



**PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
ESBEEYEE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual



Oleh:

ABDULLAH FAHMI

17420100010

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:

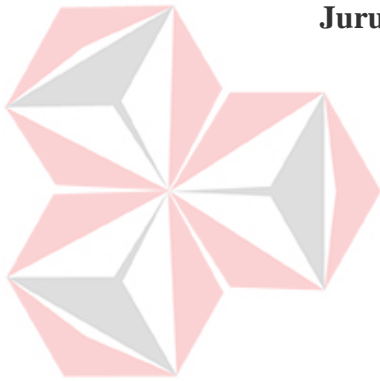
Disusun oleh:

Nama : Abdullah Fahmi

NIM : 17420100010

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM
ESBEEYEE SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Laporan Kerja Praktik oleh :
Abedullah Fahmi
NIM : 17420100010
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 14 Januari 2021

Disetujui :

 Pembimbing

Setya Putri Erdiana
Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.
NIDN.

Digitally signed
by Setya Putri
Erdiana
Date: 2021.01.18
11:14:33 +07'00'

UNIVERSITAS
AlpaKa

Penyelia

Bani Afdal
CEO ALPAKA
SOCIAL MEDIA

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual


Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2021.01.18
11:54:01 +07'00'
Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Abdullah Fahmi

Nim : 17420100010

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN KONTEN MEDIA SOSIAL
INSTAGRAM ESBEEYEE 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 Free Right*) atas seluruh isi/ bagian karya ilmiah saya tersebut diatas 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 penciptaan 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.
- Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Januari 2021



17420100010

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Desain Konten Media Sosial Instagram Esbeeyee Sebagai Media Promosi” di Alpaka Social Media. Laporan ini disusun dalam rangka penulisan laporan kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah “Kerja Praktik” yang dibimbing oleh Ibu Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

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:

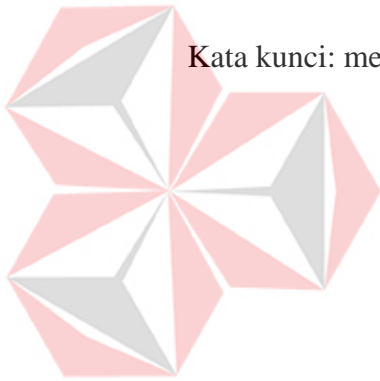
1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesainya laporan kerja praktik ini.
3. Yang terhormat **Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.** selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Yang terhormat **Bani Afdal** selaku CEO Alpaka Social Media dan juga pembimbing kerja praktik di Alpaka Social Media yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan semua tugas yang telah diberikan.
5. Seluruh teman-teman *designer, strategist dan manager* di Alpaka Social Media yang telah mendukung kelancaran kerja praktik serta kelancaran terselesaikannya laporan kerja praktik ini.
6. 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.
7. 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.

ABSTRAK

Perkembangan industri saat ini merubah semua kebiasaan untuk tetap bisa bersaing di pasaran. Industri 4.0 menjadikan persaingan pasar semakin ketat terutama dalam promosi. Perubahan ini membuat media promosi konvensional mulai tergeser dengan media promosi digital. Adanya teknologi ini dapat membuat promosi yang dilakukan semakin luas. Seperti halnya penggunaan media sosial, memungkinkan seseorang melakukan interaksi kapan saja dan dimana saja. Dengan hadirnya Alpaka Social Media, di harapkan dapat membantu dalam mempromosikan produk/jasa ke media sosial. Untuk mendapatkan hasil yang baik, dibutuhkan *brief* dan pembuatan konsep yang matang. Salah satunya adalah produk Esbeeyee, produk ini menggunakan media sosial Instagram dengan gaya visual yang digunakan adalah *Flat Design*. *Flat Design* merupakan gaya desain yang mengedepankan unsur minimalis. Tujuan perancangan ini adalah merancang konten media sosial instagram Esbeeyee guna meningkatkan *awareness* masyarakat Surabaya terhadap produk Esbeeyee.

Kata kunci: media promosi, *instagram*, *awareness*



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
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 Penulisan.....	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah dan Perkembangan Alpaka Social Media.....	6
2.2 Visi dan Misi	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Misi	6
2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan	6
2.4 Struktur Organisasi Alpaka Social Media	7
BAB 3 LANDASAN TEORI.....	8
3.1 <i>Layout</i>	8
3.2 Tipografi	9
3.3 <i>Flat Design</i>	9
3.4 Sketsa.....	9
3.5 Warna	10
BAB 4 DESKRIPSI PEKERJAAN	12
4.1 Penjelasan Pekerjaan	12
4.2 Konsep <i>Feed</i>	12

4.3 <i>Brief</i>	12
4.4 <i>Sketsa Brief</i>	14
4.5 Referensi.....	16
4.6 Tipografi	17
4.7 Penentuan <i>Software</i>	18
4.7.1 <i>Adobe Photoshop</i>	18
4.7.2 <i>Adobe Photoshop Lightroom</i>	18
4.8 Implementasi Karya.....	19
BAB 5 PENUTUP	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	25
BIODATA PENULIS	32



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Alpaka Social Media	7
Gambar 4. 1 Sketsa Konten Pertama.....	15
Gambar 4. 2 Sketsa Konten Kedua	15
Gambar 4. 3 Referensi <i>Feed</i>	16
Gambar 4. 4 Referensi Madu	16
Gambar 4. 5 Referensi Warna.....	17
Gambar 4. 6 <i>Font Gotham Rounded</i>	17



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Keterangan Kerja Parktik (Halaman 1)
- Lampiran 2 Keterangan Kerja Parktik (Halaman 2)
- Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 1)
- Lampiran 4 Form KP-5 (Halaman 2)
- Lampiran 5 Form KP-6 (Halaman 1)
- Lampiran 6 Form KP-7 (Halaman 1)
- Lampiran 7 Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, masyarakat hidup di era globalisasi yang mencakup banyak bidang salah satunya ialah bidang teknologi. Seperti saat ini masyarakat sangatlah bergantung pada teknologi, hal ini yang membuat teknologi bergeser menjadi kebutuhan primer masyarakat. Kebutuhan masyarakat akan teknologi juga akan berkembang seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, maka akan menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positifnya ialah dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi dan juga membantu memudahkan masyarakat dalam dunia pekerjaan. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan ialah banyaknya kalangan anak muda yang memanfaatkan teknologi hanya untuk kepentingan pribadi mereka. Selain itu, terdapat berbagai macam perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, salah satunya yaitu bermunculannya berbagai macam media sosial.

Media sosial merupakan sebuah media yang membantu untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan masyarakat untuk saling berinteraksi kapan dan dimana saja. Pesatnya perkembangan media sosial saat ini disebabkan oleh masyarakat yang merasa bisa memiliki media sendiri, karena setiap orang bisa mengakses media sosial dengan jaringan yang lambat sekalipun, tanpa harus membutuhkan biaya besar dan tanpa membutuhkan alat yang mahal. Pengguna media sosial bisa dengan mudah mengubah, menambahkan, dan memodifikasi media sosialnya sendiri. Di media sosial sendiri setiap orang bisa saling bertukar pikiran, membagikan ide-ide, saling bekerja sama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi. Media sosial dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian seperti: media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi satu sama lain (*linked in, facebook, myspace, dll*), media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan atau diskusi (*google talk, yahoo!, skype, dll*), media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi file, video,

musik, dll (*slideshare, youtube, flickr, dll*) dan masih banyak beberapa bagian yang lain.

Salah satu media sosial yang saat ini paling banyak digunakan ialah *instagram*. Menurut data yang dirilis *Napoleon Cat*, pada periode Januari-Mei 2020, pengguna *instagram* di Indonesia mencapai 69,2 juta (69.270.000) pengguna. Pencapaian itu merupakan peningkatan dari bulan ke bulan atas penggunaan *platform* berbagi foto ini. *Instagram* sendiri terdiri dari dua kata yaitu “*insta*” berasal dari kata “*instan*” seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan” dan “*gram*” berasal dari kata “*telegram*” yang menggambarkan cara kerja dalam menyampaikan atau mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Jadi *instagram* ialah sebuah aplikasi untuk kita membagikan foto dan video di jejaring sosial dengan cepat. Selain itu, saat ini *instagram* sudah menjadi salah satu tempat dimana produsen barang dan jasa mempromosikan produk mereka.

Salah satu produsen yang mempromosikan produk mereka di *instagram* ialah Esbeeyee. Esbeeyee merupakan pelopor bisnis minuman yang menawarkan *honey bubble tea* di Surabaya. Nama Esbeeyee pun sangat unik, diambil dari *bee* (lebah) yang mewakili madu, dan dari singkatan kota surabaya yakni SBY (Surabaya). Namun, meskipun Esbeeyee menjadi pelopor minuman madu di kota Surabaya, Esbeeyee kurang dikenal dikalangan masyarakat Surabaya dikarenakan letak *outlet* yang tidak mudah untuk di lalui calon konsumen atau bisa dikatakan bahwa *outlet* Esbeeyee kurang strategis dan jenis minuman yang ditawarkan Esbeeyee dengan kombinasi madu didalamnya masih asing bagi lidah anak muda kota Surabaya khususnya. Oleh karena itu, diperlukannya media sosial untuk mempromosikan produk merek. Merekapun memilih media sosial *instagram* sebagai media promosi mereka. Pemilihan *instagram* sebagai media promosi bukan tanpa alasan, pemilihan itu berdasarkan segmentasi konsumen dari Esbeeyee itu sendiri. Selain itu, Esbeeyee juga dapat menggunakan beberapa jasa *endorsement* beberapa *influencer* Surabaya dan *instagram ads* agar banyak yang mulai familier dengan produk Esbeeyee yang kemudian bisa menarik minat orang datang dan mencoba minuman yang ditawarkan Esbeeyee.

Esbeeyee memilih Alpaka Social Media sebagai jasa pengelola media sosial mereka. Alpaka Social Media merupakan salah satu agency desain yang ada di Surabaya. Ia melayani semua kebutuhan *branding* mulai dari strategi, desain digital hingga media sosial. Agency ini memanfaatkan media sosial instagram untuk membuat konten *feed* dan *story* sebagai sarana promosi suatu produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, permasalahan yang dikaji dalam laporan ini ialah bagaimana perancangan desain konten *instagram* Esbeeyee sebagai media promosi?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penjelasan secara singkat instagram.
2. Gaya visual yang digunakan adalah *Flat Design*.
3. Perancangan desain konten *instagram* Esbeeyee.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka tujuan laporan ini ialah untuk mengetahui bagaimana perancangan desain konten *instagram* Esbeeyee sebagai media promosi sehingga diharapkan produk dari Esbeeyee lebih dikenal oleh masyarakat Surabaya.

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 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 dapat menjadi sarana yang bermanfaat untuk membentuk sifat kerja yang profesional, mampu bekerja dalam tim, lebih kritis dalam berfikir dan lebih paham akan *deadline* kerja.
- b. Bagi Esbeeyee, diharapkan dapat menjadi media promosi dan dapat meningkatkan penjualan produknya.

1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan Kerja Praktik :

Tanggal Pelaksanaan : 12 Oktober 2020– 12 Desember 2020

Waktu : 09.00 – 18.00

Bagian : Desain Grafis

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun secara berurutan yang terdiri dari beberapa bab yaitu:

BAB 1 : 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 pelaksanaan kerja praktik, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum dari perusahaan yaitu, Alpaka Social Media. Berupa profil perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta alamat dan kontak perusahaan.

BAB 3 : LANDASAN TEORI

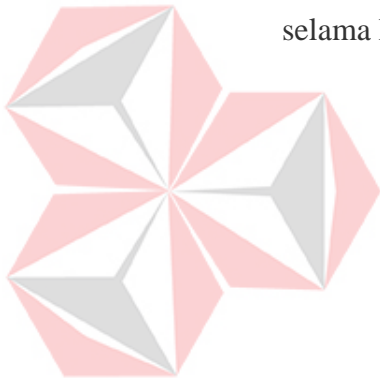
Pada bab ini membahas mengenai segala teori yang digunakan serta berkaitan dalam proses pengerjaan karya.

BAB 4 : DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil implementasi karya dari kerja praktik yang dilakukan selama satu bulan di Alpaka Social Media yang berdasarkan pada permasalahan sebelumnya yang telah dijelaskan kemudian diimplementasikan ke perusahaan serta penjelasan karyanya.

BAB 5 : PENUTUP

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



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAN

2.1 Sejarah dan Perkembangan Alpaka Social Media

Alpaka Social Media didirikan oleh Bani Afdal sejak 2018, rekam jejak di dunia media sosial sudah ia selami bertahun tahun, dari bangku perkuliahan hingga bekerja di agensi media sosial (periklanan). Hingga pada tahun 2018, ia memutuskan untuk mendirikan Alpaka Social Media. Pada awal berdirinya Alpaka belum memiliki kantor tetap. Sampai di tahun 2020 bulan September Alpaka memiliki kantor di Jl. Wisma Tengger 4 No 17 Kandangan. Kec. Benowo.

Awal mula Alpaka berdiri, ia hanya memiliki 2 karyawan. Namun, saat ini ia telah memiliki 6 karyawan tetap dengan berbagai posisi. Saat ini juga Alpaka memiliki beberapa klien diantaranya ialah BINUS Malang, Spiku Ayu, dan berbagai usaha mikro lainnya. Kesuksesan Alpaka tidak berhenti satu aspek saja. Rencana kedepannya akan berdiri Alpaka *Creative* yang berfokus ke *branding* dan lain sebagainya yang berkaitan dengan dunia kreatif.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

To be the most reliable update company and be the pioneer in social media industry.

2.2.2 Misi

Capturing and miximizing the power of social media for the benefits of clients.

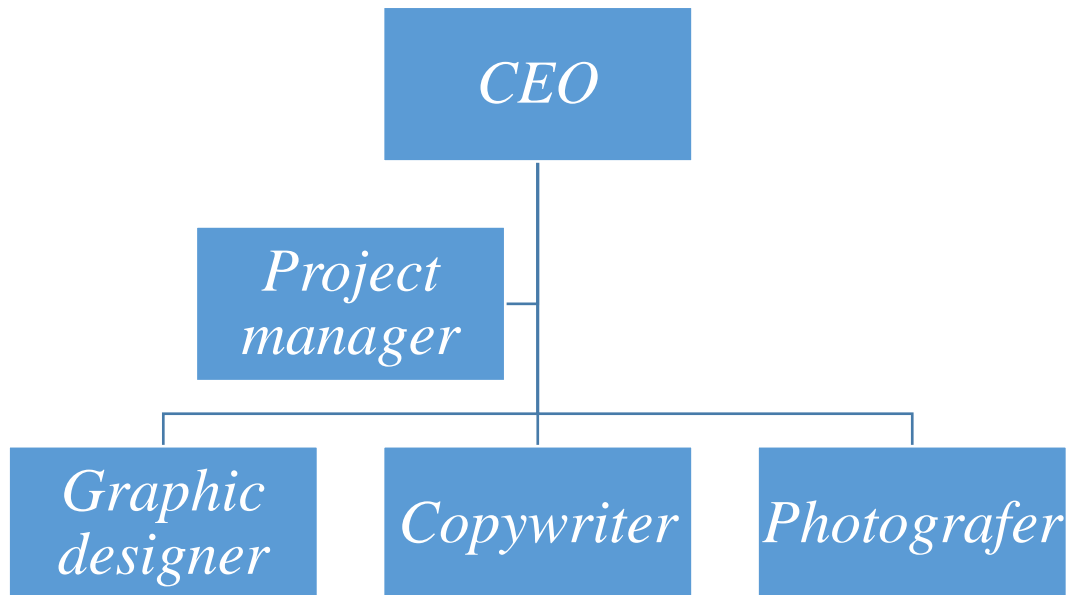
2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Instansi : Alpaka Social Media

Alamat Instansi : Jl. Wisma Tengger 4 No 17 Kandangan. Kec. Benowo

Tel. / email : (+6281) 1217773593 / Alpaka.socialmedia@gmail.com

2.4 Struktur Organisasi Alpaka Social Media



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Alpaka Social Media

- *CEO*, bertugas untuk mengatur proses berjalannya perusahaan dan mengambil keputusan tertinggi.
- *Project manager*, bertugas untuk mengatur dan menjadi perantara klien kepada tim dan memiliki tanggung jawab lebih terhadap klien yang dipegang.
- *Graphic designer*, bertugas untuk mendesain dan menata sebuah informasi yang telah dibuat oleh *copywriter*.
- *Copywriter*, bertugas untuk merancang gaya tulisan pada media sosial dan juga membuat konten bulanan.
- *Photografer*, bertugas untuk memotret produk klien sesuai dengan konten yang telah di setujui.

BAB 3

LANDASAN TEORI

3.1 *Layout*

Layout merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang saling berhubungan kedalam suatu bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen-elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi dengan jelas.

Menurut Surianto Rustan, S.Sn. , *layout* berfungsi sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang akan disampaikan. Terdapat beberapa prinsip yang dapat membuat *layout* menjadi baik, yaitu :

1. *Sequence*, bisa disebut juga dengan hierarki atau *flow*. Kita perlu menentukan suatu urutan atau prioritas dari yang harus pembaca lihat pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan membuat *sequence*, maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan mereka sesuai dengan yang kita inginkan dan juga lebih mempermudah para pembaca.
2. *Emphasis*, merupakan penekanan yang terdapat elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, dan bentuk.
3. *Balance*, merupakan keseimbangan, pembagian tata letak yang merata pada suatu bidang *layout* kita. Disini bukan berarti kita harus mengisi seluruh bidang *layout* dengan elemen melainkan menghasilkan kesan seimbang dengan meletakkan elemen di posisi yang tepat.
4. *Unity*, bisa disebut juga dengan prinsip kedatuan dalam *layout*. Tidak hanya dalam hal menampilkan suatu karya tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat dan pesan yang ingin kita sampaikan dalam konsep kita.

3.2 Tipografi

Kata tipografi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* (*mould, impression, shape*) dan *graphein* (*writing, carving*). Tipografi merupakan seni dan teknik dalam menyeleksi dan mengatur *font type, point size, line lengths, line leading, character spacing, dan word spacing* untuk diletakkan dalam suatu aplikasi media. Menurut Kusrianto, tipografi ialah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak sampai merangkainya dalam sebuah komposisi yang baik untuk memperoleh suatu efek tampilan yang diinginkan.

Tipografi telah mengalami perkembangan pada zaman sejarah ketika telah ditemukannya tulisan di dinding-dinding gua hingga saat ini di mana teknologi-teknologi berkembang sangat pesat. Tipografi juga dapat kita jumpai hampir di seluruh aspek kehidupan masyarakat. Didalam dunia desain, tipografi menjadi salah satu elemen dasar yang sangat penting dan huruf merupakan salah satu bagian dalam elemen-elemen bentuk (Carina, 2019). Dalam jurnal tipografi: sebuah pengantar, William H. Bolen menyederhanakan bahwa penggolongan pada huruf dibagi menjadi empat bentuk pokok:

1. Roman (*Roman Type*).
2. Blok (*Block Type*).
3. Tulisan (*Script Type*).
4. Ornamental.

3.3 Flat Design

Flat design merupakan desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada level, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah, dan ilustrasi dua dimensi.

3.4 Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang dibuat dalam jangka waktu yang relatif cepat. Biasanya, sketsa dibuat oleh para seniman dan desainer dalam menciptakan rancangan karya, baik sebagai bagan atau rencana sebuah lukisan, atau dalam karya

seni rupa lainnya (Kurniawati & Wahyuni, 2016). Menurut Linda Murray dan Peter, sketsa ialah rancangan kasar dari suatu komposisi dibuat demi kepuasan pribadi.

Sketsa memiliki beberapa jenis, diantaranya yaitu:

1. Sketsa gambaran, merupakan sketsa gambar yang hanya berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa rincian yang jelas dan sketsa tidak selesai.
2. Sketsa cepat, merupakan sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah selesai.
3. Studi sketsa, merupakan sketsa yang berupa coretan-coretan garis dengan cepat dan kurang rinci yang menunjukkan bentuk umum saja dari suatu gambar/lukisan.

3.5 Warna

Salah satu unsur visual yang menonjol adalah warna, karena dengan warna kita akan dengan mudah dan cepat membedakan warna. Warna telah dikenal sejak zaman prasejarah dengan seni kontemporer sampai sekarang (Adi, 2017). Warna dapat artikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif dari pengalaman indra penglihatan. Warna merupakan unsur sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna dapat membangunkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya (Monica & Luzar, 2011). Terdapat beberapa fungsi warna, diantaranya yaitu:

1. Fungsi identitas, orang mengenal sesuatu dari warnanya, seperti seragam, logo perusahaan, bendera, dan lain-lain.
2. Fungsi isyarat, warna memberikan tanda-tanda seperti sifat atau kondisi, contohnya merah dapat memberikan artinya marah atau bendera putih memberikan arti menyerah.
3. Fungsi psikologis, warna juga memberikan kesan kepada orang yang melihat, seperti warna hijau rumput dapat memberikan kesan yang menyegarkan saat dipandang.
4. Fungsi alamiah, warna adalah properti benda tertentu, seperti buah ceri berwarna merah jarang ada yang berwarna hitam.

Menurut Radvansky, warna dapat dipercaya sebagai pengalaman visual yang paling penting bagi manusia. Wichman mengatakan “warna berfungsi sebagai channel informasi yang sangat kuat bagi sistem kognitif manusia dan juga telah ditemukan bahwa warna dapat memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja memori”.

Ada beberapa warna apabila kita mencoba menghitungnya bisa mencapai jutaan macam. Namun secara garis besar warna dapat dikelompokkan menjadi sangat sederhana. Jenis warna pada dasarnya terbagi menjadi (Syafi'i, 2017):

- a. Warna primer (warna utama): kuning, merah, dan biru.
- b. Warna sekunder (warna turunan), yaitu hasil perncampuran dari ketiga unsur tadi yang jumlahnya tidak akan terhitung.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 4

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Tahap yang paling awal dalam pengerjaan *feed* instagram ini, penulis mendapat *brief* tentang pekerjaan yang harus di kerjakan selama periode magang. Pekerjaan yang penulis dapat dari tim adalah pembuatan desain pada *feed instagram*. Ada beberapa tahap yang harus dikerjakan dalam pengerjaan desain *feed* ini yaitu, penulis mendapat *brief* seperti apa desain yang diinginkan klien, kemudian penulis mencari referensi desain vektor yang cocok, dan yang terakhir melakukan pembuatan desain.

4.2 Konsep *Feed*

Konsep dapat digunakan sebagai dasar utama atau acuan dalam membuat perancangan sebuah desain. Konsep *flat design* digunakan dalam pembuatan desain *feed* yang berbasis vektor. Penggunaan konsep desain ini diharapkan dapat membuat orang tertarik. Kemudian desain yang akan dibuat akan menyesuaikan pada *brief* yang telah diberikan oleh *copywriter*.

4.3 *Brief*

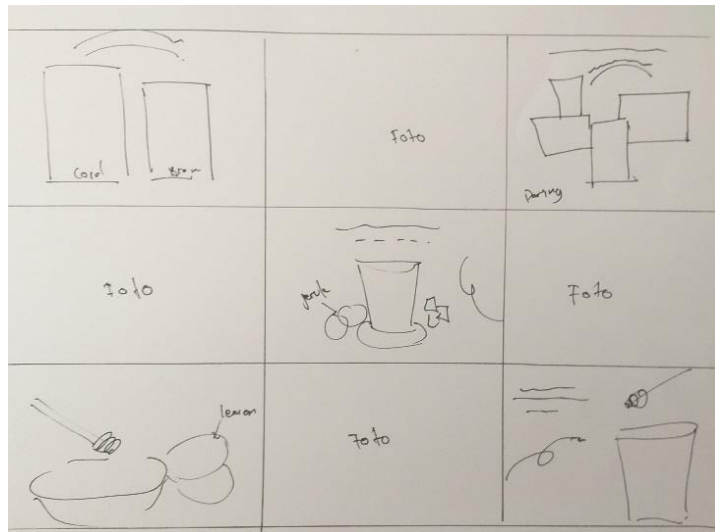
Brief sangatlah penting. Apabila kita tidak memiliki *brief*, maka yang terjadi adalah pengerjaan desain yang berulang-ulang. Oleh karena itu, disetiap pekerjaan yang diberikan pada penulis biasanya diberi *brief* dalam bentuk word yang sudah disusun rapi oleh *copywriter* supaya mempermudah saat pengerjaan desain. Biasanya daam *brief* tersebut terdapat materi yang harus dimasukkan ke dalam konten pada setiap *feed*. Berikut *brief* yang diberikan,

<p>Feed 15</p> <p>fakta</p> <p>Tau nggak sih?</p> <p>Konten:</p> <p>Kandungan madu bisa menurunkan berat badan lebih baik daripada gula lho!</p>	<p>Feed 14</p> <p>photo</p> <div data-bbox="746 421 919 495" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>	<p>Feed 13</p> <p>Info produk</p> <p>Jadiin esBeeeee temen sekolah online-mu! (gambar vector/foto anak sekolah lagi di depan laptop sambil ada esBeeeee disampingnya)</p>
<p>Feed 12</p> <p>photo</p> <div data-bbox="119 936 497 1308" style="float: left; margin-right: 20px;"> </div> <div data-bbox="395 1279 568 1352" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>	<p>Feed 11</p> <p>Games</p> <p>Berdasarkan bulan lahirmu, menu apa nih yang harus kamu pesen?</p> <p>Januari: Watermelon Coffee Latte</p> <p>Februari: Green Milk Boba</p> <p>Maret: Bee Cheese Tea</p> <p>April: Jasmine Bee Milk Tea</p> <p>Mei: Bubble Bee Gum</p> <p>Juni: Angel Bee Choco</p> <p>Juli: Apple Berry Bee Cheese Tea</p> <p>Agustus: Honey Bee velvet</p> <p>September: Black Sugar Bee Thai tea</p> <p>Oktober: Brown Bee Milk Coffee</p> <p>November: Popcorn Crystal Jelly Latte</p> <p>Desember: Pink Lady Coconut</p>	<p>Feed 10</p> <p>photo</p> <div data-bbox="1098 1279 1270 1352" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>

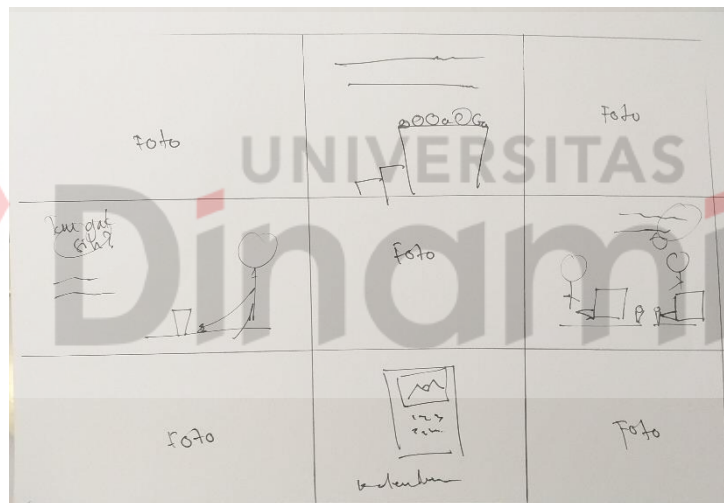
<p>Feed 9</p> <p>info produk</p> <p>Menu esBeeeee mana yang cocok buat kamu?</p> <p>(ditampilkan 2 menu, 1 adalah menu hot & sweet, 1 adalah menu cold & fresh)</p>	<p>Feed 8</p> <p>photo</p> <div data-bbox="759 450 932 524" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>	<p>Feed 7</p> <p>info produk</p> <p>Kamu lagi...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kumpul keluarga ● Video call sama temen-temen ● Lagi sekolah online dan butuh yang seger-seger? Cus pesen aja esBeeeee!
<p>Feed 6</p> <p>photo</p> <div data-bbox="384 837 557 911" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>	<p>Feed 5</p> <p>Quiz</p> <p>Tebak menu (foto salah satu menu tapi diburemin)</p>	<p>Feed 4</p> <p>photo</p> <div data-bbox="1107 837 1279 911" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>
<p>Feed 3</p> <p>Fakta</p> <p>Dibanding gula, madu punya segudang manfaat untuk dijadikan pemanis dalam minuman. Salah satunya anti bakteri, biar badan makin sehat.</p>	<p>Feed 2</p> <p>foto</p> <div data-bbox="748 1178 920 1252" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">foto</div>	<p>Feed 1</p> <p>fakta</p> <p>Kalori dan gula yang terkandung dalam madu, bisa jadi energy booster buat kamu yang capek berkegiatan seharian!</p>

4.4 Sketsa *Brief*

Didalam pembuatan konten *instagram* sangat diperlukan sketsa sebelum melakukan pengerjaan digital, karena dengan melakukan pembuatan sketsa terlebih dahulu kita bisa tau acuan desain dan tata letak *copywriting* yang menarik. Berikut adalah sketsa yang penulis buat,



Gambar 4.1 Sketsa konten pertama



Gambar 4.2 Sketsa konten kedua

4.5 Referensi

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



Gambar 4.3 Referensi *feed*



Gambar 4.4 Referensi madu



Gambar 4.5 Referensi warna

4.6 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu unsur penting dalam mendesain apapun, dikarenakan tipografi memiliki dua fungsi, yaitu sebagai estetis dan sebagai fungsi komunikasi. Selain itu, tipografi juga dapat digunakan sebagai penunjang penampilan agar lebih menarik. Dalam desain ini penulis menggunakan 1 jenis *font* yaitu *sans-serif* (*Gotham Rounded*) dikarenakan cocok dengan target dan lebih *friendly*.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
HHHHHHHHHHHHHHHH
\$?&%@!#*()=

Gambar 4.6 *Font Gotham Rounded*

4.7 Penentuan *Software*

Setelah penulis menentukan gaya desain, *font*, dan warna. Penulis masuk ke tahap pembuatan desain sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Software* yang penulis gunakan ialah *Adobe Photoshop CC 2017* dengan gaya vector dan juga menggunakan *Adobe Photoshop Lightroom CC 2017*, karena diharuskan mengedit warna foto sebelum dijadikan *feed*.

4.7.1 *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop merupakan *software* yang sering digunakan untuk mengubah tampilan ataupun menggabungkan gambar-gambar yang berbeda, dengan tujuan agar terlihat seperti gambar asli sehingga seringkali dapat menipu mata yang melihatnya. *Software* ini terbilang cukup mudah dalam penggunaannya dan berikut beberapa fungsi dari *adobe photoshop*:

1. Untuk mengkombinasi 2 gambar atau lebih menjadi satu gambar baru.
2. Untuk membersihkan atau memperindah gambar.
3. Untuk memberikan pengaburan gambar agar dapat terlihat samar-samar
4. Untuk meningkatkan intensitas cahaya gambar agar dapat terlihat lebih terang.
5. Untuk memotong gambar.
6. Untuk memberi atau merubah warna.
7. Untuk menghilangkan atau menghapus objek pada suatu gambar.
8. Untuk mengubah ukuran gambar menjadi lebih kecil ataupun menjadi lebih besar.
9. Untuk mempertajam warna dan kualitas gambar.
10. Untuk mencetak *print out* beresolusi.

4.7.2 *Adobe Photoshop Lightroom*

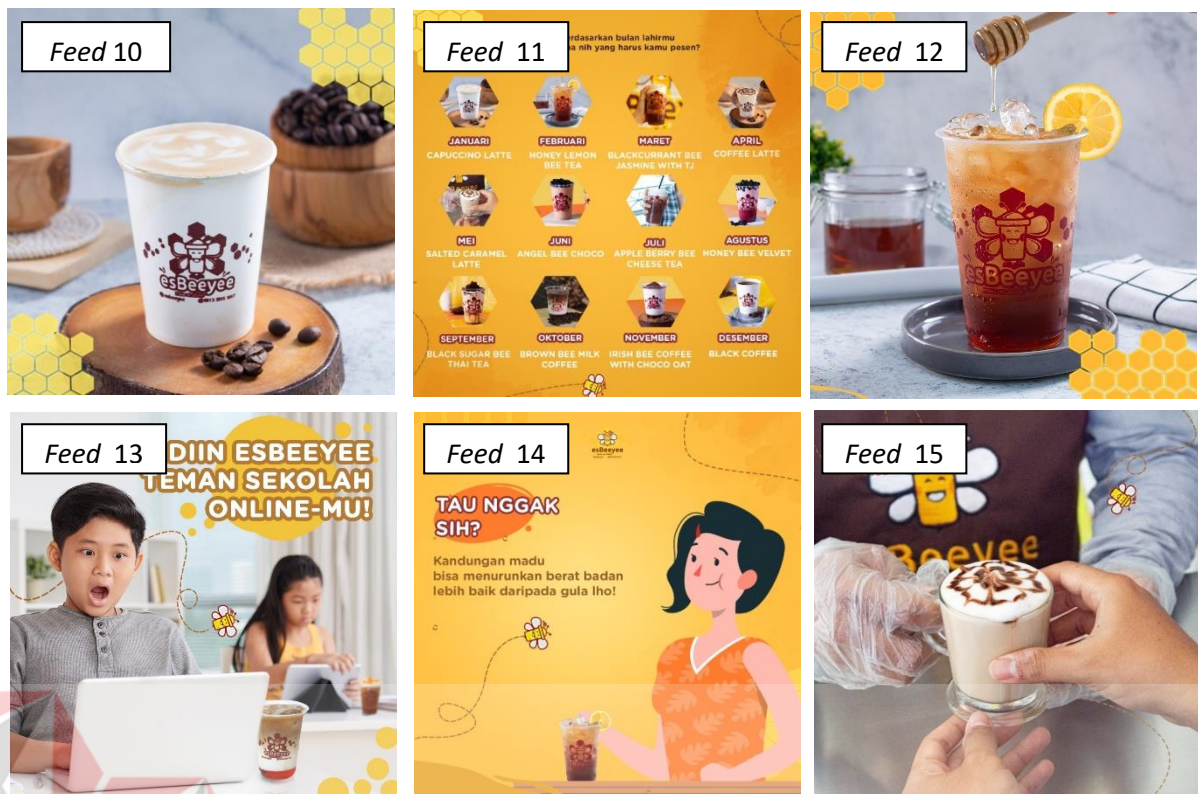
Adobe Photoshop Lightroom merupakan sebuah *software* untuk mengolah dan mengedit foto digital. *Lightroom* dipergunakan lebih ke *retouch* foto dan permainan efek warna yang lebih bervariasi. Penggunaan *software* ini terbilang cukup mudah. Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki *software adobe photoshop nlighteoom*:

1. Mendukung format *file RAW*.
2. Fitur untuk mengedit foto yang sangat lengkap.
3. Memiliki interface yang mudah dipahami.
4. Dapat membuat dan menyimpan preset sendiri.

4.8 Implementasi Karya

Berdasarkan dari *brief* yang diberikan oleh *copywriter* dan penentuan *software* yang akan digunakan, maka berikut beberapa hasil desain yang telah dikerjakan penulis untuk *feed instagram* Esbeeyee:





Gambar 4.7 Desain *feed* instagram

Dibawah ini merupakan penjelasan dari setiap *feed* yang telah dibuat oleh penulis:

1. *Feed* pertama, menjelaskan fakta yang terkandung dari bahan utama produk Esbeeyee.
2. *Feed* kedua, foto wanita sedang menikmati salah satu varian produk Esbeeyee.
3. *Feed* ketiga, memberitahu informasi terkait kandungan yang dimiliki oleh madu.
4. *Feed* keempat, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.
5. *Feed* kelima, memberikan *game* tebak menu dengan foto diburamkan.
6. *Feed* keenam, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.
7. *Feed* ketujuh, menunjukkan bahwa Esbeeyee bisa pesan melalui online disaat *WFH* (*work from home*).
8. *Feed* kedelapan, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.

9. *Feed* kesembilan, memperlihatkan 2 tipe varian produk Esbeeyee yaitu *hot* dan *cold*.
10. *Feed* kesepuluh, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.
11. *Feed* kesebelas, memberikan *mini game* menu apa yang sesuai dengan bulan kelahiran konsumen.
12. *Feed* kedua belas, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.
13. *Feed* ketiga belas, memperlihatkan kebiasaan baru pada saat ini yaitu sekolah daring yang ditemani dengan produk Esbeeyee.
14. *Feed* keempat belas, memperlihatkan salah satu foto produk dari Esbeeyee.
15. *Feed* kelima belas, memberitahu fakta yang terkandung dalam madu yaitu menurunkan berat badan.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.8 Implementasi desain *feed* pada *instagram* Esbeeyee

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari laporan kerja praktik ini:

1. Tujuan perancangan ini ialah merancang konten media sosial instagram Esbeeyee guna meningkatkan *awareness* kepada masyarakat surabaya terhadap produk minuman Esbeeyee.
2. Berdasarkan implementasi, perancangan konten media sosial instagram yang dibuat menggunakan Adobe Photoshop CC 2017 dan Adobe Photoshop Lightroom CC 2017 supaya mendapatkan hasil foto yang sesuai dan desain yang menarik.
3. Perancangan ini memerlukan konsep desain yang sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh perusahaan dan dikembangkan oleh tim agar menjadi konten yang lebih menarik.

5.2 Saran

Berikut saran yang dapat penulis berikan:

1. Kordinasi dan komunikasi yang baik dapat mempermudah pengerjaan tugas yang diberikan.
2. Memilih pekerjaan, tugas, dan tanggung jawab yang sesuai dengan *skill* kita sangatlah berpengaruh untuk mencapai hasil kerja yang maksimal.
3. Melakukan evaluasi setelah melakukan pekerjaan juga sangatlah penting guna memperbaiki hal yang kurang dan menambah masukan terhadap tim.
4. Lebih baik menggunakan *software adobe photoshop* dibandingkan *adobe illustrator* dikarenakan *adobe photoshop* dapat menyimpan file foto dalam satu file saja dan dapat dengan mudah dalam *digital imaging*.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal, Malakah dan Skripsi

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

Carina, R. (2019). PENGGUNAAN HURUF DEKORATIF. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 19.

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. (t.thn.). 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.

Syafi'i, A. G. (2017). WARNA DALAM ISLAM. *Jurnal Pemikiran Islam*, 64.

Internet

www.docpalyer.info (diakses pada tanggal 5 Januari 2020).

www.gurupendidikan.co.id(diakses pada tanggal 5 Januari 2020).

www.medium.com(diakses pada tanggal 5 Januari 2020).

id.wikipedia.org(diakses pada tanggal 5 Januari 2020).

www.journal.moselo.com (diakses pada tanggal 5 Januari 2020).

www.dosenpendidikan.co.id (diakses pada tanggal 5 Januari 2020).