adalah kemampuan untuk membangun hubungan dengan konsumen yang terlibat secara aktif, teman sebaya, dan yang lainnya.

2. Brand Building (Membangun Merek)

Percakapan di media sosial adalah langkah awal yang sempurna untuk meningkatkan brand awareness, meningkatkan brand recognition dan recall, serta meningkatkan brand loyalty.

3. Publicity (Publisitas)

Pemasaran media sosial menyediakan tempat dimana perusahaan dapat

berbagi informasi dengan konsumennya.

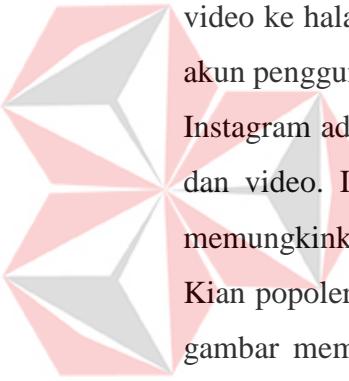
4. Promotions (Promosi)

Melalui pemasaran media sosial, dapat memberikan diskon eksklusif dan kesempatan bagi audience untuk membuat mereka merasa dihargai dan khusus, serta untuk memenuhi tujuan jangka pendek.

5. Market Research (Riset Pasar)

Media Sosial dapat digunakan untuk mempelajari perilaku konsumen, kebutuhan dan keinginan konsumen, dan mempelajari kompetitor.

3.3 Instagram



Instagram merupakan media sosial yang didesain untuk pengguna *smartphone* yang dapat diedit serta menyebarluaskan gambar maupun foto dan juga video ke halaman utama akun pengguna instagram yang dapat dipajang di *feed* akun pengguna yang lain. Pengertian instagram menurut M.Nisrina (2015, p.137) Instagram adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi-bagikan foto dan video. Instagram sendiri masih merupakan bagian dari facebook yang memungkinkan teman facebook kita untuk mem-follow akun instagram kita. Kian populer其nya instagram selaku aplikasi yang digunakan untuk membagikan gambar membuat semakin banyaknya pengguna yang turun ke bisnis *online* untuk ikut mempromosikan produk – produknya melalui instagram.

Berdasarkan pemahaman diatas bisa disimpulkan bahwa instagram merupakan aplikasi media sosial yang berguna untuk berkomunikasi serta berinteraksi yang peran utamanya yakni memberikan gambar ataupun video ke sesama pengguna media sosial instagram yang penyebarannya secara luas dan tanpa batasan dengan standart ukuran berbentuk persegi empat dengan sistem katalog konten pengguna akun disusun secara *grid 3 x 3* sehingga terlihat lebih rapi serta nyaman.

3.4 Design Layout

Design Layout merupakan suatu keputusan yang menyangkut penataan sarana pembedahan secara tertata serta efisien yang mencangkup desain atau

konfigurasi dari bagian pusat kerja serta peralatan yang mengacu pada proses penciptaan (input - proses – output), baik yang terdapat didalam bangunan ataupun diluar sehingga aktivitas pembedahan berjalan dengan mudah. tata letak dari suatu elemen desain yang ditempatkan dalam suatu bidang menggunakan suatu media yang tadinya telah di konsep terlebih dulu.

Menurut Render dan Heizer, (2007: 450) dikatakan bahwa “tata letak (layout) merupakan satu keputusan penting yang menentukan efisiensi sebuah operasi dalam jangka panjang“. Sedangkan menurut Sofjan assauri (2004: 57) pengertian Design Layout adalah “fase yang termasuk dalam desain dari suatu produksi“.

3.4.1 Prinsip – prinsip Yang Berhubungan Dengan Layout

- a. Kesederhanaan

Prinsip ini terikat dengan keahlian untuk menangkap rata – rata orang yang menerima informasi. Naluri manusia ingin memperoleh informasi yang lebih mudah, tetapi demi kesederhanaan perhatian serta wajib diberikan pada segmen dimana informasi dikirimkan.

- b. Kontras

Sangat berguna untuk menarik perhatian, untuk menekankan elemen ataupun pesan yang hendak dikirim. Kiat – kiat berikut bisa menarik perhatian pada pesan yang mau di informasikan : menulis badan teks dengan huruf miring, memilih karakter yang lebih menarik untuk ditampilkan. Memakai kontras warna, memakai tekstur latar belakang, serta bagian – bagian tertentu untuk menyorot dan memperbesar.

- c. Keseimbangan

Sesuatu hal yang sangat berarti dalam pengiriman informasi . Penyeimbang dapat berbentuk penyeimbang formal dengan pengaturan simetris . Pengaturan simetris membagikan kesan formal, balance, bisa dipercaya, serta sehat . Kebalikannya, pengaturan asimetris kerap digunakan untuk menggambarkan pesan yang dinamis, energetik, serta informal .

d. Keharmonisan

Tujuan harmonis merupakan keselarasan antara elemen serta elemen grafis yang lain.

e. Stressing

Untuk menguasai bahasa yang diketahui sebagai stressing, seorang mempunyai peranan menyampaikan poin - poin tertentu yang menjadi fokus perhatian. Mengukur lebih fokus pada sudut pandang ataupun pengikat mata dalam publikasi. Bisa jadi terdapat lebih dari satu penekanan dalam karya grafis, namun wajib dibedakan yang hendak menjadi fokus utama sehingga tidak sampai pada perjuangan yang mengesankan untuk memperoleh perhatian yang pada kesimpulannya membuat pesan yang tercantum di dalamnya tidak efisien.

3.5 Elemen – Elemen Design

Menurut Supriyono (2010: 15) ada beberapa elemen visual yang perlu diketahui untuk dapat menghasilkan komposisi yang harmonis, menarik dan komunikatif dalam suatu desain. Elemen-elemen dasar grafis tersebut terdiri dari titik, garis, bidang, tekstur, dan ukuran.

3.5.1 Titik

Titik merupakan salah satu unsur visual, yang terdapat dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik biasanya ditampilkan dengan bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

3.5.2 Garis

Garis merupakan unsur desain yang sangat mempengaruhi bentuk suatu objek gambar. Garis mempunyai ciri khasnya yang mempunyai arah dan dimensi yang memanjang dan kualitasnya ditentukan dari bagaimana seseorang membuatnya, alat apa saja yang dipakai, dan pada media apa garis itu ditempatkan.

3.5.3 Bidang

Segala bentuk apa saja yang memiliki dimensi tinggi dan lebar dapat disebut dengan bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga,

segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan atau non geometri. Bidang dihadirkan dengan menyusun titik ataupun garis yang terbentuk padat.

3.5.4 Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba pada permukaan tertentu yang dapat dibagi menurut sifat fisiknya beserta tekstur kasar dan halus dan juga meurut sifat efek tampilanya beserta tekstur nyata dan tekstur semu. Jika diterapkan sebagai unsur desain, tekstur dapat mempengaruhi kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

3.5.5 Ukuran

Besar atau pun kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara tepat, sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca yang tinggi. Besar- kecilnya ukuran huruf untuk judul, subjudul, dan teks patut diperhitungkan juga. Sama halnya dengan foto, perbedaan ukuran yang proporsional akan membantu pembaca

Dalam memilah informasi yang perlu didahulukan. Karena jika dilihat dari hierarki visual yang perlu dilihat adalah mulai dari yang sangat penting, penting dan kurang penting.

3.6 Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu “typos” yang berarti bentuk dan “graphos” yang berarti menulis sehingga tipografi dapat disebut sebagai seni huruf dan jenis huruf untuk dirancang dan disusun pada sebuah garis kalimat yang terdapat pada paragraf dengan layout yang beragam. Dijelaskan lebih lanjut bahwa tipografi merupakan salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara ekslusif, dikarenakan sangat erat kaitannya dengan bidang keilmuan lain serta komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya (Rustan, 2011, h-2). Berikut ini beberapa huruf tipografi secara umum sebagai berikut :

1. *Serif*

Serif merupakan jenis huruf yang mempunyai kesan formal, elegan, dan rapi dengan bentuk garisan huruf yang memiliki ujung meruncing dan ketebalan dan ketipisan garis menonjol.

2. *Sans Serif*

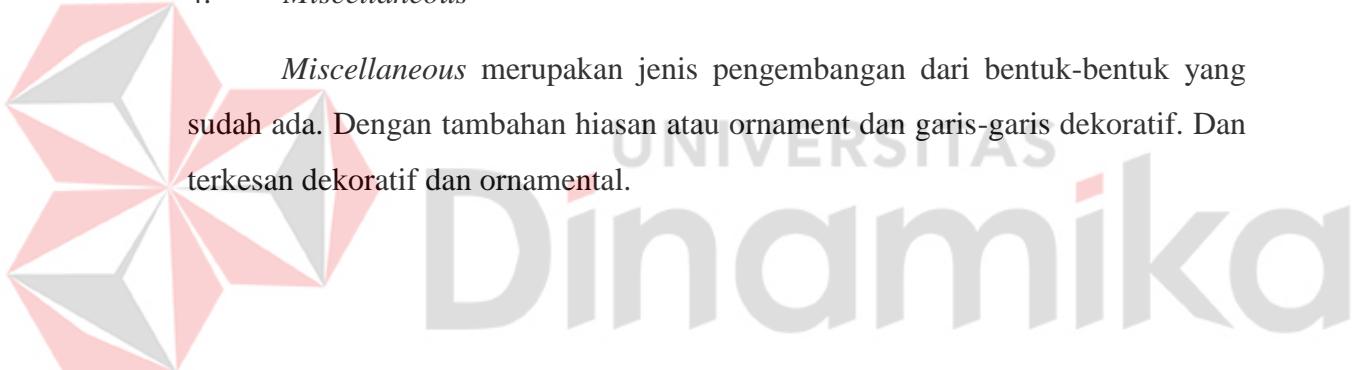
Sans Serif, merupakan jenis huruf yang mempunyai kesan kuat, stabil, dan tegas dengan bentuk garisan huruf yang sama tebal dan dapat dengan mudah dibaca.

3. *Script*

Script merupakan jenis huruf yang mempunyai kesan akrab, berirama, dan juga indah dengan bentuk garisan yang menyerupai tulisan tangan.

4. *Miscellaneous*

Miscellaneous merupakan jenis pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Dengan tambahan hiasan atau ornament dan garis-garis dekoratif. Dan terkesan dekoratif dan ornamental.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas tentang suatu perancangan pekerjaan yang akan diangkat dan dibahas oleh penulis selama bekerja di Instansi. Perancangan yang diangkat beserta proses pembuatan projek untuk Graha Course yang telah disetujui dan diinginkan oleh pemandu di tempat kerja praktek di Indokarya Grafika (Infika Design).

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal dalam penggerjaan feed instagram ini, penulis diberikan brief terlebih dahulu tentang pekerjaan – pekerjaan apa saja yang akan di kerja selama periode magang berlangsung. Pekerjaan yang diberikan kepada penulis selama mangan ini berlangsung adalah pembuatan desain pada feed instagram. Ada beberapa tahap yang akan dilakukan dalam penggerjaan desain feed ini yaitu, 1) Penulis diberikan brief terlebih dahulu seperti apa desain yang diminta oleh client, 2) Mencari beberapa refrensi desain vektor mana yang cocok atau sesuai dengan brief yang diberikan kepada penulis, 3) Selanjutnya barulah penulis melakukan pembuatan desain. Berikut ini brief – brief yang diberikan kepada penulis :

a.	b.	c.
Design feed : UN 2010 belajar sampai subuh - subuh UN 2012 ndredeg h - 30, & tetap belajar... UN 2016 sibuk urunan, kumpul, & ndredeg hal yang lain... 😊 UN 2020 Santuy aja... Ini pertanda youth	Design feed : 4 Maret (quote) Be the kind of person that when your feet hit the floor each morning, the devil says “ Oh crap, he’s up.	Design feed : YOUTH JAMAN NOW 1 Di sebuah ruang les : <input type="checkbox"/> : jen, di kelasmu menurutmu sg paling ayu sapa?  : yo aku lah... Mantuuul jawabannya...

jaman now semakin... A. Siap sedia B. Happy UNBK gaes... Inspired by ebi tempura		😊👏👏👏 Youth jaman now : PEDE ABIS 👍👍👍 Overheard on February 2020 @ XII IPS class
d.	e.	f.
Design feed : Now, we officially announce that we're WORLDWIDE online... Subscribe our youtube channel : Gerobak Cross	Design feed : TGL 6 Sketsa Peristiwa judul : Slide 1 (Ekspektasi VS Realita) Di sebuah grup chat : GC Teacher : halo rek, besok mau belajar apa ? GC Student 1 : Mat ya ko... GC Student 2 – 10 : (read)... GC Teacher : okk semua mat ta ?, yang lain gimana? GC Student 1 : Iya ko mat wajib ae GC Student 2 – 10 : (read)... GC Teacher : okk tasiapno yaa buat besok... GC Student 1 : siip ko, tengkiu GC Student 2 – 10 : (read)... Prepare soal – soal les, fotocopy soal mat, tulis – tulis di papan... Ekspektasi : Siap tempur untuk mengajar hari itu... ;)	Design feed : #dirumahsaja Melatih otot tangan kaki dan mulut... 1. Scroll insta 2. Tik tok 3. Nge - game 4. Makan teroos

	<p>Slide 2</p> <p>Realita :</p> <p>Besoknya, di ruang les : GC Student 2 : Ko, aku hari ini nda belajar mat, fisika ae ya ko...</p> <p>GC Student 3 : ko, aku ya nda mau mat. Kimia ae , aku j ga berapa isa ...</p> <p>GC Student 8 : ko , aku mau mat, tapi bukan mat yang ini, mat yang satune...</p> <p>GC Teacher : ??!!!! (taruh fotocopyan soal, hapus tulisan di papan, ulang semua dari awal)</p> <p>YOU NEED IT , WE PROVIDE IF WE DON'T , WE WILL</p> <p>Slide 3</p> <p>Kami segenap GC Teacher selalu berusaha siap sedia menyesuaikan diri dengan berbagai situasi</p> <p>Kami segenap GC Teacher selalu memahami memang hidup tidak seindah ekspektasi...</p>	
g.		
Design feed	No matter how much you think you hate school, you'll always miss it when you leave... The difference between school and life ?	

In school, you're taught a lesson and then given a test In life, you're given a test that teaches you a lesson		
---	--	--

4.2 Pengumpulan Informasi

Indokarya Grafika (Infika Graphic Studio) menjelaskan suatu brief untuk topik yang ditentukan dalam mepromosikan Graha Course. Brief sangatlah berguna apabila kita tidak memiliki brief maka yang akan terjadi ialah pengerjaan desain yang berulang – ulang, oleh sebab itu disetiap pekerjaan yang diberikan kepada penulis umumnya diberikan brief terlebih dahulu. Kemudian juga topik yang berhubungan dengan pendidikan dan motivasi semangat belajar remaja disertai dengan pengenalan Graha Course.

4.2.1 Referensi

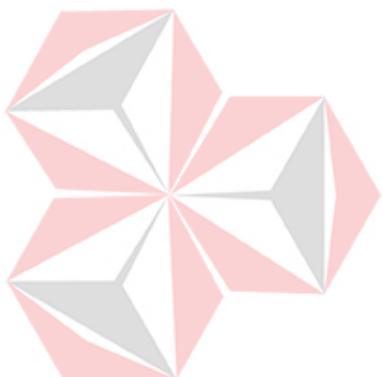
Dalam tahap awal perancangan desain feed ini, hal pertama yang dilakukan oleh penulis ialah mencari referensi dan informasi melalui internet tentang suatu format konten feed apa saja yang cocok dan sesuai dengan style dari Graha Course itu sendiri, dilanjutkan dengan pencarian topik feed yang akan diangkat. Terakhir yaitu pencarian ilustrasi vector ataupun gambar yang akan dimasukkan ke dalam feed yang sesuai dengan topik yang bersumber dari situs sumber daya ilustrasi global freepik.com dan juga pinterest. ilustrasi dan foto diyakini dapat menguatkan visual dalam penyampaian informasi secara subjektif dan menambah point of interest pembaca agar tidak terlihat membosankan dan dapat dipahami saat melihat dan membacar koten feed yang diterbitkan .

4.2.2 Diskusi

Setelah konsep dan topik feed ditentukan , penulis mencoba dan memberi suatu ide atau gagasan lalu mendikusikannya kepada mentor di instansi tersebut, yang akan memberi masukan dan sekaligus menyetujui bila ide atau gagasan yang diberikan penulis cocok dan sesuai dengan yang diinginkan client untuk selanjutnya diselesaikan kemudian diberikan dan dipublikasikan.

4.3 Sketsa Brief

Setelah mendapatkan brief penulis melakuka sketsa terlebih dahulu dikarenakan didalam pembuatan konten instagram sangat dibutuhkan sketsa sebelum melangsungkan pengerajan digital, sebab dengan melakukan pembuatan sketsa terlebih dahulu kita dapat tau bagaimana bentuk kasar sebelum membuat layout secara langsung serta copywriting yang menarik. Berikut adalah sketsa yang penulis buat sebagai berikut :



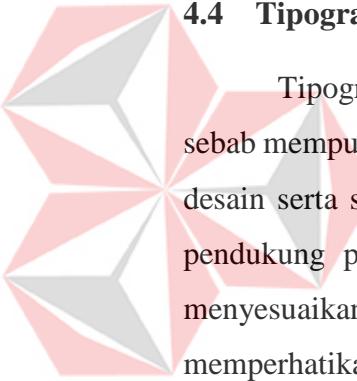
Gambar 4. 1 Sketsa Konten

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap feed yang terdapat pada sketsa yang dibuat oleh penulis :

1. Desain feed pertama, menjelaskan suasana remaja jaman sekarang saat menghadapi UNBK dibeberapa tahun sebelumnya dan tahun ini. Di feed pertama ini Graha Course turut serta menyemangati para remaja yang akan menjalani UNBK.
2. Desain feed kedua, berisi tentang “jangan membuat iblis menertawakan kita!!, jadilah orang yang ketika kakimu memukul lantai setiap pagi, iblis berkata. Oh crap, dia bangun”
3. Desain feed ketiga, berisi tentang kepercayaan diri adalah pakaian terbaik, guncang dan dapatkan kepercayaan diri tersebut.

4. Desain feed keempat, memberitahukan bahwa Graha Course kini telah ada di youtube dengan chanel “Gerobak Cross” yang dapat diakses kapan dan dimana saja.
5. Desain feed kelima, berisi tentang dialog antara seorang guru dan murid - muridnya. Yang dimana diharapkan untuk selalu menjadi anak – anak muda yang tidak mudah menyerah dan selalu mencari masalah di setiap masalah yang ada.
6. Desain feed keenam, berisi tentang kegiatan dan kebiasaan apa saja yang dilakukan kebanyakan orang saat quarantine #dirumahsaja
7. Desain feed ketujuh, ialah berisi tentang quotes dalam bahasa inggris yang memiliki arti tidak peduli seberapa banyak kamu membenci sekolah. Kamu akan selalu merindukannya ketika kamu pergi.

4.4 Tipografi



Tipografi merupakan salah satu faktor penting dalam mendesain apapun, sebab mempunyai 2 peranan antara lain sebagai estetis atau keindahan tulian dalam desain serta sebagai peranan komunikasi, serta pula sanggup digunakan sebagai pendukung penampilan agar lebih menarik. Penggunaan tipografi juga dapat menyesuaikan citra perusahaan yang mengikuti gaya modern namun santai serta memperhatikan nilai tingkat keterbacaan dan kejelasan font yang digunakan. Dalam hal ini penulis menggunakan 6 font san-serif (Montssenrat, Raleway, Coco Grothic,Dk Longreach, Courier New, Keyboard Playque) karena jenis font ini memiliki ciri tanpa kait dan mempunyai ketebalan huruf yang hampir sama sehingga mudah terlihat dan terbaca dan juga 1 font script (Jenna Sue) karena jenis font script cocok digunakan sebagai pemanis dalam sebuah tulisan .

1. Montserrat

Montserrat dianggap sanggup memberikan kesan yang bagus, profesional, modern, serta mudah dibaca, dan dianggap sangat sesuai dengan desain yang sudah ditetapkan.

Montserrat Bold

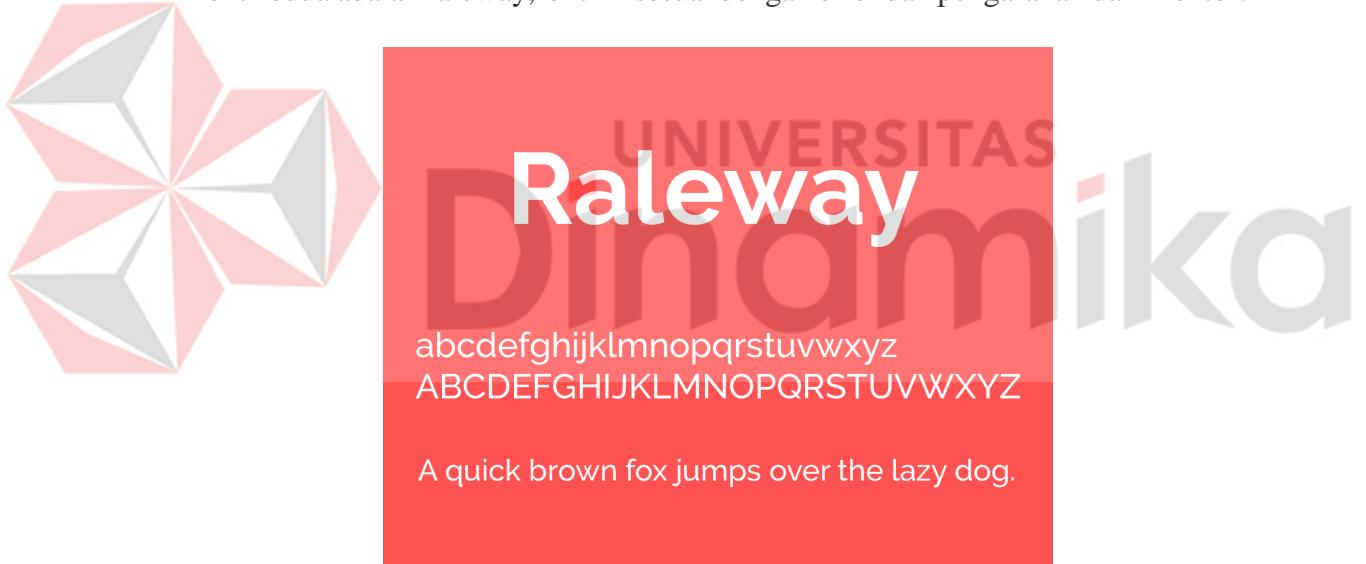
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+=[]{};:' \"\|./,

Gambar 4. 2 jenis huruf Montserrat

Sumber : www.ffonts.net/Montserrat-Bold.font

2. Raleway

Font kedua adalah raleway, font ini sesuai dengan brief dan pengarahan dari mentor.



Gambar 4. 3 jenis huruf Raleway

Sumber : www.freefonts.io/raleway-font-free-download/

3. DK Longreach

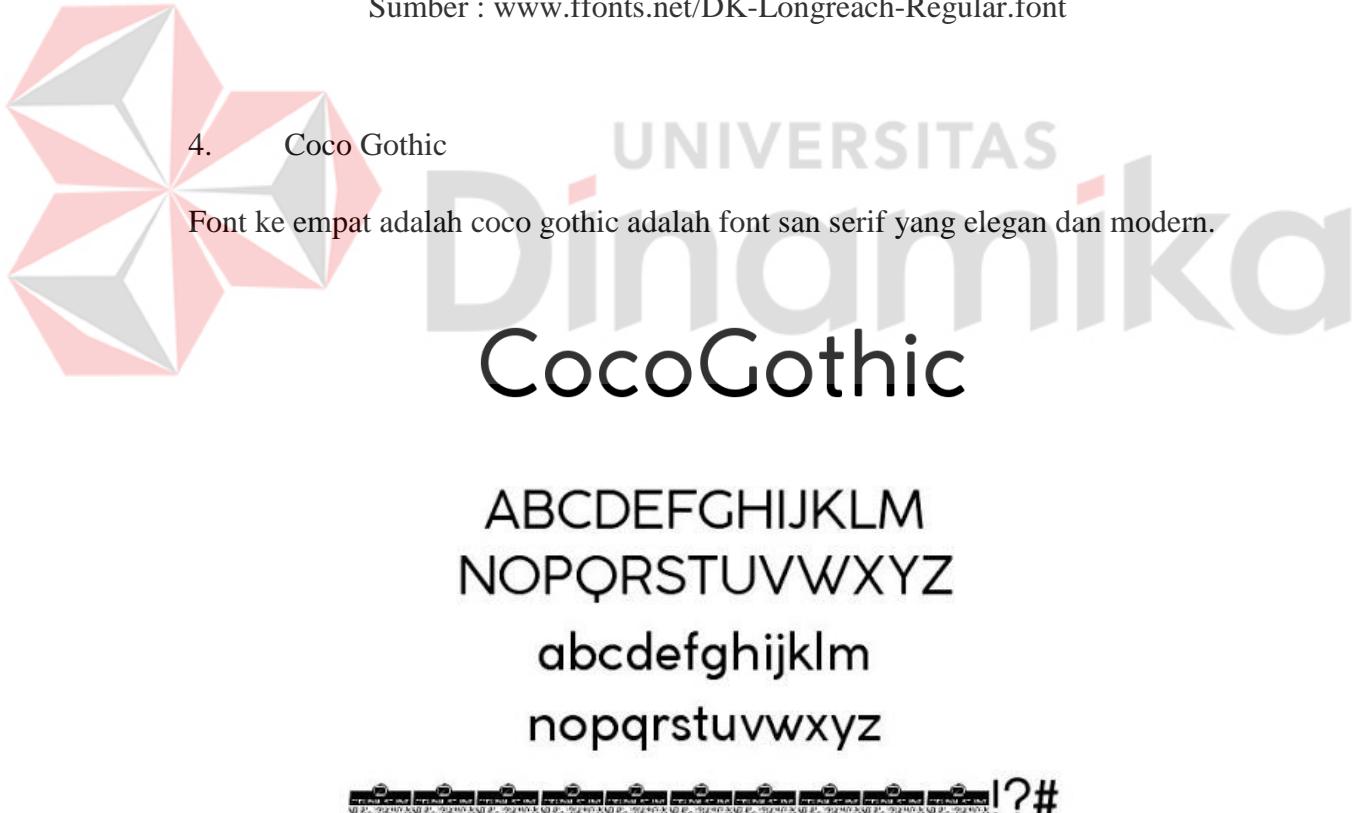
Font ketiga adalah Dklongreachregular tegas dan jelas agar mudah di baca.

DKLONGREACHREGULAR

**A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 6 7 8 9
. , : " ! ? @ \$ (/)**

Gambar 4. 4 jenis huruf DK Longreach

Sumber : www.fffonts.net/DK-Longreach-Regular.font



Gambar 4. 5 jenis huruf Coco Gothic

Sumber : www.fontriver.com/font/coco_gothic/

5. Courier New

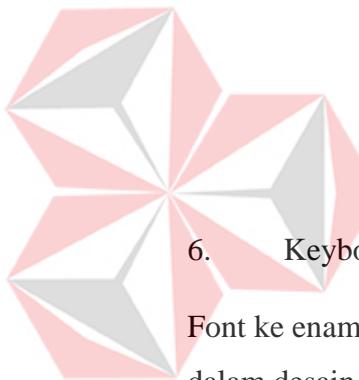
Font ke lima adalah courier new, seperti ketikan lama font ini cocok untuk feed instagram di garaha course.

Courier New

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*(*)_+-=[]{ } ; : ' " \ | / . ,
АБВГДЕЖЗИКЛМНОРСТУФХЦЧЩЫ҆ЭЮЯ
абвгдежзиклмнопрстуфхцчщы҆эюя

Gambar 4. 6 jenis huruf Courier New

Sumber : <https://id.allfont.net/download/courier-new/>



6. Keyboard Plaque

Font ke enam keyboard plaque, sesuai dari brief nya feed ini sangat memenuhi dalam desain feed.

KEYBOARD PLAQUE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (! # \$ % & / .) * ` @ ? , : ;)

Gambar 4. 7 jenis huruf Keyboard Plaque

7. Jenna Sue

Font jenna sue, merupakan font serif yang feminis, elegan, dan terbaca secara jelas.



Gambar 4. 8 jenis huruf Jenna Sue

Sumber : <http://prkrls.info/wprt2?x=Free+jenna+sue+font>

4.5 Penentuan dan Penggunaan Software

Tipografi Setelah menetapkan konsep, gaya desain, referensi, sketsan dan ilustrasi atau gambar mana yang akan digunakan, tahap berikutnya ialah memulai perancangan digital sesuai dengan brief yang diberikan sebelumnya, melalui aplikasi perangkat lunak grafis vektor Adobe Ilustrator untuk melakukan penyusunan beberapa elemen dari ilustrasi atau gambar, pengetikan tulisan, dan penyesuaian pewaraan tipografi yang menonjol dan mudah terbaca. Aplikasi yang digunakan penulis ialah Adobe Ilustrator CC 2015 dengan gaya vector yang biasa digunakan penulis saat membuat desain *feed*.

4.5.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan suatu program perangkat lunak ataupun program Grapic design yang sangat populer dikalangan desainer grafis, program ini populer dikalangan desainer grafis sebab kualitas warna pada file output-nya, ilustrator sanggup menunjukkan parameter warna cetak CMYK pada layar monitor RGB nyaris 100% sama persis dengan hasil cetaknya. program ini populer pengolah gambar berbasis vector, vector itu sendiri ialah sekumpulan titik serta garis yang saling tersambung yang merupakan perpaduan warna – warna sehingga membentuk suatu bentuk objek menggambar yang diciptakan oleh Adobe System yang

memakai vector dari aplikasi ini. Dalam pemakaiannya, aplikasi ini sangat mudah dalam penggunaanya, berikut merupakan keunggulan dari aplikasi ini yaitu :

1. Memiliki resolusi hasil akhir berkualita tinggi.
2. Sangat cocok digunakan untuk desain *vector, ilustrasi, dan logo*.
3. Memiliki fitur – fitur yang lengkap.
4. Memiliki variasi warna yang lebih lengkap dan halus.
5. Mampu membuka file – file berukuran besar, diatas 50mb.
6. Penggunaanya sangat mudah, dengan fitur yang lengkap.
7. Terintegrasi dengan aplikasi Adobe yang lainnya.

4.6 Penerapan Karya

Sesuai dengan brief yang diberikan, hingga software yang telah ditetapkan dan digunakan maka menghasilkan desain media promosi yang sesuai dengan yang diinginkan. Berikut ini merupakan digitalisasi dari tiap – tiap desain feed instagram berdasarkan konsep dan bentuk yang telah diberikan dan direncanakan sehingga tercipta desain feed yang cocok untuk dimasukkan kedalam instagram dan nyaman dilihat serta mudah dimengerti.

4.6.1 Desain Feed Pertama



Gambar 4. 9 Hasil desain feed pertama

Pada desain feed pertama ini menampilkan dan menjelaskan suasana remaja jaman sekarang saat menghadapi UNBK dibeberapa tahun sebelumnya dan tahun ini. Di tambah juga dengan desain gambar atau ilustrasi Toa yang menunjukkan bahwa Graha Course turut serta menyemangati para remaja yang akan menjalani UNBK.

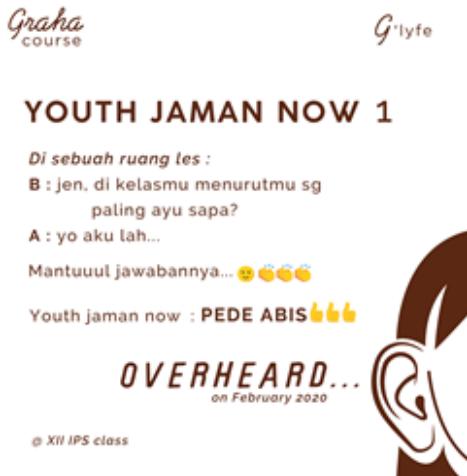
4.6.2 Desain Feed Kedua



Gambar 4. 10 Hasil desain feed kedua

Pada desain feed kedua ini menampilkan dua ilustrasi karakter yang salah satunya diibaratkan sebagai devil yang menambah daya tarik dan pemahaman dari isi yang disampaikan.

4.6.3 Desain feed Ketiga



Gambar 4. 11 Hasil desain feed ketiga

Pada desain feed ketiga ini menampilkan ilustrasi yang lebih mendukung desain layout dan berisi tentang kepercayaan diri adalah pakaian terbaik, guncang dan dapatkan kepercayaan diri tersebut.

4.6.4 Desain Feed Keempat



Gambar 4. 12 Hasil desain feed keempat

Pada desain feed keempat ini berisi tentang Graha Course yang kini telah dapat diakses melalui youtube dengan chanel “Gerobak Cross” yang dapat diakses kapan dan dimana saja yang ditambah dengan ilustrasi tangan yang memegang gawai yang menunjukkan tampilan dari youtube.

4.6.5 Desain Feed Kelima



Gambar 4. 13 Hasil desain feed kelima, Slide pertama

Gambar 4. 14 Hasil desain feed kelima, Slide kedua



Gambar 4. 15 Hasil desain feed kelima, Slide ketiga

Pada desain feed kelima ini berisi tentang dialog antara seorang guru dan murid - muridnya. Yang dimana diharapkan untuk selalu menjadi anak – anak muda yang tidak mudah menyerah dan selalu mencari masalah di setiap masalah yang ada.

4.6.6 Desain Feed Keenam



Gambar 4. 16 Hasil desain feed keenam

Pada desain feed keenam ini berisi tentang kegiatan dan kebiasaan apa saja yang dilakukan kebanyakan orang saat quarantine #dirumahsaja, disini penulis menambahkan beberapa ilustrasi yang menggambarkan kegiatan – kegiatan yang sesuai dengan brief yang diberikan.

4.6.7 Desain Feed Ketujuh



Pada desain feed ketujuh ini berisi tentang quotes dalam bahasa inggris yang memiliki arti tidak peduli seberapa banyak kamu membenci sekolah. Kamu akan selalu merindukannya ketika kamu pergi. Pada desain feed ketujuh ini penulis menambahkan ilustrasi berupa buku dan alat tulis seperti pensil dan spiol seperti alat – alat yang identik dengan sekolah yang diibaratkan sebagai para murid, yang sama – sama berjalan menuju buku yang terbuka yang diibaratkan seperti sekolahnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ada pula kesimpulan yang dapat diambil dari laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Desain Feed Instagram Sebagai Media Promosi Graha Course di Indokarya Grafika” ini. Sehingga didapatkan kesimpulan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain feed instagram pada Graha Course ini, dimana perancangan desain feed instagram sebagai media promosi ini diharapkan mampu meningkatkan jumlah konsumen yang ingin belajar di Graha course.
2. Bersumber pada penerapan karya, percangan konten media sosial instagram yang dibuat menggunakan Adobe Ilustrator CC 2015 ini supaya mendapatkan hasil gambar yang sesuai dan desain yang menarik.
3. Perancangan ini memelukan konsep desain yang sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan oleh perusahaan.

Disini penulis menyadari bahwa terdapatnya perbandingan antara dunia kerja dengan perkuliahan, pada dunia kerja kita dituntut untuk menjajaki ketentuan kerja serta pula memahami dan mengusai permintaan - permintaan *client*. Sebaliknya sebagai mahasiswa kita di tuntut untuk lebih bertanggung jawab, kreatif serta inovatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil riset pada laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Desain Feed Instagram Sebagai Media Promosi Graha Course di Indokarya Grafika” ini. Maka penulis memiliki saran sebagai berikut:

1. Kordinasi dan komunikasi yang baik dapat mempermudah penggerjaan tugas yang diberikan.
2. Memilih perkejaan, tugas dan tanggung jawab yg sesuai dengan skill kita sangatlah berpengaruh untuk mencapai hasil kerja yang maksumal.

3. Melakukan evaluasi setelah melakukan pekerjaan juga sangatlah penting guna memperbaiki hal yang kurang dan menambah masukan terhadap tim.



DAFTAR PUSTAKA

- Erika, D. S. (2012). KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL. *jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Petrus, H. (2018). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WAROENG MAKAN KALKOEN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND RECOGNITION. *Proposal DKV .33.*
- BUSTANUL, A. (2019). PERANCANGAN LAYOUT FEED INSTAGRAM UNTUK MEDIA PROMOSI PADA PT.SATU ATAP INDONESIA. *Proposal DKV , 1.*
- Gusti.N. ANALISIS PENGARUH MEDIA SOSIAL TWITTER TERHADAP PEMBENTUKAN BRAND ATTACMENT. *Proposal Ekonomi UI, 10-11.*
- Linda, F. (2018). PERANCANGAN LAYOUT MEDIA PROMOSI PADA INSTAGRAM LITTLE BEE BOUTIQUE UNTUK MENINGKATKAN BRAND IMAGE. *Proposal Desain Komunikasi Visual*
- Puguh, K. (2017). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI KOMUNIKASI PEMASARAN MODERN PADA BATIK BURNEH. 2.
- Bulan, C. S. (2017). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI REMAJA.



Internet

<http://repo.darmajaya.ac.id> (diakses pada tanggal 9 juli 2020)

<https://eprints.uny.ac.id> (diakses pada tanggal 13 juli 2020)

<http://digilib.uinsby.ac.id> (diakses pada tanggal 13 juli 2020)

<https://pakarkomunikasi.com> (diakses pada tanggal 13 juli 2020)

<https://dosenpintar.com> (diakses pada tanggal 13 juli 2020)

<https://mahasiswaarsitektur.wordpress.com> (diakses pada tanggal 13 juli 2020)

www.adalah.co.id/layout/ (diakses pada tanggal 17 juli 2020)

<https://kelasdesain.com/pengertian-illustrator/> (diakses pada tanggal 17 juli 2020)

<https://www.nesabamedia.com/> (diakses pada tanggal 17 juli 2020)

<https://kelasdesain.com> (diakses pada tanggal 17 juli 2020)

<https://www.freefonts.io> (diakses pada tanggal 17 juli 2020)

