



**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UD.
BAQOROH JOYO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual



Oleh:

RIZKI MAULANA ISHAK

17420100038

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UD.
BAQOROH JOYO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:



Disusun oleh:

Nama : RIZKI MAULANA ISHAK
NIM : 17420100038
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM UD. BAQOROH JOYO SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Laporan Kerja Praktik oleh :

Rizki Maulana Ishak

NIM : 17420100038

Telah diperiksa , diuji dan disetujui

Surabaya, 15 Januari 2021



UNIVERSITAS

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia

Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2021.01.15
10:09:50 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.
NIDN. 0726027101



Agung Bakhtiar
NIDN.

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2021.01.15
10:10:09 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.
NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Rizki Maulana Ishak
NIM : 17420100038
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
UD. BAQOROH JOYO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

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 Royalti Gree Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya di distribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
 2. Karya tersebut diatas 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 di cantumkan 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, 15 Januari 2021

Yang menyatakan,



Rizki Maulana Ishak

NIM. 17420100038

ABSTRAK

Di era seperti sekarang ini masyarakat sangat bergantung pada teknologi, hal inilah yang membuat teknologi menjadi kebutuhan bagi sebagian orang. Media sosial adalah media yang membantu Anda bersosialisasi dan berlangsung secara online, memungkinkan orang untuk berinteraksi satu sama lain kapan pun, di mana pun. Dengan kerja praktik ini, di harapkan dapat membantu Baqoroh joyo untuk mempromosikan barang dan jasa mereka melalui media social ini. Untuk mendapatkan hasil yang baik, membutuhkan penjelasan singkat dan sketsa. Gaya visual yang digunakan adalah vektor. Vektor adalah gambar yang menggunakan poligon untuk membuat gambar pada grafik komputer. Anda dapat menambahkan atribut ke setiap jalur vektor, termasuk lebar garis, bentuk, kurva, warna garis dan warna isian, dan *gradien*. Tujuan perancangan ini adalah merancang konten media sosial pada Instagram Baqoroh Joyo untuk meningkatkan kesadaran anak muda membeli produk disana.

Kata kunci: *Media promosi, Vector, instagram*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial Instagram UD. Baqoroh Joyo Sebagai Media Promosi” di UD. Baqoroh Joyo.

Laporan ini disusun 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 sangat berharga 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 selesainya 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 **Agung Bakhtiar** selaku Direktur dan juga pembimbing kerja praktik di UD. Baqoroh Joyo yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan semua tugas yang telah diberikan.
5. Seluruh keluarga dan orang yang saya cintai, dan terutama orang tua saya yang selalu mendoakan kelengkapan dan hasil terbaik dari kerja praktek ini dan atas dukungannya, menyemangati segala sesuatu yang berhubungan dengan kerja praktek ini.

6. 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.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 latar belakang	2
1.2 rumusan masalah	3
1.3 batasan masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Pelaksanaan	4
1.7 Sistematika Penulis.....	4
BAB II.....	6
GAMBARAN UMUM PERUSAHAN	6
2.1 Sejarah dan Perkembangan UD. Baqoroh Joyo	6
2.2 Visi Dan Misi	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Visi.....	6
2.3 Alamat Dan Kontak Perusaha.....	7
2.4 Struktur Organisasi UD.Baqoroh Joyo.....	7
2.5 Lokasi Perusahaan	7
2.6 Fokus Bidang Kerja.....	8
2.7 Portofolio Perusahaan.....	8
BAB III	9
LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Layout.....	9
3.2 Tipografi.....	10

3.3 Vector	10
3.4 Sketsa.....	10
3.5 Warna	11
BAB IV	12
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	12
4.1 Penjelasan Pekerjaan	12
4.2 Konsep feed	12
4.3 Brief.....	12
4.4 Sketsa <i>Brief</i>	13
4.5 Refrensi	18
4.6 Tipografi	20
4.7 Penentuan Software	21
4.7.1 Adobe Illustrator	21
4.7.2 Adobe Photoshop	21
4.8 Implementasi Karya	22
4.8.1 <i>Feed</i> Pertama	22
4.8.2 <i>Feed</i> Kedua.....	23
4.8.3 <i>Feed</i> Ketiga.....	23
4.8.4 <i>Feed</i> Keempat	24
4.8.5 <i>Feed</i> Kelima.....	25
4.8.6 <i>Feed</i> Keenam	25
4.8.7 <i>Feed</i> Ketujuh.....	26
4.8.8 <i>Feed</i> Kedelapan	27
4.8.9 <i>Feed</i> Kesembilan	27
4.8.10 <i>Feed</i> Kesepuluh	28
4.8.11 <i>Feed</i> Kesebelas	29
4.8.12 <i>Feed</i> Keduabelas.....	29
BAB V.....	31
PENUTUP.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN.....	35
Lampiran 1 Keterangan Kerja Parktik	35

Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1).....	36
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2).....	37
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 3).....	38
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1).....	39
Lampiran 3 Form KP-6 (Halaman 2).....	40
Lampiran 5 Form KP-7 (Halaman 1).....	41
Lampiran 3 Form KP-7 (Halaman 2).....	42
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	43
BIODATA PENULIS	44



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organinasis UD. Baqoroh Joyo.....	8
Gambar 4. 1 Sketsa Konten	13
Gambar 4. 2 Sketsa Konten	14
Gambar 4. 3 Sketsa Konten	14
Gambar 4. 4 Sketsa Konten	14
Gambar 4. 5 Sketsa Konten	15
Gambar 4. 6 Sketsa Konten	15
Gambar 4. 7 Sketsa Konten	15
Gambar 4. 8 Sketsa Konten	16
Gambar 4. 9 Sketsa Konten	16
Gambar 4. 10 Sketsa Konten	16
Gambar 4. 11 Sketsa Konten	17
Gambar 4. 12 Sketsa Konten	17
Gambar 4. 13 Refrensi feed	18
Gambar 4. 14 Refrensi Gelombang.....	18
Gambar 4. 15 Refrensi Warna	19
Gambar 4. 16 Refrensi Warna	19
Gambar 4. 17 Font PoetsenOne	20
Gambar 4. 18 Font Lemon Brush.....	21
Gambar 4. 19 Hasil Feed Pertama	22
Gambar 4. 20 Hasil Feed Kedua	23
Gambar 4. 21 Hasil Feed Ketiga.....	23
Gambar 4. 22 Hasil Feed Keempat	24
Gambar 4. 23 Hasil Feed Kelima.....	25
Gambar 4. 24 Hasil Feed Keenam	25
Gambar 4. 25 Hasil Feed Ketujuh.....	26
Gambar 4. 26 Hasil Feed Kedelapan	27
Gambar 4. 27 Hasil Feed Kesembilan	27
Gambar 4. 28 Hasil Feed Kesepuluh	28
Gambar 4. 29 Hasil Feed Kesebelas	29
Gambar 4. 30 Hasil Feed Keduabelas	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keterangan Kerja Parktik	35
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1)	36
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2)	37
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 3)	38
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1)	39
Lampiran 3 Form KP-6 (Halaman 2)	40
Lampiran 5 Form KP-7 (Halaman 1)	41
Lampiran 3 Form KP-7 (Halaman 2)	42
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	43



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar belakang

Saat ini kita hidup di era globalisasi atau modernisasi. Era ini mencakup banyak bidang, salah satunya bidang teknis. Di era seperti sekarang ini, manusia sangat bergantung pada teknologi, itulah yang membuat sebagian orang harus menggunakan teknologi. Permintaan manusia akan teknologi juga akan berkembang dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan teknologi saat ini, kita harus mengetahui dua hal yaitu, dampak positif dan negatif. Dampak positif dari perkembangan teknologi ini dapat memudahkan kita dalam mencari informasi dan membantu kita bekerja dengan lebih mudah. Dampak negatif dari perkembangan teknologi saat ini adalah banyaknya anak muda yang menggunakan teknologi hanya untuk kepentingan pribadi. Salah satu contoh perkembangan teknologi saat ini adalah media sosial.

Media sosial adalah salah satu media yang dapat membantu sesama dalam bersosialisasi, dilakukan secara online dan memungkinkan orang untuk berinteraksi kapanpun dan dimanapun. Saat ini, pesatnya perkembangan media sosial disebabkan oleh setiap orang yang mengira dapat memiliki media tersebut, karena setiap orang dapat mengakses media sosial melalui jaringan yang lambat tanpa mengeluarkan banyak uang atau menggunakan alat yang mahal. Pengguna media sosial dapat dengan mudah mengubah, menambah, dan memodifikasi media sosial mereka sendiri. Di media sosial, setiap orang dapat bertukar ide, berbagi ide, bekerja sama, dan berkolaborasi untuk membuat karya.

Instagram merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan. Instagram sendiri terdiri dari dua kata, yaitu "insta" (berasal dari kata "instan", seperti kamera Polaroid) yang pada saat itu disebut "foto instan", dan "gram" berasal dari kata "telegram" yang berfungsi. Caranya adalah dengan menyampaikan informasi kepada masyarakat atau mengirimkan informasi kepada masyarakat. Segera lainnya. Oleh karena itu, Instagram adalah aplikasi tempat kita dapat dengan cepat membagikan foto dan video ke jejaring sosial. Selain itu,

Instagram kini menjadi salah satu tempat para produsen barang dan jasa mempromosikan produknya.

UD. Baqoroh Joyo merupakan perternakan sapi perah yang membuat susu sapi segar alami. Hadir sebagai ikon wisata edukasi ternak/*outing class*/pembelajaran diluar kelas yang berlokasi di tengah-tengah kota sidoarjo. Ud membuat susu sapi segar dengan berbagai macam kemasan, mulai dari 350, 250, dan 150 ML. Dengan varian rasa seperti vanilla, coklat, stroberi, melon, moca, dan durian.

1.2 rumusan masalah

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

“Perancangan Konten Media Sosial Instagram UD. Baqoroh Joyo Sebagai Media Promosi”

1.3 batasan masalah

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

1. Penjelasan secara singkat instagram
2. Gaya visual yang digunakan adalah *vector*
3. Perancangan desain konten instagram UD. Baqoroh Joyo

1.4 Tujuan

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

Dengan adanya konten untuk *feed* instagram diharapkan supaya jasa dari UD. Baqoroh Joyo lebih dikenal oleh masyarakat.

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

Diharapkan dari laporan kerja aktual ini, ide-ide dapat digunakan sebagai bahan masukan pengetahuan atau literatur ilmiah, dan kedepannya dapat digunakan sebagai sumber informasi yang serupa dengan laporan kerja yang sebenarnya.

2. Manfaat Praktis

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

- a. Bagi penulis, Diharapkan hal ini dapat menjadi pengalaman kerja dan dapat menjadi sarana yang bermanfaat untuk membentuk sifat kerja yang profesional, mampu bekerja sebagai tim, lebih tepat dalam melaksanakan dan lebih memahami *deadline* pekerjaan.
- b. Bagi UD. Baqoroh Joyo, diharapkan dapat menjadi media promosi dan dapat meningkatkan pemasarannya.

1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan Kerja Praktik :

Tanggal Pelaksanaan : 18 Agustus 2020– 17 Oktober 2020

Waktu : 08.00 – 17.00

Bagian : Konten Media Sosial

1.7 Sistematika Penulis

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat laporan kerja praktek (baik manfaat teoritis maupun praktis), rincian pelaksanaan kerja praktek, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum dari perusahaan yaitu, UD. Baqoroh Joyo. Berupa profil perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta alamat dan kontak perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup semua teori yang digunakan dan terkait dengan proses kerja.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas tentang hasil kerja praktek yang dilakukan selama sebulan di PT. Dimulai dengan media yang didasarkan pada masalah-masalah sebelumnya yang telah dijelaskan kemudian diimplementasikan di perusahaan serta menjelaskan karyanya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dengan tujuan karya aktual penulis, dan mengedepankan saran berupa masukan pengalaman dalam kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian bibliografi berisi referensi penulis, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penulisan laporan kerja praktik ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah dan Perkembangan UD. Baqoroh Joyo

UD. Baqoroh Joyo adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang peternakan, memproduksi susu murni, menjual sapi dan kambing qurban, serta menyelenggarakan wisata edukasi peternakan. Ia memiliki jaringan distribusi di kota Sidoarjo dan Surabaya.

Area bisnis ini dipilih oleh UD. Baqoroh Joyo, karena perusahaan ini mengembangkan bisnis dari orang tua. Saat ini UD. Baqoroh Joyo sudah memiliki 3 unit usaha yaitu:

1. Pengolahan susu sapi
2. Penjualan sapi dan kambing qurban
3. Wisata edukasi peternakan

Fokus utamanya adalah mengolah susu sapi, dari mentah hingga diolah dengan berbagai rasa dan kemasan, untuk dikirim ke sekolah, pabrik, dan industri rumah tangga yang membutuhkan susu sapi murni sebagai bahan bakunya. Untuk penjualan sapi dan kambing, qurban dilakukan setahun sekali. Sementara itu, tur pendidikan ditujukan untuk sekolah, universitas dan organisasi yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang lingkungan pembiakan.

2.2 Visi Dan Misi

2.2.1 Visi

Visi dari UD. Baqoroh Joyo adalah sebuah peternakan yang selalu berusaha memberikan manfaat bagi pelanggannya.

2.2.2 Misi

Ada pun misi dari UD. Baqoroh Joyo adalah sebagai berikut:

1. Menjamin kualitas produk yang sesuai dengan standar perusahaan.
2. Memastikan bahwa proses produksi, distribusi, dan lainnya berlangsung tepat waktu di perusahaan.

3. Pastikan harga produk sesuai dengan daya beli masyarakat.
4. Menyediakan produk dalam jumlah yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

2.3 Alamat Dan Kontak Perusahaan

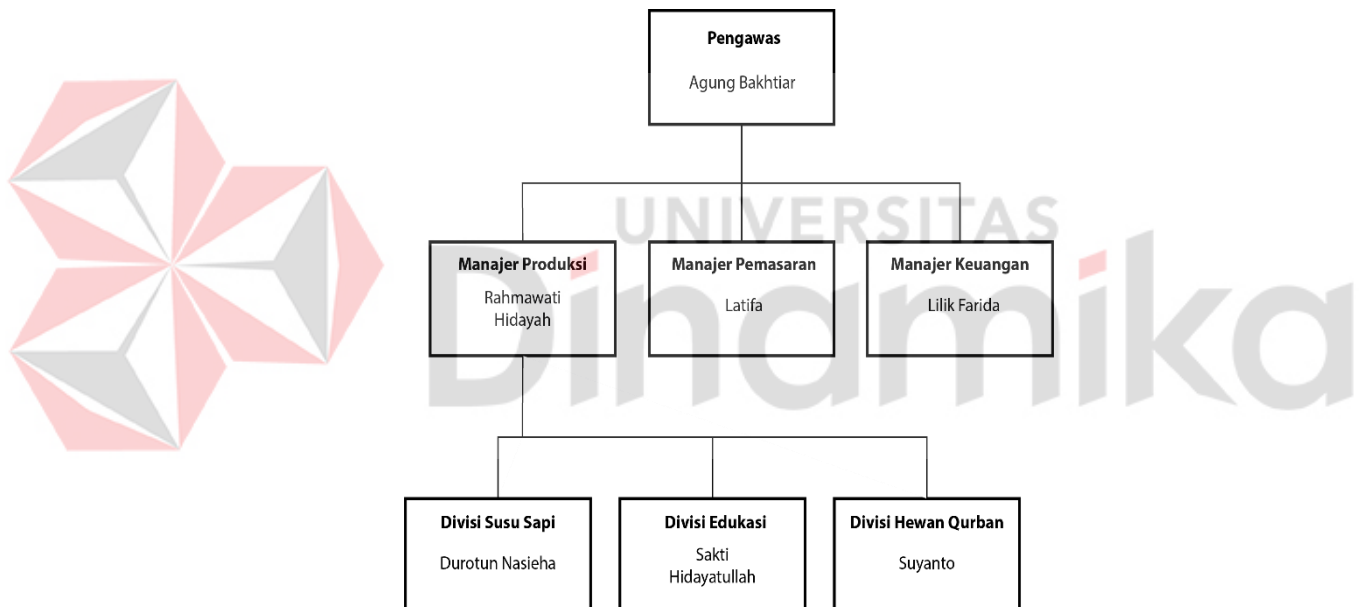
Tempat : UD. Baqoroh Joyo

Alamat : Jl. Raya Cemengkalang No. 9 RT. 05 RW. 02 Sidoarjo

Phone : 0815-1128-8253

Email : agungbahtiar871@gmail.com

2.4 Struktur Organisasi UD.Baqoroh Joyo



Gambar 2. 1 Struktur Organinasis UD.Baqoroh Joyo

2.5 Lokasi Perusahaan

UD. Baqoroh Joyo memiliki sebuah peternakan di Sidoarjo. Semua susu sapi diolah di peternakan. Dari pemerahan susu sapi, menempatkannya di tempat khusus, hingga pengolahan dan pengemasan. Pertanian juga dimaksudkan untuk perjalanan pendidikan, mendekatkan siswa, siswa, dan lembaga ke semua proses yang terjadi di pertanian.

2.6 Fokus Bidang Kerja

Dalam praktek lapangan, penulis menjadi tim grafik yang menangani konten media social UD.Baqoroh Joyo. Pada posisi sebagai berikut: 1) membuat konten instagram 2) layout desain, 3) membuat feed instagram.

2.7 Portofolio Perusahaan

Berikut adalah beberapa portofolio hasil project yang telah dikerjakan oleh UD.

Baqoroh Joyo bersama beberapa clientnya, yaitu:

- Outdoor Learning Tahun 2017 SDIT Ghilmani
- Outing Class SD Negeri Wage 11 Taman
- Kunjungan peternakan sapi perah TK Islam Sari Bumi
- Outing Class Adinda Karim Foundation
- Kunjungan dan Edukasi Sapi Perah Rumah Tahfidz Jannatul Firdaus
- Kunjungan Edukasi Wisata TK Kyai Abdullah Ubaid
- Outing Class tematik : Binatang Ternak KB-TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI
- Kontes ternak dan panen pedet Gubernur Jawa Timur 2018
- Kunjungan peternakan sapi perah TK Mutiara Anak Sholeh.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Layout

Layout merupakan penataan elemen-elemen desain yang saling berhubungan menjadi suatu bidang untuk membentuk tata letak suatu karya seni. Ini disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama dari layout adalah untuk menampilkan gambar dan elemen teks untuk komunikasi dan memudahkan pembaca menerima informasi dengan jelas.jelas.

Menurut Surianto Rustan dari S.Sn, S.Sn menjelaskan bahwa dalam website docplayer.info layout digunakan sebagai layout elemen desain pada suatu bidang tertentu pada beberapa media untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Dalam layout, kita harus tahu bahwa layout memiliki beberapa prinsip yang dapat membuat layout kita menjadi lebih baik.

Prinsip dasar *layout*.

1. *Sequence*

Ini bisa disebut hierarki atau proses. Kita perlu menentukan urutan atau prioritas pembaca agar bisa membaca dari awal hingga akhir. Dengan menyusun urutannya maka akan memudahkan pembaca untuk secara otomatis mengurutkan tampilan sesuai yang kita inginkan, dan memudahkan pembaca.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah memasukkan penekanan pada elemen seperti ukuran, warna, letak / posisi, bentuk, dll.

3. *Balance*

Balance merupakan keseimbangan, tata letak didistribusikan secara merata di area tata letak kita. Ini tidak berarti bahwa kita harus mengisi seluruh area tata letak dengan elemen, tetapi untuk menciptakan kesan yang seimbang dengan menempatkan elemen pada posisi yang tepat.

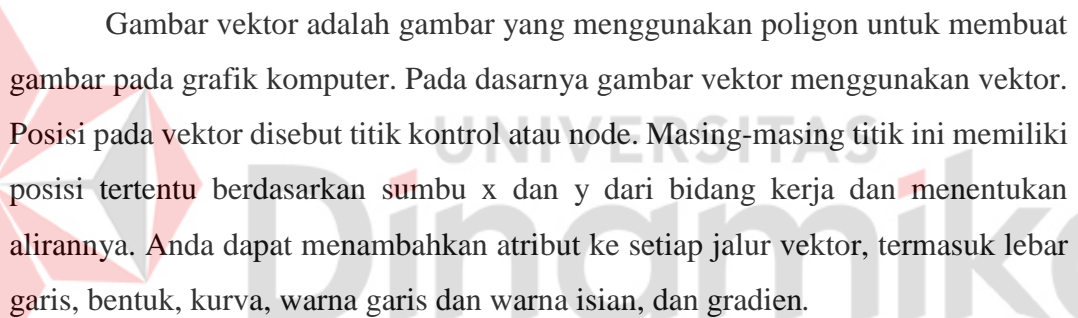
4. *Unity*

Unity biasanya disebut dengan prinsip persatuan dalam tata letak. Tidak hanya dari segi tampilan karya, tetapi juga unsur-unsur yang terlihat dan informasi yang ingin kami sampaikan dalam konsep tersebut.

3.2 Tipografi

Kata tipografi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* (cetakan, kesan, bentuk) dan *graphene* (tulisan, ukiran). Tipografi adalah seni dan teknik yang digunakan untuk memilih dan menyusun jenis font, ukuran titik, panjang garis, awal baris, spasi karakter, dan spasi kata untuk ditempatkan dalam aplikasi media. Komposisi yang baik untuk mendapatkan efek tampilan yang diinginkan ”kata Kusrianto (Rosita, 2015).

3.3 Vector



Gambar vektor adalah gambar yang menggunakan poligon untuk membuat gambar pada grafik komputer. Pada dasarnya gambar vektor menggunakan vektor. Posisi pada vektor disebut titik kontrol atau node. Masing-masing titik ini memiliki posisi tertentu berdasarkan sumbu x dan y dari bidang kerja dan menentukan alirannya. Anda dapat menambahkan atribut ke setiap jalur vektor, termasuk lebar garis, bentuk, kurva, warna garis dan warna isian, dan gradien.

3.4 Sketsa

Sketsa adalah gambar yang dibuat dalam waktu yang relatif singkat. Biasanya sketsa digambar oleh seniman dan desainer pada saat membuat desain, dapat digunakan sebagai diagram atau denah gambar, atau dapat digunakan untuk karya seni lainnya (Kurniawati & Wahyuni, 2016). Menurut Linda Murray dan Peter di website dosen pendidikan, sketsa adalah desain kasar dari suatu komposisi yang dirancang untuk kepuasan pribadi. Dalam diri individu seniman ada beberapa hal yaitu proporsi, perbandingan, komposisi, eksposur, dll.

Ada jenis-jenis sketsa diantaranya:

1. Sketsa gambaran garis besarnya saja, merupakan gambar sketsa yang hanya berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa detail yang jelas dan sketsa tersebut tidak lengkap.

2. Sketsa cepat, merupakan sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan gambar sketsa yang sudah jadi.
3. 3. Kajian Sketsa adalah sketsa yang berupa coretan-coretan garis cepat dan tidak mendetail yang hanya menampilkan gambar / lukisan secara umum.

3.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual terpenting, karena dengan menggunakan warna kita dapat membedakan warna dengan mudah dan cepat. Sejak zaman prasejarah, warna telah dikenal untuk seni kontemporer (Adi, 2017).

Warna dapat diartikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif dari indera penglihatan. Warna adalah elemen yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena warna dapat menciptakan perasaan spontan pada pengamat (Monica & Luzar, 2011).

Warna mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

1. Fungsi identitas, orang tahu sesuatu dari warnanya, seperti seragam, logo perusahaan, bendera, dan lain-lain.
2. Fungsi isyarat, Warna memberi tanda seperti sifat atau keadaan, misalnya merah berarti marah dan bendera putih berarti pasrah.
3. Fungsi psikologis, Warnanya juga mengesankan pengamat, misalnya rumput hijau mungkin terasa menyegarkan untuk ditonton.
4. Fungsi alamiah, warna adalah properti dari beberapa objek, seperti ceri merah, jarang hitam.

Menurut Radvansky (Sujarwo & Oktaviana, 2017) Warna dapat dianggap sebagai pengalaman visual terpenting bagi manusia. Wichman berkata: "Warna adalah saluran informasi yang sangat kuat untuk sistem kognitif manusia, dan orang-orang juga telah menemukan bahwa warna dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan daya ingat.

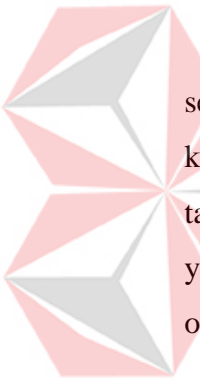
BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap paling awal dalam mengerjakan *feed* Instagram ini, penulis mendapat penjelasan singkat tentang pekerjaan yang harus dikerjakan selama masa magang. Pekerjaan yang penulis dapatkan dari tim adalah membuat desain di *feed* Instagram. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam mengerjakan desain *feed* ini, 1) penulis mendapatkan gambaran singkat tentang apa yang diinginkan klien, 2) mencari referensi desain vektor yang sesuai, 3) terakhir melakukan pembuatan desain.

4.2 Konsep feed



Konsep tersebut dapat menjadi dasar utama dalam mendesain suatu proyek sebagai acuan dalam pembuatan suatu proyek. Dalam pembuatan desain *feed* ini konsep yang digunakan adalah vektor dan menggunakan background dengan tambahan bentuk vektor susu agar sesuai dengan UD.Baqoroh Joyo, Gaya desain yang digunakan adalah *flat design*. Dengan *flat design* diharapkan dapat membuat orang tertarik pada desain ini.

4.3 Brief

Brief sangatlah penting apabila kita tidak memiliki *brief* maka yang terjadi adalah pengerjaan desain yang berulang-ulang. Oleh karena itu disetiap pekerjaan yang diberikan pada penulis biasanya diberi *brief* dalam bentuk pesan atau *chat* yang sudah disusun oleh owner supaya mempermudah saat pengerjaan desain. Biasanya dalam *brief* tersebut terdapat materi yang harus dimasukkan ke dalam konten pada setiap *feed*.

Berikut *brief* yang diberikan:

1. Konten *feed* instagram untuk logo baru UD.Baqoroh Joyo dan pengenalan logo baru UD.Baqoroh Joyo.

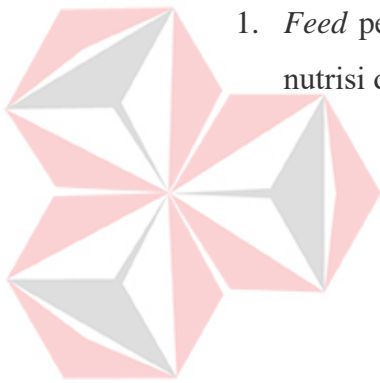
2. Konten *feed* instagram untuk varian rasa susu dan info untuk order UD.Baqoroh Joyo.
3. Konten *feed* instagram untuk info menjual hewan qurban dan aqiqoh.
4. Konten *feed* instagram awali pagimu dengan nutrisi di dalam susu.

4.4 Sketsa *Brief*

Saat membuat konten untuk Instagram, diperlukan sketsa terlebih dahulu sebelum melakukan pekerjaan digital, karena dengan membuat sketsa kita dapat mengetahui terlebih dahulu referensi desain dan layout dari sebuah copywriting yang menarik. Berikut adalah sketsa yang dibuat oleh penulis,

Dibawah ini merupakan penjelasan dari setiap feed pada sketsa yang dibuat oleh penulis

1. *Feed* pertama, membuat *reminder* mengenai susu, “awali pagimu dengan nutrisi di dalam susu”.



Gambar 4. 1 Sketsa Konten

2. *Feed* kedua, pengenalan logo baru UD.Baqoroh Joyo



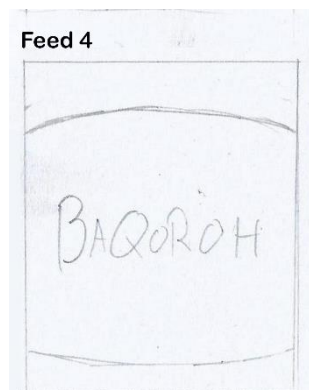
Gambar 4. 2 Sketsa Konten.

3. *Feed* ketiga, makna dari logo baru UD.Baqoroh Joyo.



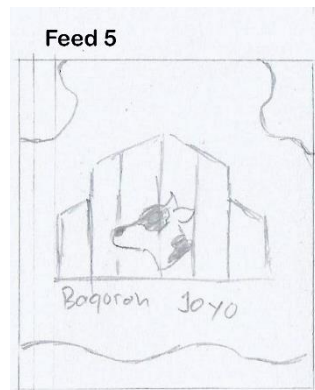
Gambar 4. 3 Sketsa Konten

4. *Feed* keempat, berisi tulisan Baqoroh, yang nantinya tulisan baqoroh akan ditaruh di sebelah kiri logo baqoroh joyo.



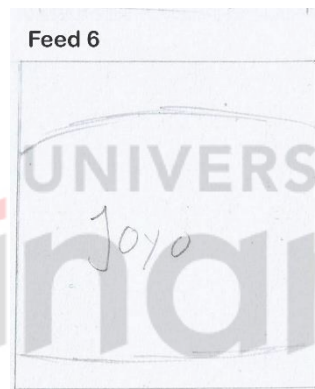
Gambar 4. 4 Sketsa Konten

5. *Feed* kelima, berisi logo dari baqoroh joyo, yang nantinya logo baqoroh joyo akan di tempatkan pada bagian tengah tulisan baqoroh dan joyo



Gambar 4. 5 Sketsa Konten

6. *Feed* keenam, berisi tulisan Joyo, yang nantinya tulisan joyo akan ditaruh disebelah kanan logo baqoroh joyo.



Gambar 4. 6 Sketsa Konten

7. *Feed* ketujuh, memperlihatkan *vector* susu dengan warna yang berbeda-beda, dengan maksud untuk memperlihatkan varian rasa susu UD.Baqoroh Joyo.



Gambar 4. 7 Sketsa Konten

8. *Feed* kedelapan, memberikan info untuk order melalui WhatsApp.

Feed 8



Gambar 4. 8 Sketsa Konten

9. *Feed* kesembilan, memperlihatkan varian rasa dari susu dengan menambahkan identifikasi warna yang berbeda-beda sesuai dengan rasa susu, dan ada keterangan rasa susu apa saja yang ada di Baqoroh Joyo.

Feed 9



Gambar 4. 9 Sketsa Konten

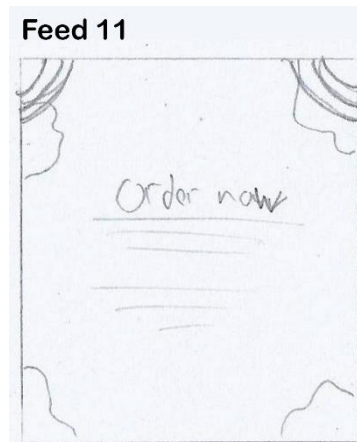
10. *Feed* kesepuluh, menampilkan vector sapi sebagai icon untuk menjual hewan qurban dan aqiqoh. Dan berisi info untuk order.

Feed 10



Gambar 4. 10 Sketsa Konten

11. *Feed* kesebelas, menampilkan info untuk order untuk menjual hewan qurban dan aqiqoh..



Gambar 4. 11 Sketsa Konten

12. *Feed* kesepuluh sampai *feed* keduabelas, menampilkan vector sapi dan kambing sebagai icon untuk menjual hewan qurban dan aqiqoh. Dan berisi info untuk order.



Gambar 4. 12 Sketsa Konten

4.5 Refrensi

Dalam setiap pembuatan desain pasti dibutuhkan sebuah refrensi dimana refrensi sangatlah membantu dalam mengembangkan idenya. Penulis mencari refrensi yang cocok untuk *feed* instagram *client* melalui *pinterest*. Berikut adalah refrensi yang penulis cari untuk refrensi desainnya,



Gambar 4. 13 Refrensi feed



Gambar 4. 14 Refrensi Gelombang



Gambar 4. 15 Refrensi Warna



Gambar 4. 16 Refrensi Warna

4.6 Tipografi

Tipografi adalah bagian penting dari desain apa pun karena memiliki dua fungsi, termasuk estetika dan komunikatif, dan juga dapat digunakan untuk membantu penampilan agar lebih menarik. Dalam proyek ini, penulis menggunakan 2 font yaitu *sans-serif* (PoetsenOne) dan *script* (Lemon Brush).

Gambar 4. 17 Font PoetsenOne



Sumber: www.dafont.com

Gambar 4. 18 Font Lemon Brush



Sumber: www.dafont.com

4.7 Penentuan Software

Setelah menentukan gaya desain, font dan warna, penulis akan memasuki tahap desain sesuai uraian singkat yang diberikan. Aplikasi yang saya gunakan adalah Adobe Illustrator CC 2017 dengan gaya *vector*. Dan Adobe Photoshop CC 2017 untuk tahap *layout*.

4.7.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator sendiri merupakan program editor grafik vektor khusus yang digunakan oleh jutaan desainer dan seniman mulai dari pembuatan antarmuka web, poster, logo, ikon, ilustrasi buku, kemasan produk dan baliho. Versi terbaru dari aplikasi Illustrator CC merupakan generasi kedua dari produk Illustrator ini.

4.7.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau biasa dikenal dengan Photoshop adalah *software image editor* yang diproduksi oleh *Adobe Systems*, khusus untuk pengeditan foto / gambar, layout dan pembuatan efek.

4.8 Implementasi Karya

Berdasarkan *brief* yang diberikan oleh pemilik dan penentuan perangkat lunak yang digunakan. Oleh karena itu, berikut adalah hasil perancangan berdasarkan ringkasan yang telah ditentukan.

4.8.1 *Feed Pertama*



Gambar 4. 19 Hasil Feed Pertama

Pada feed ini membuat reminder mengenai susu untuk pelanggan, “awali pagimu dengan nutrisi di dalam susu”. Di feed ini saya menggunakan karakter sapi dan kambing sebagai point of interest dari feed ini. Karakter sapi dan kambing biasanya identic dengan yang namanya susu karena itu saya menggunakan karakter tersebut. Dengan ornamen seperti gelombang pada bagian sudut poster memberikan kesan akan corak dari badan sapi sendiri.

4.8.2 Feed Kedua



Gambar 4. 20 Hasil Feed Kedua

Feed kedua UD.Baqoroh Joyo adalah pengenalan akan logo baru UD.Baqoroh Joyo. Di feed ini saya masih menggunakan gelombang sebagai ornamen utama atau bisa disebut sebagai supergraphic dari susu UD.Baqoroh Joyo. Dengan tulisan “kenalin logo baru kita” diharapkan agar pelanggan tertarik dan ingin mengetahui akan logo baru yang akan dikenalkan oleh UD.Baqoroh Joyo.

4.8.3 Feed Ketiga



Gambar 4. 21 Hasil Feed Ketiga

Dari hasil feed ketiga ini berisi makna akan logo baru UD.Baqoroh joyo. Di feed ini saya membuat pecahan dari bentuk-bentuk logo baru

UD.Baqoroh joyo untuk membuat apa saja makna dari bentuk logo yang ada didalamnya. Seperti bentuk pertanian, bentuk sapi, dan bentuk pensil.

4.8.4 Feed Keempat



Gambar 4. 22 Hasil Feed Keempat

Feed keempat ini memperlihatkan nama Baqoroh. Di *feed* ini saya berencana untuk membuat *feed* yang saling bersambung, agar membuat tampilan instagram menjadi lebih menarik dibandingkan sebelumnya. Font yang digunakan adalah font yang sama seperti pada logo UD.Baqoroh Joyo yang baru. Saya membuat bayangan dengan mengcopy font yang di depan dan menaruhnya dibelakang dan memberi warna yang berbeda sehingga terlihat seperti bayangan.

4.8.5 *Feed Kelima*

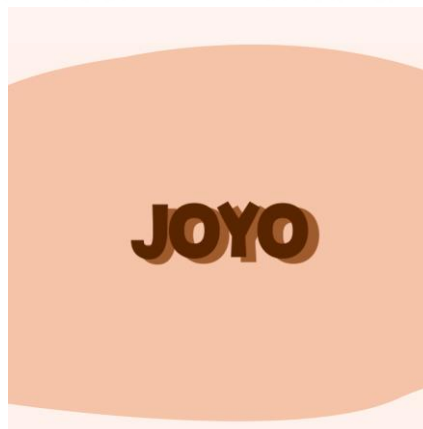


Gambar 4. 23 Hasil Feed Kelima

Di *feed* ini memperlihatkan logo baru UD.Baqoroh Joyo dengan tambahan ornament pada bagian bawah dan atas. Ornamen ini akan menyambung dengan feed keempat dan keenam nantinya.



4.8.6 *Feed Keenam*



Gambar 4. 24 Hasil Feed Keenam

Feed ini memperlihatkan nama Joyo. Dengan teknik yang sama Saya membuat bayangan dengan mengcopy font yang di depan dan

menaruhnya dibelakang dan memberi warna yang berbeda sehingga terlihat seperti bayangan.

4.8.7 Feed Ketujuh



Gambar 4. 25 Hasil Feed Ketujuh

Pada *feed* ini memperlihatkan vector susu dengan warna yang berbeda-beda, dengan maksud untuk memperlihatkan varian rasa susu UD.Baqoroh Joyo. Pada background yang berada di belakang saya menggunakan bentuk vector yang menyerupai tetesan susu untuk mendukung peran dari botol-botol susu yang berada di depannya. Warna yang ada pada botol adalah varian rasa susu yang ada di UD. Baqoroh joyo.

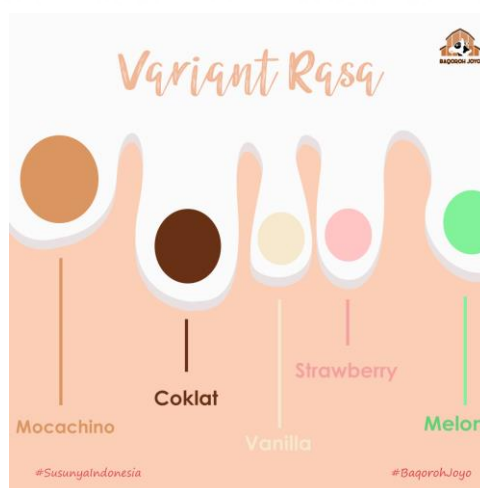
4.8.8 Feed Kedelapan



Gambar 4. 26 Hasil Feed Kedelapan

Feed kedelapan ini menampilkan info untuk order melalui WhatsApp. Di feed ini saya menggunakan ornamen corak sapi dan teks “order now” tepat di tengah-tengah feed agar lebih terlihat dan mudah di baca.

4.8.9 Feed Kesembilan

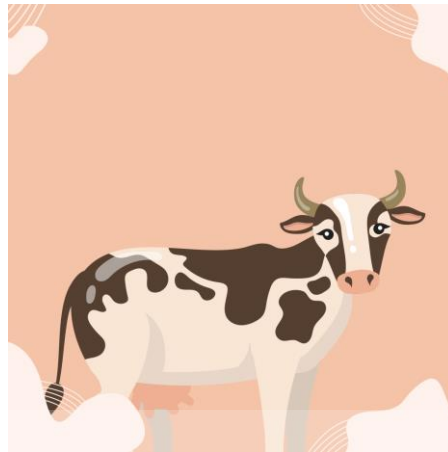


Gambar 4. 27 Hasil Feed Kesembilan

Feed ini memperlihatkan varian rasa susu dengan menambahkan identifikasi warna dan keterangan yang sesuai dengan rasa susu yang

ada di Baqoroh Joyo. Saya menggunakan bentuk tetesan susu untuk menempatkan identifikasi warna dari variant susu. Saya membuat garis kebawah dan keterangan rasa sebagai info.

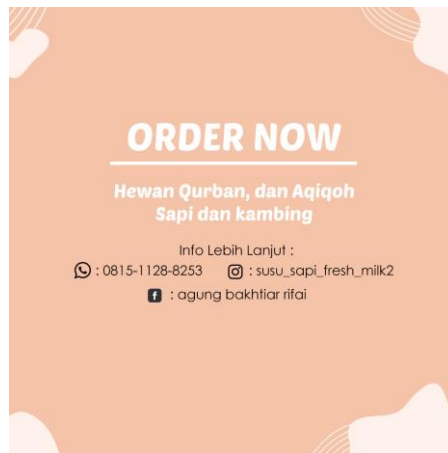
4.8.10 *Feed Kesepuluh*



Gambar 4. 28 Hasil Feed Kesepuluh

Pada *feed* ini memperlihatkan *vector* sapi yang nanti akan ditaruh di sebelah *feed* info jual hewan qurban dan aqiqoh. Saya menggunakan *vector* sapi sebagai *point of interest* dari *feed* ini. Masih sama dengan ornamen sebelum-sebelumnya, saya juga menggunakan *vector* sapi dengan warna yang tidak jauh dari warna background dan ornamen.

4.8.11 *Feed Kesebelas*



Gambar 4. 29 Hasil Feed Kesebelas

Feed ini menampilkan info order untuk hewan qurban dan aqiqah. Tampilan ini sedikit berbeda dengan *feed* info order sebelumnya, terlihat pada ornamen yang dikurangi. Dikarenakan info yang terdapat di *feed* ini cukup banyak sehingga saya membuat ornamen disekitarnya berkurang agar tidak terlalu ramai.

4.8.12 *Feed Keduabelas*



Gambar 4. 30 Hasil Feed Keduabelas

Feed keduabelas ini memperlihatkan vector kambing yang nanti akan ditaruh di sebelah *feed* info jual hewan qurban dan aqiqah. Saya

menggunakan *vector* kambing sebagai *point of interest* dari *feed* ini. Setelah feed kesepuluh sampai dengan feed keduabelas feed ini akan terlihat seperti sapid an kambing melihat ketengah yang mengarah ke order info jual hewan qurban dan aqiqoh.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial Instagram UD. Baqoroh Joyo Sebagai Media Promosi” ini. Kemudian dapat ditarik kesimpulan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Tujuan perancangan ini adalah merancang konten media sosial instagram UD. Baqoroh Joyo diharapkan supaya jasa dari UD. Baqoroh Joyo lebih dikenal oleh masyarakat.
2. Berdasarkan implemntasi, percangan konten media sosial instagram yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator CC 2017 dan Adobe Photoshop CC 2017 supaya mendapatkan hasil konten feed dengan *layout* yang menarik³⁰
3. Perancangan ini memerlukan konsep desain yang sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh owner atau perusahaan.

Penulis menyadari bahwa ada perbedaan antara dunia kerja dan perkuliahan, dalam dunia kerja kita perlu mengikuti aturan kerja dan memahami kebutuhan pelanggan. Di saat yang sama, sebagai mahasiswa, kita harus lebih bertanggung jawab, kreatif dan inovatif.

5.2 Saran

Pada laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Konten Media Sosial Instagram UD. Baqoroh Joyo Sebagai Media Promosi” ini. Maka penulis memiliki saran sebagai berikut:

1. Koordinasi dan komunikasi yang baik dapat mempermudah dalam melaksanakan tugas yang diberikan.
2. Memilih pekerjaan berdasarkan keahlian, tugas dan tanggung jawab kita sangat berpengaruh dalam mencapai hasil kerja yang maksimal.

3. Setelah melakukan pekerjaan dengan baik, evaluasi juga sangat penting untuk memperbaiki hal-hal yang kurang dan menambah masukan bagi tim.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal, Malakah dan Skripsi

Adi, G. B. (2017). Dampak Penggunaan Warna Panas Dalam Upaya Branding Suatu Produk. *Jurnal Desain Produk*, 59.

Kurniawati, & Wahyuni, D. (2016). Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta sebagai “Patron”. *Jurnal Imajinasi*.

Monica, & Luzar, L. C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN . 1085.

Rosita, D. Q. (2015). PERANCANGAN TIPOGRAFI ASIMILASI AKSARA LATIN KARAKTERISTIK ONDEL-ONDEL SEBAGAI SOLUSI KREATIF MELESTARIKAN BUDAYA BETAWI. 63.

Sudiana, D. (n.d.). TIPOGRAFI: SEBUAH PENGANTAR. 330.

Sujarwo, S., & Oktaviana, R. (2017). PENGARUH WARNA TERHADAP SHORT TERM MEMORY PADA SISWA KELAS VIII SMP N 37 PALEMBANG. *Jurnal Psikologi Islami*, 36.

Internet

www.docpalyer.info (diakses pada tanggal 20 September 2020)

www.gurupendidikan.co.id (diakses pada tanggal 20 September 2020)

www.medium.com (diakses pada tanggal 20 September 2020)

id.wikipedia.org (diakses pada tanggal 20 September 2020)

www.journal.moselo.com (diakses pada tanggal 20 September 2020)

www.dosenpendidikan.co.id (diakses pada tanggal 20 September 2020)



UNIVERSITAS
Dinamika