



**PERANCANGAN FEED INSTAGRAM HARI – HARI BESAR PT. SINAR
ABADI GUNA SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN *BRAND
AWARENESS***

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

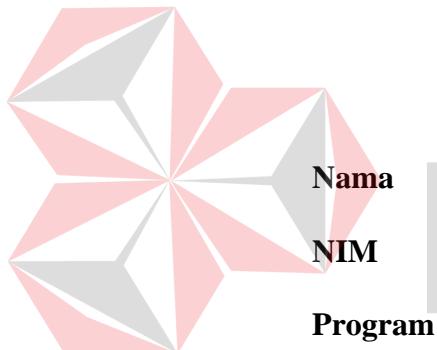
**ILHAM ADETIYA HERTANTO
19420100064**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

PERANCANGAN FEED INSTAGRAM HARI – HARI BESAR
PT. SINAR ABADI GUNA SEBAGAI UPAYA UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:



Disusun oleh:

Nama

NIM

Program

Jurusan

: ILHAM ADETIYA HERTANTO

: 19420100064

: S1 (Strata Satu)

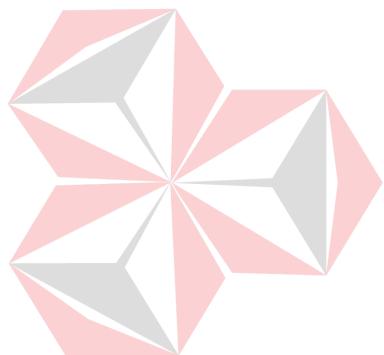
: S1 - Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

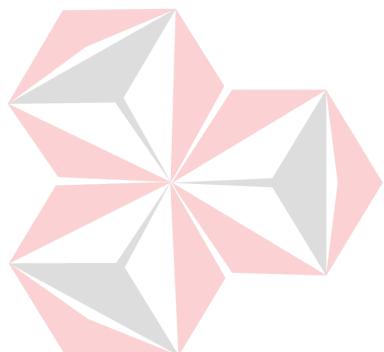
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Hidup Tanpa Kemauan = Mati“

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan untuk kedua orang tua
saya dan diri saya sendiri.*

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FEED INSTAGRAM HARI – HARI BESAR PT. SINAR ABADI GUNA SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS

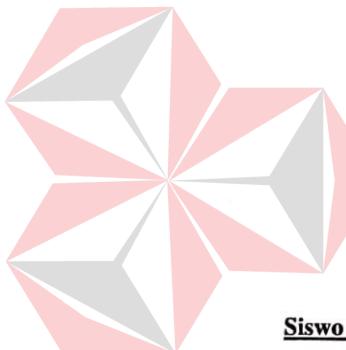
Laporan Kerja Praktik oleh :

Nama : Ilham Adetiya Hertanto

NIM : 19420100064

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 07 Juli 2022



Pembimbing

fut

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

NIDN. 0726027101

Disetujui,

Penyelia



Ibu. Evi Sumarni

Sekretaris

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN. 0720028701

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Ilham Adetiya Hertanto
NIM : 19420100064
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN FEED INSTAGRAM HARI – HARI BESAR PT. SINAR ABADI GUNA SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS**

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 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 pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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, 04 Juni 2022



Ilham Adetiya H.
NIM : 19420100064

ABSTRAK

Pada era *digital* ini teknologi mempunyai peran penting untuk manusia dalam kehidupan sehari – hari. Media Sosial merupakan sebuah wadah digital yang dimana orang – orang dapat berinteraksi secara online kapan pun dan dimana pun. Dalam topik kerja praktik yang penulis angkat yaitu “ Perancangan Feed Instagram Hari – Hari Besar PT. SINAR ABADI GUNA Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Brand Awareness.” Tujuan kerja praktik ini dapat membantu PT. Sinar Abadi Guna dalam pembuatan konten media sosial Instagram. Harapan dalam kerja praktik ini ingin mengembangkan ide kreatif konten lebih maju dan inovatif dalam meningkatkan *brand awareness* perusahaan. Dengan berkembangnya pasar *digital* maka dibutuhkanlah sebuah konten media dalam perusahaan, dengan konsep yang *simple* tetapi dapat di terima oleh masyarakat luas dengan isi pesan di dalamnya. Media promosi yang paling banyak peminatnya sekarang ini adalah media sosial khususnya Instagram. Instagram adalah *platform* media sosial yang sangat populer dengan menyajikan fitur berbasis foto dan video, seperti *feed* dan *story*. Dalam perancangan konten *feed* dan *story* ini memberikan hasil konten berupa ucapan hari – hari besar nasional pada tahun 2022 dengan karya *vector* dan *motion graphic* yang menjadikan *official* akun Instagram PT. Sinar Abadi Guna ini sebagai alat komunikasi yang efektif untuk penyampaian pesan jangka pendek dan jangka panjang.

Kata kunci : *media promosi, instagram, feed, story*



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 PT. Sinar Abadi Guna Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness” di PT. Sinar Abadi Guna

Laporan ini di susun 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:

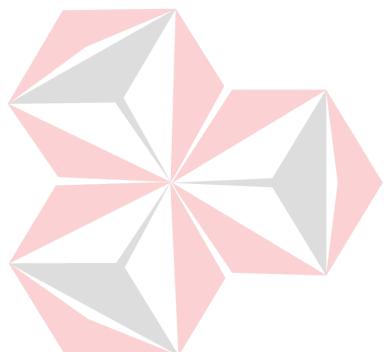
1. **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesaiya laporan kerja praktik ini
3. **Siswo 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. **Evi Sumarni** selaku Sekretaris dan juga pembimbing kerja praktik di PT. Sinar Abadi Guna 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 praktik ini dan atas dukungannya, menyemangati segala sesuatu yang berhubungan dengan kerja praktik ini.

6. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Semoga laporan kerja praktik ini dapat dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata - kata ataupun penulisan.

Terima Kasih.

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika
Ilham Adetiya Hertanto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksaaan	3
1.7 Sistematika Penulis.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan PT. Sinar Abadi Guna	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Misi	6
2.6 Alamat dan Kontak perusahaan.....	6
2.7 Struktur Organisasi.....	7
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 Brand Awareness.....	9
3.2 Media Sosial	9
3.3 Instagram	10
3.4 Desain	10
3.4.1 Titik.....	10
3.4.2 Garis.....	11
3.4.3 Bidang.....	11
3.4.4 Bentuk.....	11
3.4.5 Tekstur	11
3.4.6 Warna.....	12

3.5 Prinsip Desain.....	14
3.6 Layout.....	15
3.7 Tipografi	15
3.8 Desain Vector	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1 Penjelasan Pekerjaan	17
4.2 Konsep dan Ide Pekerjaan	17
4.3 Brief.....	18
4.4 Software dan Aplikasi yang digunakan.....	18
4.4.1 Adobe Ilustrator	18
4.4.2 VN.....	18
4.5 Refrensi	19
4.6 Proses Desain Feed.....	20
4.6.1 Berikut adalah proses perancangan feed Ramadhan 1443 H.....	20
4.1.1 Berikut adalah proses perancangan feed Hari Buruh 2022.....	29
4.1.2 Berikut adalah proses perancangan feed Hari Raya Idul Fitri 1443 H	32
4.7 Proses Perancangan Motion Graphic	37
4.7.2 Berikut adalah proses perancangan Motion Graphic Hari Kartini	39
4.8 Final Desain dan Implementasi ke Instagram	41
BAB V PENUTUP	41
Kesimpulan.....	41
Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43
Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan.....	43
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	44
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)	45
Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 1)	46
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 2)	47
Lampiran 6 Form Kerja Praktik 7	48
Lampiran 7 Form Bimbingan Dosen.....	49
Lampiran 8 Biodata Penulis	50



DAFTAR GAMBAR

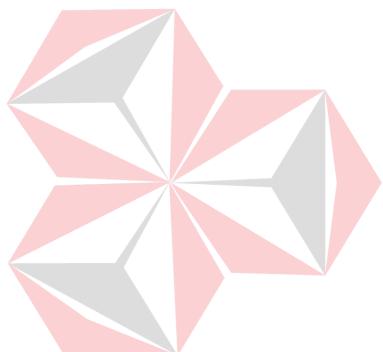
Gambar 2. 1 Tampak depan kantor perusahaan.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	7
Gambar 3 1 Warna Primer	12
Gambar 3 2 Warna Sekunder	13
Gambar 3 3 Warna Tersier.....	14
Gambar 4. 1 Refrensi Feed	19
Gambar 4. 2 Refrensi Feed	19
Gambar 4. 3 Sketsa Manual	20
Gambar 4. 4 Sketsa Digital	20
Gambar 4. 5 Tipografi.....	21
Gambar 4. 6 Font Minion Variable Concept Bold.....	21
<i>Gambar 4. 7 Font Youth Touch DEMO Reguler</i>	21
Gambar 4. 8 Code Color Pallete	22
<i>Gambar 4. 9 Gradiasi Warna</i>	22
Gambar 4. 10 Gradiasi Warna diterapkan ke desain.....	23
Gambar 4. 11 Lampion dan Ornamen.....	23
Gambar 4. 12 Ilustrasi Masjid.....	23
<i>Gambar 4. 13 Pattern</i>	24
Gambar 4. 14 Final Desain Feed Ramadhan 1443 H.....	24
Gambar 4. 15 Sketsa Manual	24
Gambar 4. 16 Sketsa Digital Hari Kartini 2022.....	25
Gambar 4. 17 Tipografi Feed Hari Kartini 2022	25
Gambar 4. 18 Font Myraid Pro Bold	25
Gambar 4. 19 Font Myraid Pro Bold <i>Italic</i>	26
Gambar 4. 20 Font Jerome Romusha.....	26
Gambar 4. 21 Code Pallete Warna.....	26
Gambar 4. 22 Code Pallete Warna.....	26
Gambar 4. 23 Code Pallete Warna.....	27
Gambar 4. 24 Code Pallete Warna.....	27
Gambar 4. 25 Warna diterapkan kedalam desain	27
Gambar 4. 26 Pattern Batik.....	28
Gambar 4. 27 Final Desain Feed Hari Kartini 2022	28
Gambar 4. 28 Layouting Feed Hari Buruh 2022	29
Gambar 4. 29 Dokumentasi Penulis.....	29
Gambar 4. 30 Foto warp kertas	30
Gambar 4. 31 Pemberian warna pada foto.....	30
Gambar 4. 32 Tipografi Feed Hari Buruh 2022.....	30
Gambar 4. 33 Font Mont Heavy Demo	31
Gambar 4. 34 Font Open Sans Bold	31
Gambar 4. 35 Teknik Clipping Mask pada font	31
Gambar 4. 36 Pengaplikasian foto kedalam feed 1 dan 3	32
Gambar 4. 37 Pengaplikasian efek warp kertas kedalam desain	32
Gambar 4. 38 Sketsa Manual Feed Idul Fitri 1443 H	32
Gambar 4. 39 Sketsa Digital Feed Idul Fitri 1443 H	33
Gambar 4. 40 Tipografi Feed Idul Fitri 1443 H.....	33
Gambar 4. 41 Font Mont Heavy Demo	34

Gambar 4. 42 Jenis Font Script MT Bold	34
Gambar 4. 43 Jenis Font Zanzabar	34
Gambar 4. 44 Code Pallete Warna.....	35
Gambar 4. 45 Code Pallete Warna.....	35
Gambar 4. 46 Warna diterapkan ke dalam desain	35
Gambar 4. 48 Lampion dan Ornamen.....	36
Gambar 4. 49 Ilustrasi Masjid.....	36
Gambar 4. 50 Pattern Batik.....	36
Gambar 4. 51 Final Desain Feed Ramadhan 1443 H.....	37
Gambar 4. 52 Proses memasukan elemen desain Motion Graphic Ramadhan 1443 H.....	37
Gambar 4. 53 Proses Editing Motion Graphic Ramadhan 1443 H	38
Gambar 4. 54 Proses Memasukan effect Motion Graphic Ramadhan 1443 H	38
Gambar 4. 55 Proses Pemilihan Format Export Motion Graphic Ramadhan 1443 H.....	39
Gambar 4. 56 Proses memasukan elemen desain Motion Graphic Hari Kartini 2022	39
Gambar 4. 57 Proses Editing Motion Graphic Hari Kartini 2022	40
Gambar 4. 58 Proses Memasukan Effect Motion Graphic Hari Kartini 2022	40
Gambar 4. 59 Proses Pemilihan Format Export Motion Graphic Hari Kartini 2022	41
Gambar 4. 60 Hasil Semua Desain Feed yang telah di upload	41
Gambar 4. 61 Hasil Motion Graphic Hari Kartini 2022 yang telah di upload.....	42
Gambar 4. 62 Hasil Motion Graphic Ramadhan 1443 H yang telah di upload	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan.....	43
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	44
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)	45
Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 1)	46
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 2)	47
Lampiran 6 Form Kerja Praktik 7	48
Lampiran 7 Form Bimbingan Dosen.....	49
Lampiran 8 Biodata Penulis	50



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *teknologi* pada era *digital* saat ini telah berkembang dengan cepat. Dalam pemakaiannya akan terasa lebih *instan* dan dapat menghemat waktu dalam proses pencarian informasi terbaru. Media sosial adalah salah satu *platform* media komunikasi yang telah digunakan oleh masyarakat luas dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Selain untuk mencari informasi dan berkomunikasi media sosial memiliki potensi besar dalam melakukan pembuatan konten untuk meningkatkan *brand awareness*. Brand awareness merupakan pengenalan suatu produk atau jasa untuk lebih dikenal luas oleh calon konsumen. Brand awareness juga membutuhkan kepercayaan oleh calon konsumen untuk mendapatkan penilaian dan pengalaman dalam nilai produk atau jasa yang dimiliki. (Utomo 2017)

PT. Sinar Abadi Guna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang sarung tangan, dengan produksi sarung tangan golf . Sarung tangan yang di produksi akan di ekspor ke beberapa negara seperti Jepang, Korea, Amerika, dan Belgia. Dengan perkembangan media sosial yang semakin besar, perusahaan ini ingin lebih di kenal oleh masyarakat luas. Maka dalam proses pengembangan citra perusahaan harus dilakukan perancangan konten media sosial. Dengan strategi ini diharapkan perusahaan akan lebih berkembang di dalam pasar digital, di lihat dari peluang besar di dalam media sosial ini. Instagram memang sebuah *platform* yang telah lama ada tetapi para penggunanya setiap tahun meningkat pada tahun 2021. Dalam Social Trend Report2021 tercatat investasi pada Instagram menduduki peringkat pertama, yakni 61%, sementara media sosial Facebook, YouTube, dan Linked tercatat pada kisaran 40%. Twitter dan Whatsapp juga relatif kecil, yakni pada angka 26% dan 17%. (Wijayanti 2021)

Instagram merupakan salah satu platform media sosial yang sangat populer

saat ini dalam penyampaian konten berupa gambar dan video. Selain untuk mencari informasi terkini, Instagram kini menjadi salah satu tempat para produsen barang dan jasa untuk mempromosikan produk untuk mencari pasar digital.

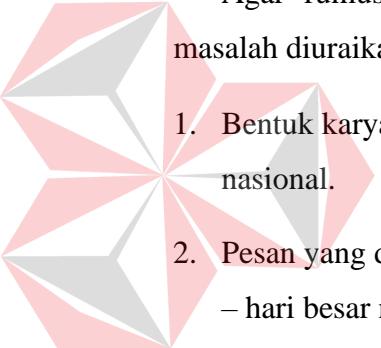
1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah ini berisikan beberapa hal yang berkaitan dengan isi laporan karya ilmiah pertanyaan masalah yang terjadi berbentuk kalimat tanya yang singkat, padat, dan jelas.

Bagaimana merancang sebuah konten Instagram yang cocok untuk membangun citra promosi oleh perusahaan ?

1.3 Batasan masalah

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

- 
1. Bentuk karya yang dihasilkan yaitu feed Instagram tentang hari – hari besar nasional.
 2. Pesan yang disampaikan pada karya itu adalah ingin memeriahkan ucapan hari – hari besar nasional.
 3. Media yang digunakan yaitu media massa berupa media sosial Instagram.

1.4 Tujuan

Dengan adanya konten untuk *feed* instagram ini diharapkan menjadi trobosan baru PT. Sinar Abadi Guna agar lebih dikenal oleh masyarakat. Dan juga dengan adanya kerja praktik ini diharapkan mahasiswa mampu memberikan inovasi baru dari segi media promosi kepada PT. Sinar Abadi Guna, serta untuk merancang desain feed Instagram yang menarik dan modern.

1.5 Manfaat

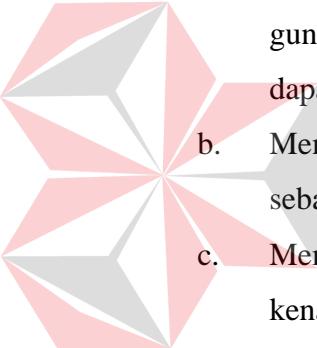
Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dari laporan kerja praktik ini akan menjadi refensi dan wawasan untuk penulisan laporan kerja praktik lainnya pada waktu mendatang. Sekaligus menjadi wawasan baru bagi para pembacanya.

1.5.2 Manfaat Praktis

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

- 
- a. Memberikan pengalaman baru untuk para penulis dalam kerja praktik guna membentuk sifat yang professional, mampu bekerja dalam tim, dan dapat menyelesaikan tugas sesuai *deadline*.
 - b. Membantu perusahaan dalam memanfaatkan media sosial Instagram sebagai inovasi baru dalam segi promosi
 - c. Membantu perusahaan dalam menaikkan citra di media sosial agar dapat di kenal oleh masyarakat luas.

1.6 Pelaksaaan

Pelaksanaan Kerja Praktik :

Tanggal Pelaksanaan : 10 Maret 2022 – 25 April 2022

Waktu : 08.00 – 16.00

Bagian : Konten Media Sosial

1.7 Sistematika Penulis

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

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, periode kerja praktik, hingga sistematika penulis.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab II ini berisi tentang gambaran umum mengenai perusahaan PT. Sinar Abadi Guna yang di lakukan kerja praktik oleh penulis.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab III ini membahas tentang teori yang digunakan untuk menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan di dalam laporan ini.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab IV ini membahas mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama kerja praktik di perusahaan PT. Sinar Abadi Guna yang di sertai dengan penjelasan mengenai proses pembuatan desain.

BAB V PENUTUP

Pada bab V berisikan mengenai kesimpulan dan saran yang membahas secara keseluruhan dari laporan kerja praktik dan hasil yang di buat selama kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai daftar pelaksanaan kerja praktik berupa jurnal dan buku.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum perusahaan PT. Sinar Abadi Guna yang telah dijadikan penulis sebagai tempat Kerja Praktik. Beberapa poin gambaran umum perusahaan meliputi profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, alamat dan kontak perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

2.1 Profil Perusahaan PT. Sinar Abadi Guna

PT. Sinar Abadi Guna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang sarung tangan, dengan produksi sarung tangan golf. Berdiri pada 06 Juni 2008. Sarung tangan yang di produksi akan di ekspor ke beberapa negara seperti Jepang, Korea, Amerika, dan Belgia.



*Gambar 2. 1 Tampak depan kantor perusahaan
(Sumber : Penulis, 2022)*

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi berisikan tujuan dasar utama terbentuknya suatu lembaga atau instansi. Tujuan umum dari visi adalah cita – cita kedepan dari suatu lembaga atau instansi tersebut. Selain itu misi merupakan Langkah awal sampai akhir yang harus dilakukan untuk mencapai visi utama yang dimiliki lembaga atau instansi tersebut.

2.2.1 Visi

1. Menjadi perusahaan besar yang bisa merekrut tenaga kerja daerah sekitar.
2. Memiliki brand sendiri sebagai produk Indonesia.

Sebagai perusahaan sarung tangan yang jujur dan berkualitas PT. Sinar Abadi Guna ingin menjadikan perusahaan sarung tangan yang jujur dan berkualitas agar mendapat banyak apresiasi dari partner kerja dan konsumen.

2.2.2 Misi

Adapun misi dari PT. Sinar Abadi Guna sebagai berikut :

1. Memperoleh laba yang pantas agar kelangsungan hidup karyawan bisa terjamin.
2. Menjadi pabrik sarung tangan dengan kualitas internasional.
3. Memproduksi sarung tangan dengan style yang mengikuti perkembangan jaman.

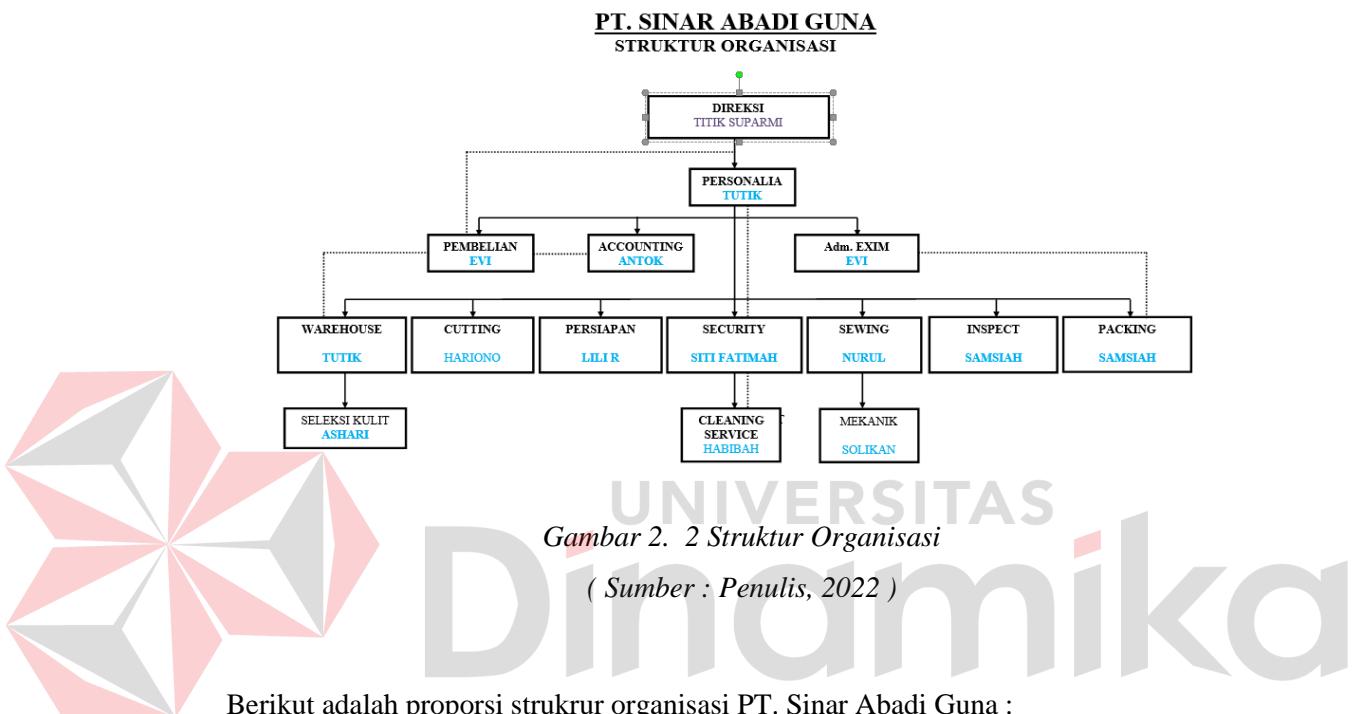
2.6 Alamat dan Kontak perusahaan

Berikut adalah beberapa informasi mengenai PT. Sinar Abadi Guna

- | | |
|--------|--|
| Tempat | : PT. Sinar Abadi Guna |
| Alamat | : Jl. Krembangan No. 05 Taman, Sidoarjo |
| Phone | : (+62) 811-3212-001 |
| Email | : sun_abadi_glove@yahoo.co.id |

2.7 Struktur Organisasi

Suatu sistem yang digunakan untuk menjelaskan proporsi pekerjaan di dalam suatu instansi atau perusahaan tersebut. Struktur organisasi dikembangkan untuk menetapkan pengoperasian usaha mencapai tujuan perusahaan dalam pertumbuhan di masa yang akan datang.



Berikut adalah proporsi struktur organisasi PT. Sinar Abadi Guna :

1. Titik Suparmi : selaku direksi dari PT sinar abadi guna yang mempunyai hak untuk mengawasi serta memobilisasi perkembangan perusahaan agar bisa berjalan lancar dan sesuai target. Serta melakukan komunikasi antar konsumen dari luar negeri dan perusahaan agar terciptanya hubungan yang baik.
2. Tutik : selaku personalia dan warehouse yang mengatur isi gudang dan menjaga bahan agar tetap terjaga dan baik kualitasnya, serta menjadi perantara jika ada tamu atau pihak ekspedisi pengiriman yang datang.
3. Evi sumarni : selaku bagian administrasi pembelian sample barang dan pengurusan dokumen dokumen untuk pengiriman atau export keluar negeri agar barang tiba dan sampai pada tujuan yang benar dan tepat.
4. Antok : selaku pihak accounting atau juga bisa sebagai pihak yang mengawasi mesin dari pembuatan sarung tangan tersebut
5. Hariono : selaku pihak cutting yang memiliki tugas untuk melakukan pemotongan

bahan yang nantinya akan diproses menjadi sebuah sarung tangan.

6. Lili R : selaku bagian persiapan yang memiliki tugas untuk mengawasi persiapan sarung tangan yang akan dikirim nantinya.
7. Siti Fatimah : selaku security untuk mengawasi kondisi perusahaan serta menjaga agar perusahaan tetap dalam kondisi yang baik dan tidak terjadi hal yang tidak diinginkan
8. Nurul : selaku bagian sewing yakni kepala pengawasan bagian penjahit agar nantinya para penjahit bisa sesuai dengan waktu deadline yang ditentukan oleh perusahaan sehingga tidak terjadi kelebihan dalam penyelesaian produk sarung tangan.
9. Samsiah : selaku bagian inspect yang bertugas mengmobilisasi sarung tangan yang sudah jadi dan siap untuk dipacking agar sesuai jumlah pesanan yang konsumen inginkan, serta melakukan pemeriksaan sarung tangan secara berskala agar tidak ada sarung tangan yang rusak ataupun cacat. Dan bagian packing yang memiliki tugas untuk menyiapkan sarung tangan yang sudah dibuat tadi lalu dimasukan kedalam box untuk dikirim nantinya.
10. Ashary : selaku bagian seleksi kulit atau bahan sarung tangan yang memiliki tugas untuk melakukan presing bahan kulit agar cocok dengan desain yang diinginkan konsumen.
11. Habibah : selaku cleaning service yang bertugas sebagai pemeliharaan lingkungan perusahaan agar memberi kenyamanan kepada karyawan sehingga karyawan bisa dengan tenang dan rilex dalam melakukan pekerjaan mereka.
12. Solikan : selaku mekanik yang mengmobilisasi alat-alat jahit serta alat-alat berat perusahaan agar berjalan dengan lancar dan sesuai dengan fungsinya, serta melakukan pemeliharaan atau maintenance mesin agar mesin bisa awet dan berjalan sempurna



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini , laporan yang akan disusun dapat mengandung teori dan elemen yang penting. Teori ini yang akan dijelaskan agar terhindar dari penjiplakan maka patut dijelaskan tentang pembeda antara laporan ini dengan laporan yang sudah ada namun beda teori yang ada di dalamnya.

3.1 Brand Awareness

Brand Awareness merupakan suatu kegiatan pembuatan konten yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan mempublikasi secara langsung suatu produk ataupun jasa yang sesuai dengan target pasar yang dituju untuk menaikkan nilai eksistensi perusahaan. Brand Awareness juga membutuhkan kepercayaan oleh calon konsumen untuk mendapatkan penilaian dan pengalaman dalam nilai produk atau jasa yang dimiliki.

3.2 Media Sosial

Media Sosial sering digunakan untuk berkomunikasi cara online yang diinginkan dan media sosial juga tempat untuk mendapatkan sebuah informasi baru dengan cepat. Banyak perusahaan yang sudah menggunakan media sosial sebagai sarana promosi produk yang dimiliki perusahaan sekaligus juga mendapatkan respon dari calon konsumen mengenai produk yang telah di publikasi melalui media sosial.

Media sosial merupakan sebuah wadah internet yang dimana dapat memungkinkan para pengguna untuk bisa berkomunikasi dengan pengguna lain dengan cakupan yang luas membentuk sebuah interaksi ikatan sosial secara online. Media sosial itu sendiri memiliki dampak yang besar bagi perkembangan teknologi di era sekarang, khususnya bagi para penggunanya.

3.3 Instagram

Instagram merupakan sebuah aplikasi *online* dengan fitur berbagi foto dan video yang membagikan ke berbagai layanan jaring sosial. Instagram ini rilis pada tahun 2010 dengan pendirinya Kevin Systrom dan Mike Krieger. Aplikasi ini juga memiliki beberapa tujuan utama yaitu tempat sarana publikasi kegiatan, barang, hobi, hingga tempat tertentu dalam bentuk foto dan video. Instagram salah satu *platform* media sosial yang paling populer digunakan saat ini oleh para penggunanya. (Mahendra, Communications, and Security 2017)

3.4 Desain

Desain pada dasarnya adalah sebuah kegiatan perancangan sesuatu yang dinilai kurang mendefinisikan untuk beberapa profesi. Berjalannya waktu para arsitek menggunakan kata “ rancang bangun ”, sebagai pengganti kata desain. Namun kalangan keilmuan seni rupa tetap secara konsisten dan formal dipergunakan.

Dengan adanya hal tersebut pembakuan istilah desain untuk berbagai bidang keilmuan sampai dipergunakan pada beberapa undang – undang perlindungan intelektual. Dalam perkembangan istilah “ desain ” tidak hanya dipakai dunia seni rupa, tetapi juga hampir semua bidang keilmuan memakai istilah ini untuk beberapa hal tertentu. Selain itu desain juga dapat di artikan sebagai penggambaran sketsa gagasan yang memuat konsep bentuk yang dikerjakan. (Sachari and Sunarya 2000)

Dalam desain juga memiliki beberapa elemen – elemen desain antara lain :

3.4.1 Titik

Titik itu sendiri dapat diartikan sebagai unsur utama desain yang relatif kecil ukurannya. Titik biasa ditampilkan dalam variasi besar jumlahnya. Dalam pembentukan suatu titik yang bergabung memanjang tidak bisa diartikan lagi sebagai titik karena memiliki bentuk yang telah berubah.

3.4.2 Garis

Garis merupakan unsur desain yang sangat mempengaruhi suatu pembentukan objek. Garis memiliki nilai utama yaitu arah dan dimensi yang berbeda kualitasnya. Pembuatan garis dapat ditentukan oleh seorang desainer pembuatnya, alat penunjang pembuatannya, dan media pembuatannya. Melalui goresan berupa garis dapat mengkomunikasikan pola rancangan yang dibuat. Garis dibedakan menjadi 3 yaitu garis lurus, garis lengkung, dan garis variasi. Variasi disini diartikan sebagai cara penggambaran sebuah garis itu di bentuk dan di hasilkan.

3.4.3 Bidang

Bidang merupakan rangkaian dari garis – garis yang telah di bentuk dan menghasilkan sebuah bidang. Dalam nilai utama garis yaitu memiliki arah dan dimensi, bidang ini juga memiliki nilai utama yaitu bentuk pola. Bidang ini dibedakan menjadi beberapa bentuk yaitu bidang datar, dan bidang lengkung. Selain itu bidang juga di kelompokan menjadi bidang *geometri* dan *non – geometri*

3.4.4 Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis yang menghasilkan beberapa dimensi, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Pusat penentuan bentuk ditandai oleh batas – batas terluar dari objek tergantung dari penempatan titik garis. Bentuk dua dimensi itu ditandai oleh beberapa garis yang memiliki satu area. Bentuk tiga dimensi dapat di tandai ketika bidang tersebut dibentuk memiliki ruang. Beberapa jenis bentuk terdiri atas *bentuk naturalis*, *bentuk geometris*, *bentuk dekoratif*, dan *bentuk abstrak*.

3.4.5 Tekstur

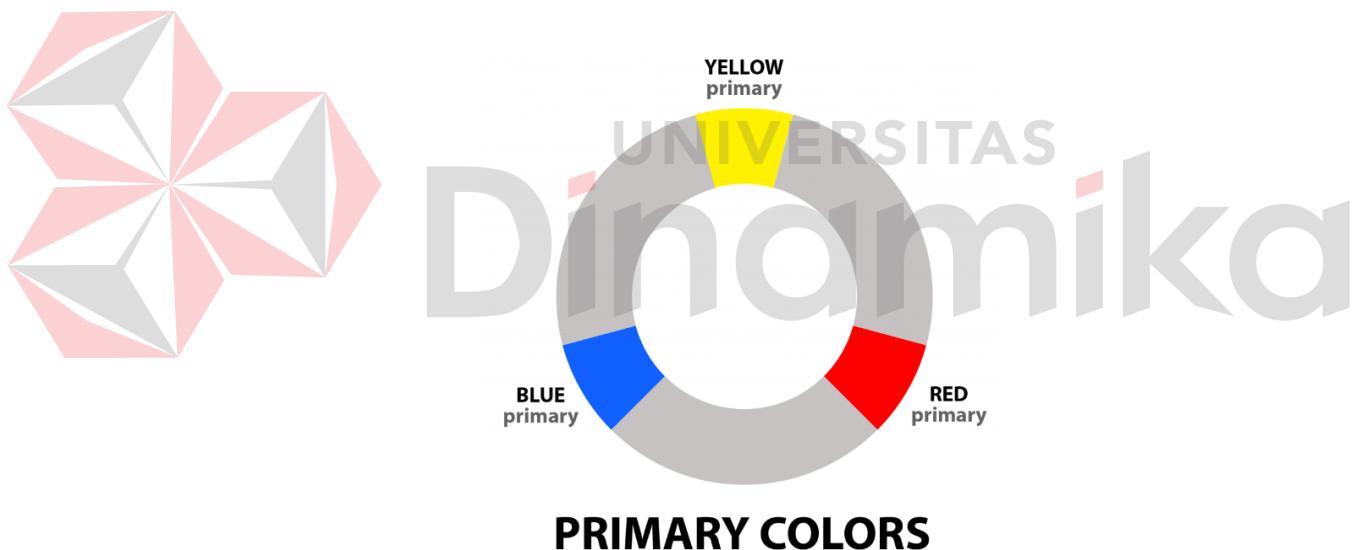
Tekstur merupakan sesuatu permukaan bidang yang dapat di lihat dan di raba. Penentuan nilai perasa yang dapat dirasakan oleh sifat fisiknya yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Karakter nilai raba pada tekstur dapat dirasakan secara fisik dan secara imajiner.

3.4.6 Warna

Warna merupakan elemen utama yang sangat penting dalam desain. Karena memiliki efek cahaya yang memberi kesan pada pancaindra khususnya indra pelihat. Warna dapat menggambarkan suasana hati terletak pada dalam diri manusia. Dalam hal ini warna dikatakan sebagai elemen dalam desain untuk membangun kesan yang dapat mempengaruhi suasana perasaan. Pemilihan warna adalah permasalahan utama yang harus diperhitungkan dalam penciptaan sebuah karya. Dalam kategori pengelompokan umum pada warna di bedakan menjadi tiga yaitu :

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar atau warna utama dari proses pembentukan warna lain. Warna Primer ini terdiri dari warna merah, warna kuning, dan warna biru.



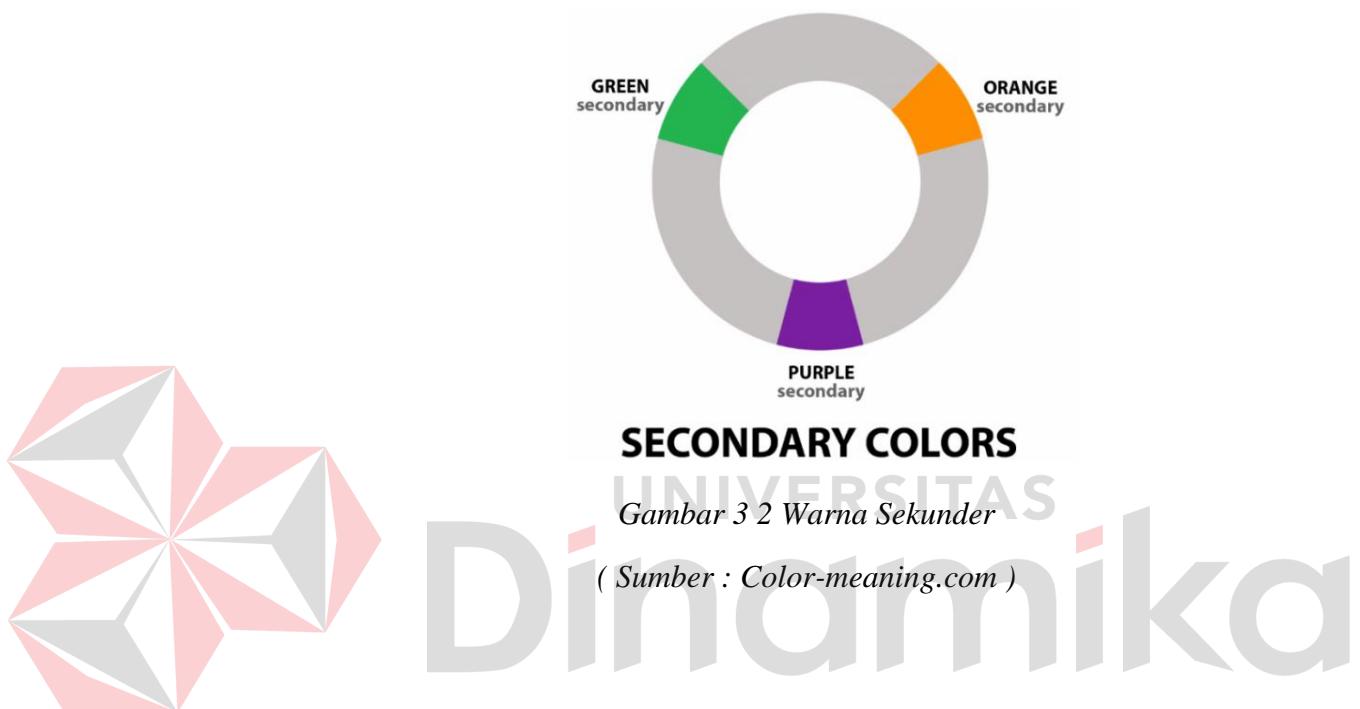
PRIMARY COLORS

Gambar 3 1 Warna Primer

(Sumber : Color-meaning.com)

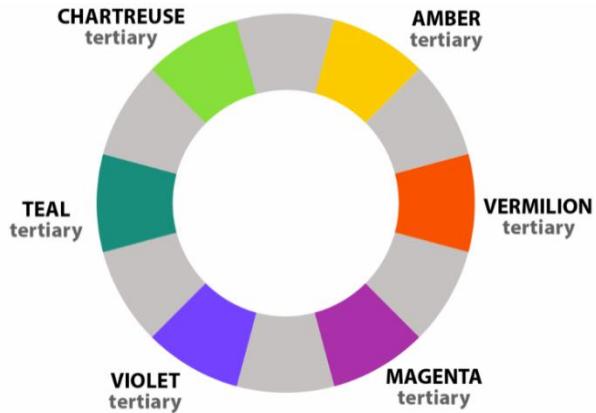
b. Warna Skunder

Warna skunder merupakan warna kedua pada tingkatannya. Warna ini terjadi dari gabungan warna-warna primer. Tingkatan ini dijelaskan pada penggunaan roda warna untuk membagi tingkatan warna. Seperti contoh warna merah di gabungkan dengan warna kuning menghasilkan warna oranye. Warna merah dan warna kuning merupakan warna primer hasil dari gabungan warna tersebut menjadi warna oranye yaitu warna skunder.



c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna ketiga pada tingkatannya. Warna ini terjadi dari gabungan warna primer dan warna skunder. Tingkatan ini juga telah dijelaskan pada penggunaan roda warna untuk penentuan warna tersier yang akurat.



TERTIARY COLORS

Gambar 3.3 Warna Tersier

(Sumber : Color-meaning.com)

3.5 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu hal yang wajib diperhatikan saat melakukan perancangan sebuah elemen – elemen desain yang akan di bentuk sesuai dengan proporsi tertentu. Prinsip desain di bagi 5 hal yaitu :

a. Keseimbangan

Keseimbangan ini merupakan prinsip desain untuk memberi kesan keterjelasan dalam pemberian elemen – elemen desain.

b. Kesatuan

Prinsip ini membagi elemen – elemen desain tertentu yang berisikan ide pokok dalam perancangan sebuah karya. Menentukan prinsip kesatuan dapat membantu menghasilkan satu tema yang kuat dengan menggabungkan elemen – elemen desain yang sudah terpilih.

c. Ritme atau Irama

Suatu pembuatan desain dengan menentukan pola yang teratur dengan membutuhkan alur pergantian untuk menghasilkan suatu karya yang menarik perhatian.

d. Penekanan

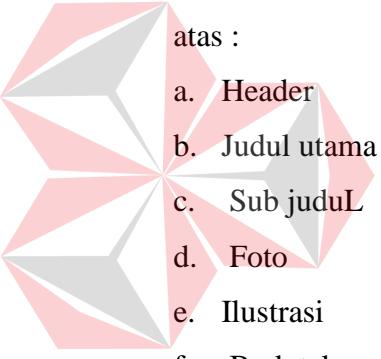
Sebuah hal yang memiliki tujuan untuk ditonjolkan agar mendapatkan respon audien dalam pemahaman suatu karya yang telah dibuat agar isi dari karya itu dapat dimengerti

e. Proporsi

Proporsi merupakan suatu perbandingan dalam menentukan ukuran dari elemen – elemen desain yang telah dibuat dan memiliki ciri ukuran desain.

3.6 Layout

Layout atau tata letak merupakan tatanan elemen visual yang bertujuan untuk mengatur letak dari elemen satu dengan elemen lainnya. Selain itu tujuan utama dari *layout* ini adalah mengatur gambar dan sebuah teks agar memudahkan para pembaca untuk melihat informasi didalam karya. Elemen -elemen *layout* terdiri atas :

- 
- a. Header
 - b. Judul utama
 - c. Sub judul
 - d. Foto
 - e. Ilustrasi
 - f. Bodyteks
 - g. Text box/frame
 - h. Pull quotes
 - i. Footer
 - j. Nomer halaman

UNIVERSITAS
Dinamika

3.7 Tipografi

Tipografi merupakan teknik mengatur huruf didalam sisi layout desain yang telah tersedia. Tipografi salah satu elemen penting dalam desain grafis yang tidak bisa berdiri sendiri. Tipografi sangat penting terkait dengan beberapa keilmuan seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lain sebagainya.

3.8 Desain Vector

Suatu desain yang memiliki unsur komposisi yang tersusun untuk menghasilkan karya visual berupa elemen grafis. Inti perancangan desain *vector* menggunakan *tools* sehingga elemen desain yang dihasilkan lebih tertata dengan rapi garis luarnya, hal ini yang membuat desain *vector* memiliki nilai karakteristik yang lebih. Karakteristik yang khas dari desain *vector* ini adalah garis yang dibuat lebih memberikan kesan terukur dan tidak kaku. Objek yang dihasilkan yaitu garis lurus, lengkung, batas, geometris, dan *outline*.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan pekerjaan yang penulis angkat selama kegiatan kerja praktik di PT. Sinar Abadi Guna. Perancangan pekerjaan kegiatan kerja praktik ini telah di setujui dan di zjinkan oleh pihak perusahaan.

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal penulis membuat akun *official* Instagram PT. Sinar Abadi Guna dan merancang konten feed bertema hari – hari besar nasional untuk meningkatkan *brand awareness* perusahaan. Penulis membuat desain feed sesuai dengan brief yang telah di beri sebelum proses pembuatan feed hari – hari besar nasional. Setelah menerima arahan dari penyelia dan akan di kembangkan oleh penulis tahapan – tahapan selanjutnya adalah :

- 
- a. Mencari refrensi desain dan konsep
 - b. Perancangan konsep feed dan penentuan jumlah feed
 - c. Pembuatan desain feed

4.2 Konsep dan Ide Pekerjaan

Penentuan *feed* yang dirancang penulis berjumlah 12 *feed*. Memiliki desain menyambung setiap 3 *feed* dengan tema yang berbeda. Sehingga setiap tema hari – hari besar nasional memiliki 3 *feed* yang menyambung ketika di lihat langsung saat mengunjungi akun Instagram *Official* PT. Sinar Abadi Guna.

Penentuan motion graphic mengikuti elemen desain yang ada di dalam feed sesuai dengan tema hari – hari besar nasional yang dibuat. Motion graphic ini diracang penulis dengan ukuran Instagram Story yaitu 1080 x 1920 pixel.

4.3 Brief

Brief berperan penting dalam perancangan suatu pekerjaan kerena terdapat aturan – aturan dan keinginan dari penyelia dalam hasil pekerjaan yang penulis buat. Ada beberapa brief yang diberikan untuk penulis dalam membuat pekerjaan antara lain :

- a. Konten feed dan motion graphic untuk memperingati bulan Ramadhan 1443 H
- b. Konten feed dan motion graphic untuk memperingati hari kartini 2022.
- c. Konten feed untuk memperingati hari buruh pada tanggal 1 mei 2022.
- d. Konten feed untuk memperingati hari raya Idul Fitri 1443 H.

4.4 Software dan Aplikasi yang digunakan

Software dan aplikasi adalah alat bantu untuk membuat perancangan karya. Untuk mempermudah dan membantu penulis dalam merancang sebuah karya yang ingin dikerjakan sesuai brief. Penulis memakai 2 software dan aplikasi antara lain :



4.4.1 Adobe Illustrator

Software Adobe Illustrator ini penulis pakai untuk pembuatan sketsa digital, pewarnaan karya, dan *finishing*. Dalam software ini mempermudah saat menjadikan sketsa *manual* dibuat ke sketsa *digital*. Proses pembuatan sketsa *digital* tersebut dibuat menggunakan beberapa fitur dari Adobe Illustrator salah satunya *pen tools* untuk membuat *outline*. Penulis menggunakan software ini mulai dari proses pembuatan sketsa digital sampai ke tahap pewarnaan dan *finishing*.

4.4.2 VN

VN salah satu aplikasi yang ada di smartphone untuk edit video. Penulis memakai aplikasi ini untuk pembuatan *motion graphic*. Perancangan *motion graphic* ini dibuat sesuai dengan elemen desain yang telah ada di dalam *feed* nantinya. Satu – persatu elemen desain di *export* melalui Adobe Illustrator dijadikan format *PNG*, lalu di masukan ke aplikasi VN ini untuk proses pembuatan *motion graphic*.

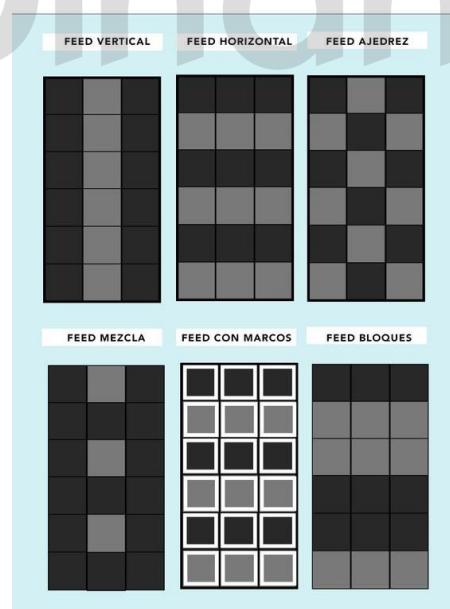
4.5 Refrensi

Dalam tahap pencarian refrensi melalui internet sesuai dengan jenis desain yang akan dibuat sesuai dengan brief yang telah diberikan. Pencarian refrensi bersumber dari website pinterest dan freepik. Kedua website tersebut adalah platform desain yang sering penulis gunakan untuk pencarian ide, refrensi, elemen, dan sebagainya dalam perancangan suatu karya. Berikut adalah beberapa refrensi yang diambil untuk pembuatan feed :



Gambar 4. 1 Refrensi Feed

(Sumber : Pinterest, 2022)



Gambar 4. 2 Refrensi Feed

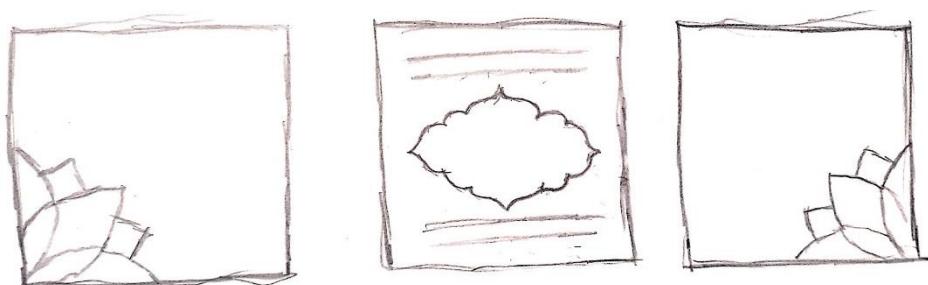
(Sumber : Pinterest, 2022)

4.6 Proses Desain Feed

Proses pembuatan desain feed mulai dari tahap sketsa manual sampai ke tahap finishing.

4.6.1 Berikut adalah proses perancangan feed Ramadhan 1443 H

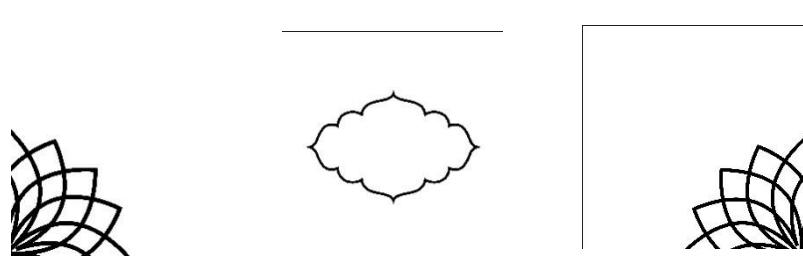
- a. Sketsa Manual



Gambar 4. 3 Sketsa Manual

Pada tahap sketsa awal feed memperingati Ramadhan 1443 H yaitu pembuatan elemen desain utama dengan masing – masing feed memiliki bentuk elemen yang berbeda tetapi tetap satu konsep dan tema.

- b. Sketsa Digital



Gambar 4. 4 Sketsa Digital

Pada tahap ini yaitu sketsa digital pemberian outline dilakukan di software Adobe Illustrator.

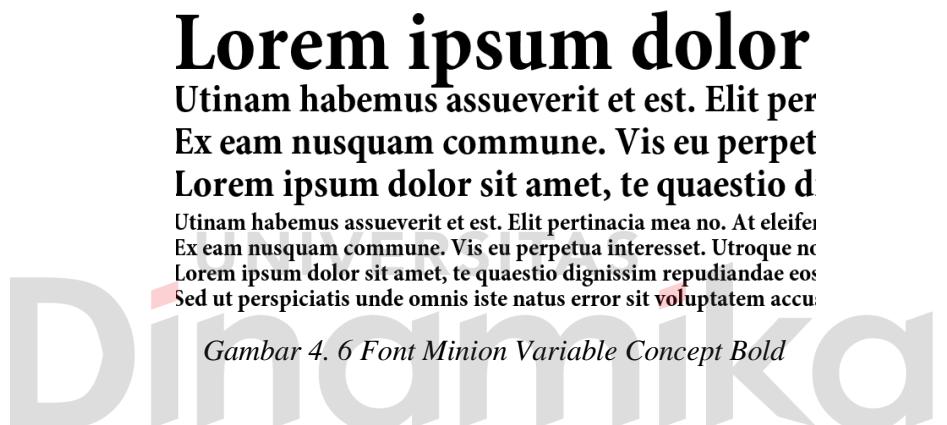
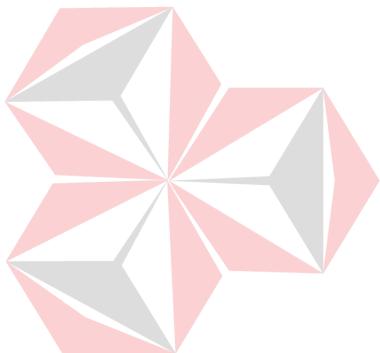
c. Tipografi

PT. SINAR ABADI GUNA



Gambar 4. 5 Tipografi

Penggunaan tipografi pada desain feed kedua yaitu jenis font Minion Variable Concept Bold dan Youth Touch DEMO Regular.



Gambar 4. 6 Font Minion Variable Concept Bold

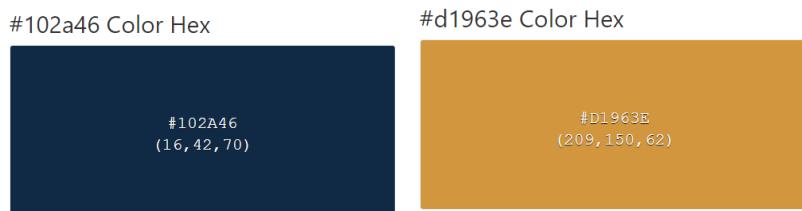
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

! # \$ % & ' () * + , - ,

Gambar 4. 7 Font Youth Touch DEMO Reguler

d. Pewarnaan

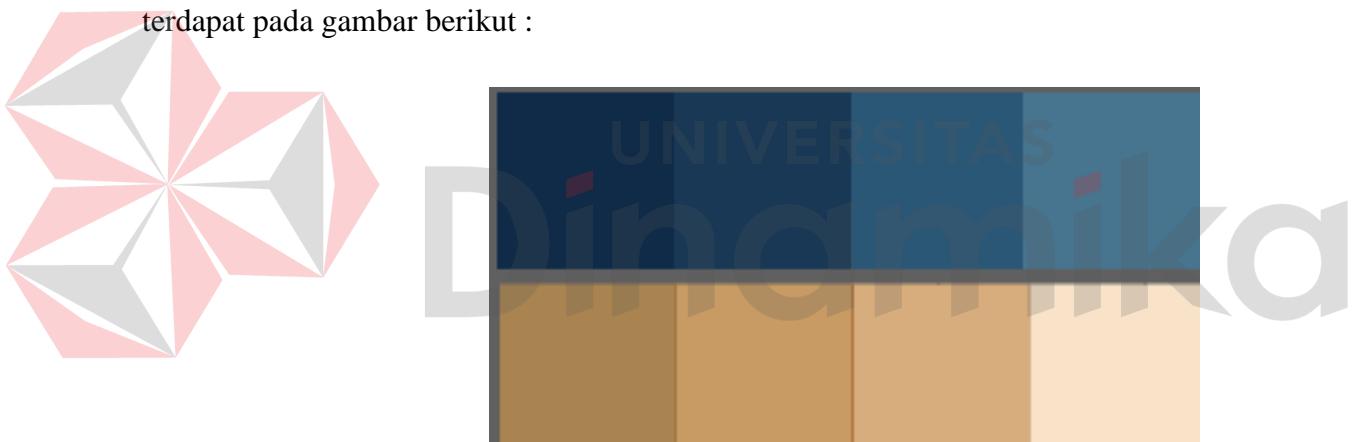
Berikut *code palette* warna yang di pakai :



Gambar 4. 8 Code Color Pallete

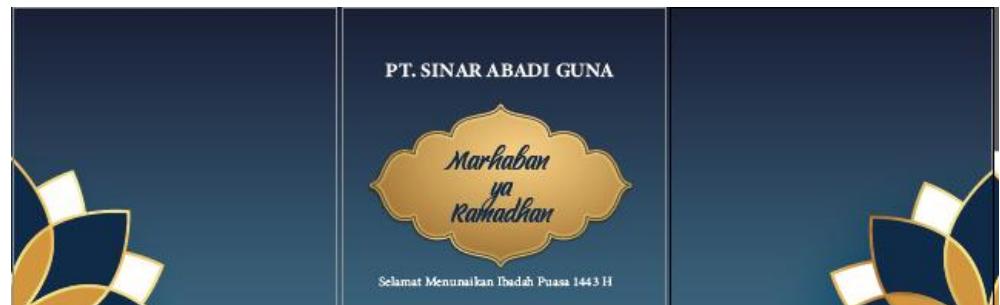
(Sumber : Color Hex, 2022)

Kedua warna tersebut adalah warna utama dalam pewarnaan desain feed Ramadhan 1443 H yang penulis buat. Dalam pewarnaan desainnya ada metode gradasi untuk menambah kesan keindahan dalam feed tersebut. Untuk gradasi warna terdapat pada gambar berikut :



Gambar 4. 9 Gradasi Warna

Berikut warna diterapkan pada desain feed Ramadhan 1443 H :



Gambar 4. 10 Gradasi Warna diterapkan ke desain

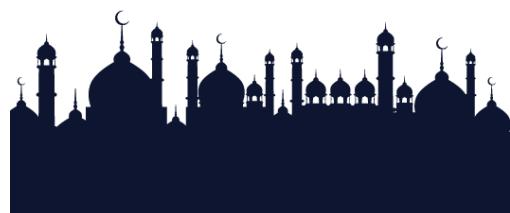
e. Finishing

Di tahap ini adalah pemberian elemen – elemen dan *pattern* desain ke dalam feed Ramadhan 1443 H. Elemen ini saya memakai bahan dari *website* freepik.com untuk menambahkan kesan meriah pada desain feed Ramadhan 1443 H. Berikut adalah gambar elemen desain yang dipakai :



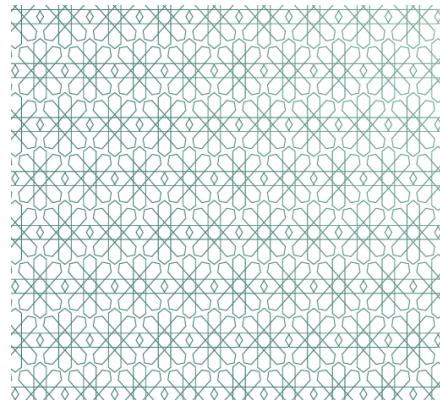
Gambar 4. 11 Lampion dan Ornamen

(Sumber : Freepik, 2022)



Gambar 4. 12 Ilustrasi Masjid

(Sumber : Freepik , 2022)



*Gambar 4. 13 Pattern
(Sumber : Freepik, 2022)*

Hasil Akhir dari desain feed Ramadhan 1443 H sebagai berikut :



Berikut adalah proses perancangan feed Hari Kartini 2022

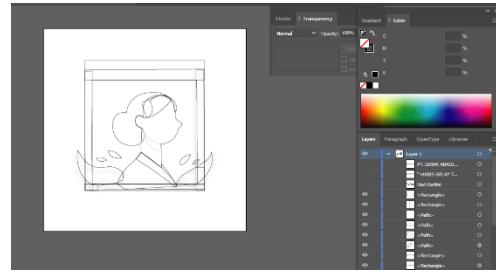
a. Sketsa Manual



Gambar 4. 15 Sketsa Manual

Pada tahap awal yaitu sketsa desain feed hari kartini 2022. Pembuatan ilustrasi ibu kartini di posisi feed kedua dengan memasukan elemen – elemen desain seperti frame foto dan dedaunan.

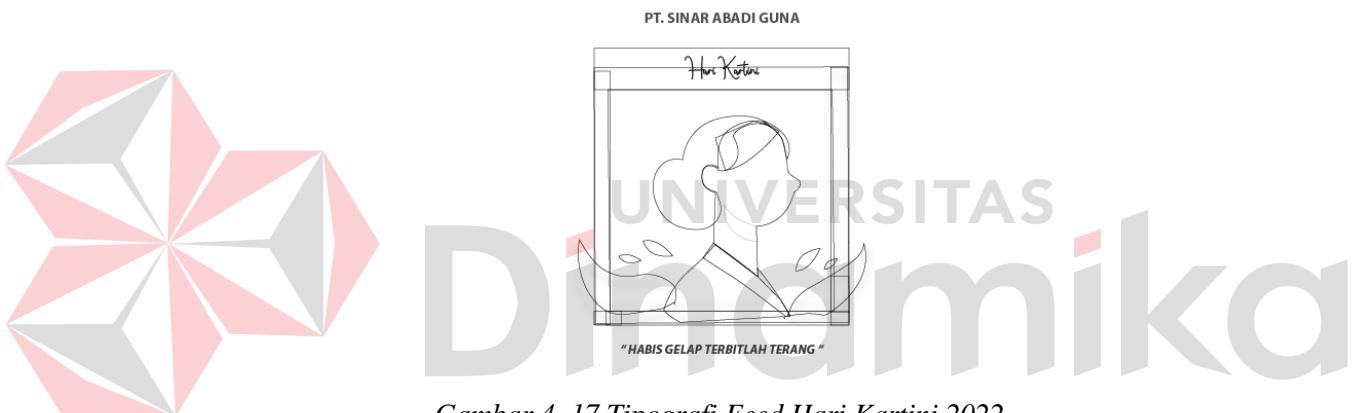
b. Sketsa Digital



Gambar 4. 16 Sketsa Digital Hari Kartini 2022

Pada tahap ini membuat sketsa digital menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat outline dasar feed Instagram hari Kartini 2022.

c. Tipografi



Gambar 4. 17 Tipografi Feed Hari Kartini 2022

Penggunaan tipografi pada desain feed hari kartini 2022 yaitu menggunakan jenis font Myriad Pro Bold, Myriad Pro Bold Italic dan Jerome Romusha.

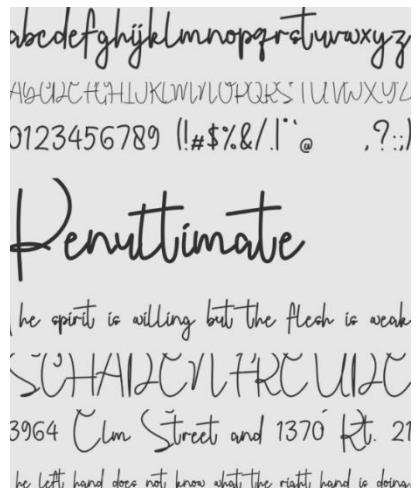
**Itinam habemus assueverit et est. Elit
x eam nusquam commune. Vis eu per
.orem ipsum dolor sit amet, te quaesti**
tinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea no. At e
x eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Utroq
orem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudianda
ed ut perspicatis unde omnis iste natus error sit voluptatem

Gambar 4. 18 Font Myraid Pro Bold

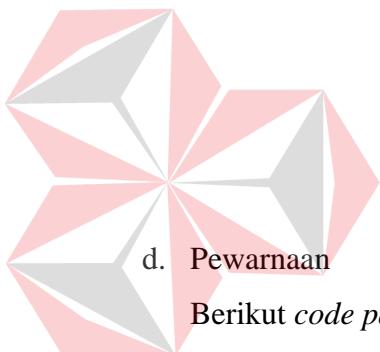
Lorem ipsum dolor

*Itinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea non. At�
x eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Utroqu
orem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudiandae
ed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem a*

Gambar 4. 19 Font Myraids Pro Bold Italic

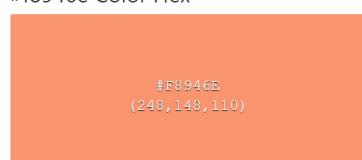


Gambar 4. 20 Font Jerome Romusha



Berikut code pallete warna yang dipakai :

#f8946e Color Hex



#3b0608 Color Hex



Gambar 4. 21 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)

#87320e Color Hex



#de8315 Color Hex



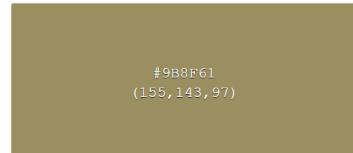
Gambar 4. 22 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)

#de8315 Color Hex



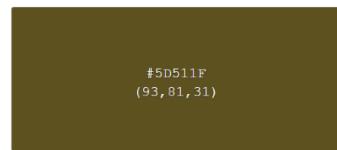
#9b8f61 Color Hex



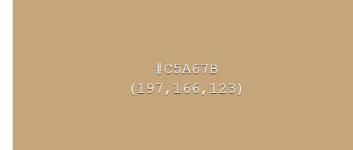
Gambar 4. 23 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)

#5d511f Color Hex

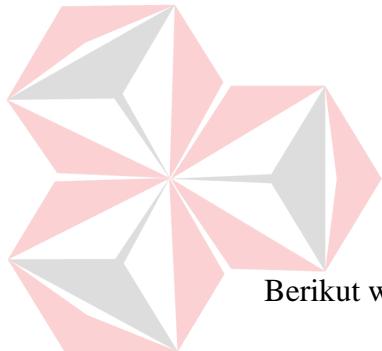


#c5a67b Color Hex



Gambar 4. 24 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)



UNIVERSITAS
Dinamika

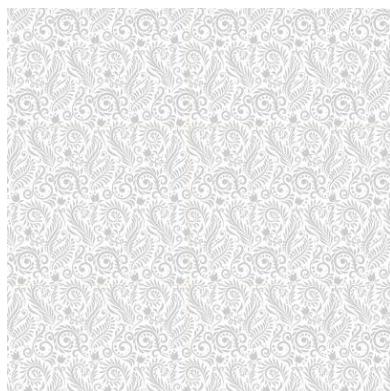
Berikut warna diterapkan pada desain feed Ramadhan 1443 H :



Gambar 4. 25 Warna diterapkan kedalam desain

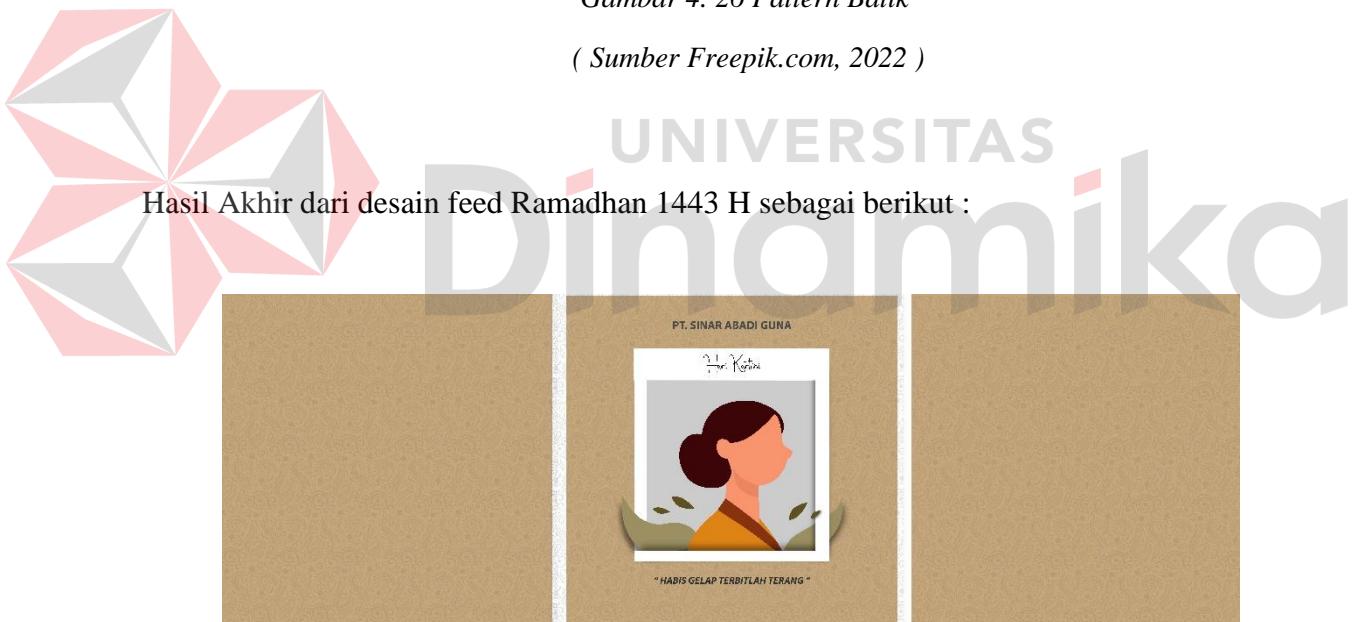
e. Finishing

Di tahap ini mulai merapikan layout dan elemen – elemen desain. Dan juga penambahan pattern batik untuk background feed yang diambil dari freepik.com untuk menambah kesan keindahan kedalam feed hari Kartini 2022. Berikut adalah elemen pattern batik yang dipakai :



Gambar 4. 26 Pattern Batik

(Sumber Freepik.com, 2022)



Gambar 4. 27 Final Desain Feed Hari Kartini 2022

4.1.1 Berikut adalah proses perancangan feed Hari Buruh 2022

a. Layouting



Gambar 4. 28 Layouting Feed Hari Buruh 2022

Pada tahap *Layouting feed* memperingati Hari Buruh 2022 yaitu pembuatan tata letak mulai dari bahan foto dan juga tipografi. Dalam konsep feed kali ini tidak memakai desain *vector*. Pada tahap *layouting* ini penulis menggunakan software Adobe Illustrator.

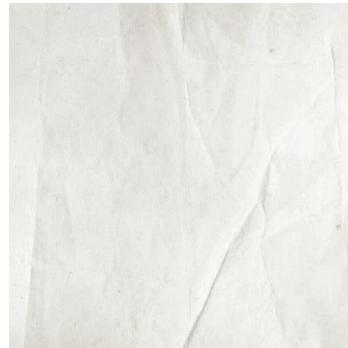


Bahan desain pertama yang penulis pakai yaitu foto dalam kegiatan karyawan saat bekerja. Berikut foto yang dipakai :



Gambar 4. 29 Dokumentasi Penulis

Bahan desain kedua yang penulis pakai yaitu foto warp kertas yang diambil dari website pinterest untuk dijadikan background feed. Berikut foto yang dipakai :



Gambar 4. 30 Foto warp kertas

(Sumber : Pinterest, 2022)

b. Pewarnaan

Dalam pewarnaan konsep feed Hari Buruh 2022 ini saya menggunakan warna hitam putih. Berikut foto yang telah diberi warna :



Gambar 4. 31 Pemberian warna pada foto

c. Tipografi



Gambar 4. 32 Tipografi Feed Hari Buruh 2022

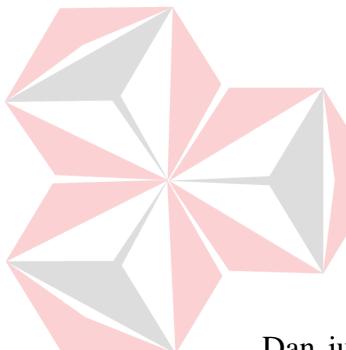
Penggunaan tipografi pada desain feed Hari Buruh 2022 yaitu menggunakan jenis font Mont Heavy Demo dan Open sans Bold.

Mont Heavy Demo
Utinam habemus assueverit et es
Ex eam nusquam commune. Vis e
Lorem ipsum dolor sit amet, te qu
Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia n
Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interes
Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim n
Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit v

Gambar 4. 33 Font Mont Heavy Demo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÉÍÓØ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzàáéíóø
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzàáéíóø&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Gambar 4. 34 Font Open Sans Bold



d. Finishing

Di tahap ini mulai merapikan *layout* dan elemen – elemen desain. Dan juga mengkombinasikan beberapa elemen kedalam font dan background. Berikut beberapa kombinasi kedalam *feed* Hari Buruh 2022 :

**HARI
RIUDIWIH**

Gambar 4. 35 Teknik Clipping Mask pada font

Pada proses ini yaitu penulis menggunakan teknik clipping mask pada tipografi yang bertulisan “ Hari Buruh “ dengan memasukan foto yang telah diambil pada bahan foto sebelumnya.



Gambar 4. 36 Pengaplikasian foto kedalam feed 1 dan 3

Pada proses ini yaitu penulis memasukan foto yang telah diberi warna hitam putih kedalam *feed* 1 dan 3 sebagai elemen desain *feed* Hari Buruh 2022.

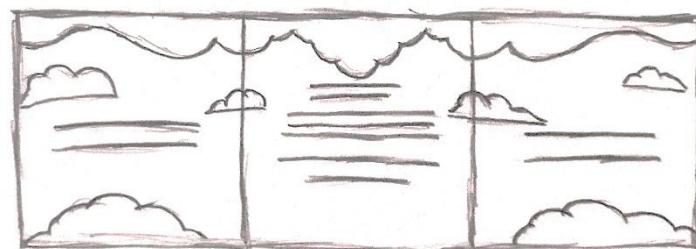


Gambar 4. 37 Pengaplikasian efek warp kertas kedalam desain

Pada proses final desain yaitu memasukan efek *warp* kertas kedalam desain *feed* dengan menggunakan teknik *transparency multiply* pada software Adobe Illustrator.

4.1.2 Berikut adalah proses perancangan *feed* Hari Raya Idul Fitri 1443 H

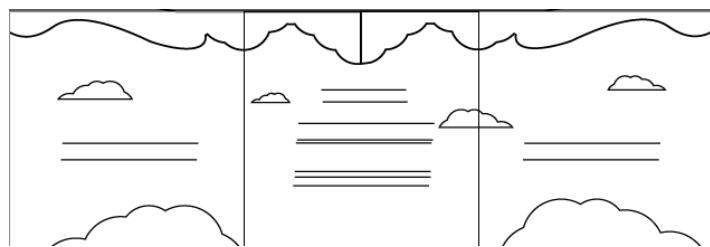
a. Sketsa Manual



Gambar 4. 38 Sketsa Manual Feed Idul Fitri 1443 H

Pada tahap awal yaitu sketsa desain feed Hari Raya Idul Fitri 1443. Mulai dari pembuatan ilustrasi awan sampai perancangan tata letak tipografi yang akan dipakai.

b. Sketsa Digital



Gambar 4. 39 Sketsa Digital Feed Idul Fitri 1443 H

Pada tahap ini membuat sketsa digital menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat outline dasar feed Instagram Hari Raya Idul Fitri



Gambar 4. 40 Tipografi Feed Idul Fitri 1443 H

Penggunaan tipografi pada desain feed Idul Fitri 1443 yaitu menggunakan jenis font Mont Heavy Demo, Script MT Bold, dan Zanzabar.

Lorem ipsum dc

**Utinam habemus assueverit et es
Ex eam nusquam commune. Vis eu
Lorem ipsum dolor sit amet, te qu**

Gambar 4. 41 Font Mont Heavy Demo

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. 42 Jenis Font Script MT Bold

Gambar 4. 43 Jenis Font Zanzabar

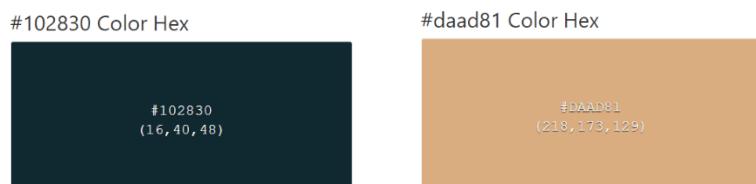
d. Pewarnaan

Berikut *code palette* warna yang dipakai :



Gambar 4. 44 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)



Gambar 4. 45 Code Pallete Warna

(Sumber : Color Hex)

Berikut warna diterapkan pada desain feed Idul Fitri 1443 H :



Gambar 4. 46 Warna diterapkan ke dalam desain

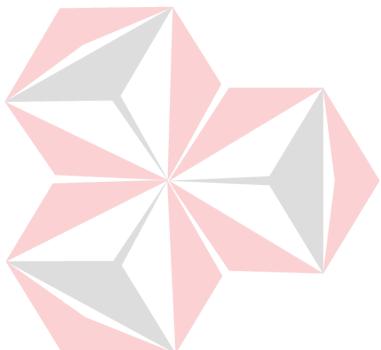
e. Finishing

Di tahap ini adalah pemberian elemen – elemen dan *pattern* desain ke dalam feed Idul Fitri 1443 H. Elemen ini saya memakai bahan dari *website* freepik.com untuk menambahkan kesan meriah pada desain feed Idul Fitri 1443 H. Berikut adalah gambar elemen desain yang dipakai :



Gambar 4. 47 Lampion dan Ornamen

(*Sumber : Freepik.com, 2022*)\



Gambar 4. 48 Ilustrasi Masjid

(*Sumber : Freepik.com*)



Gambar 4. 49 Pattern Batik

(*Sumber : Freepik.com, 2022*)

Hasil Akhir dari desain feed Ramadhan 1443 H sebagai berikut :



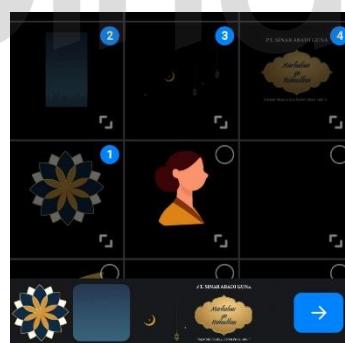
Gambar 4. 50 Final Desain Feed Ramadhan 1443 H

4.7 Proses Perancangan Motion Graphic

Dalam proses perancangan *motion graphic* penulis menggunakan aplikasi VN yang ada di *smartphone*. Dengan melakukan pengambilan elemen desain yang telah selesai didalam desain *feed* yang dibuat oleh penulis. Elemen desain yang sudah dibuat di save dengan format *PNG* agar memudahkan proses di aplikasi VN

4.7.1 Berikut adalah proses perancangan Motion Graphic Ramadhan 1443 H

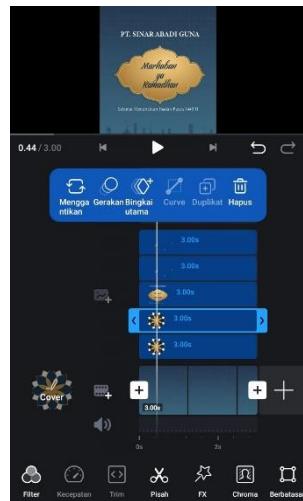
- a. Proses Memasukan elemen desain



Gambar 4. 51 Proses memasukan elemen desain Motion Graphic Ramadhan 1443 H

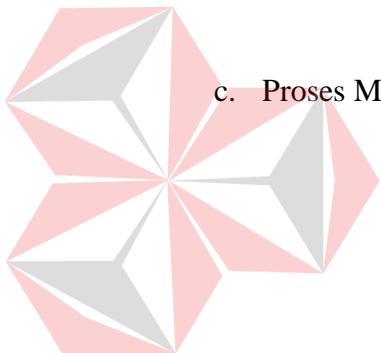
Dalam proses ini penulis memilih elemen – elemen desain yang akan dibuat motion graphic yang telah tersimpan pada smartphone.

b. Proses Editing

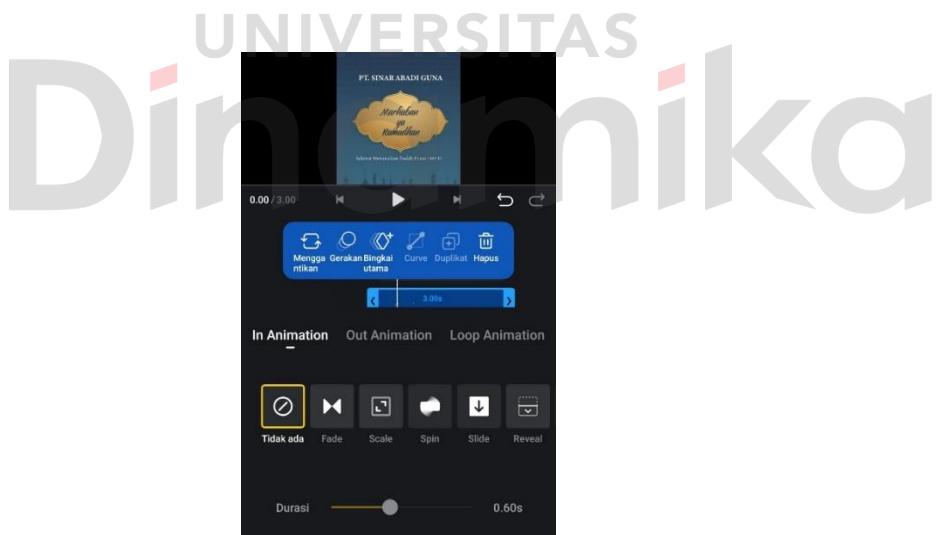


Gambar 4. 52 Proses Editing Motion Graphic
Ramadhan 1443 H

Dalam proses ini editing motion graphic dilakukan. Mulai dari pemotongan frame by frame, menentukan durasi sesuai, pemberian backsound.



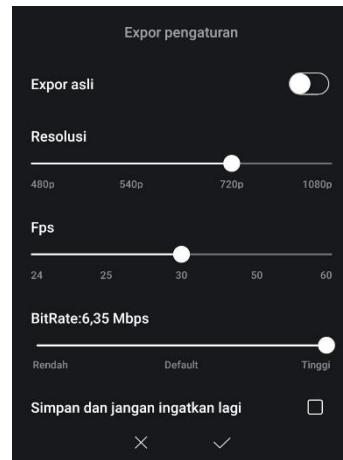
c. Proses Memasukan effect motion



Gambar 4. 53 Proses Mamasukan effect Motion
Graphic Ramadhan 1443 H

Dalam proses ini pemberian *effect motion* di setiap elemen agar *motion graphic* lebih *cinematic* dan lebih terkesan meriah.

d. Proses Pemilihan Format Export

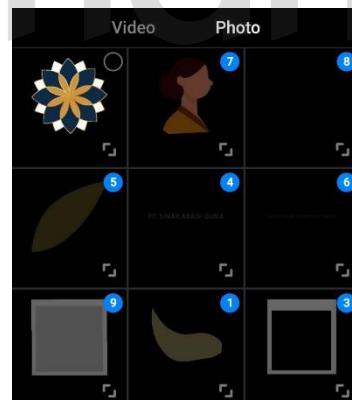


*Gambar 4. 54 Proses Pemilihan Format Export
Motion Graphic Ramadhan 1443 H*

Dalam proses ini pemilihan format dan resolusi terbaik untuk kualitas video diterapkan. Untuk resolusi yang penulis pilih yaitu 720p, Fps 30, dan Bitrate : 6,35 (Tinggi)

4.7.2 Berikut adalah proses perancangan Motion Graphic Hari Kartini 2022

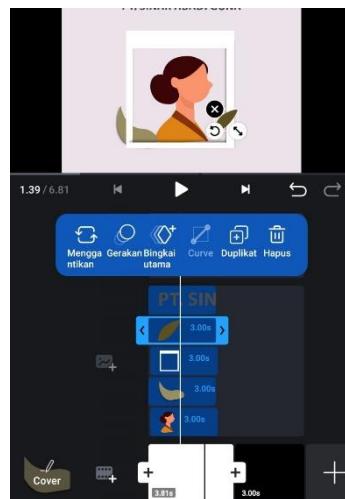
a. Proses Memasukan elemen desain



Gambar 4. 55 Proses memasukan elemen desain Motion Graphic Hari Kartini 2022

Dalam proses ini penulis memilih elemen – elemen desain yang akan dibuat motion graphic yang telah tersimpan pada smartphone.

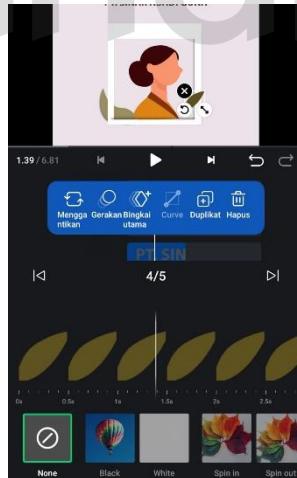
a. Proses Editing



Gambar 4. 56 Proses Editing Motion Graphic Hari Kartini 2022

Dalam proses ini editing motion graphic seperti halnya dilakukan sama dengan proses editing motion graphic Ramadhan 1443 H. Mulai dari pemotongan frame by frame, menentukan durasi sesuai, pemberian backsound.

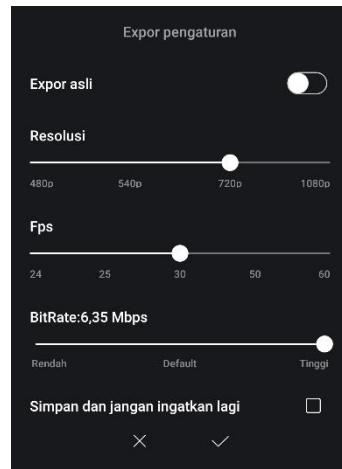
b. Proses Memasukan effect motion



Gambar 4. 57 Proses Memasukan Effect Motion Graphic Hari Kartini 2022

Dalam proses ini pemberian *effect motion* di setiap elemen agar *motion graphic* lebih *cinematic* dan lebih terkesan meriah.

c. Proses Pemilihan Format Export



*Gambar 4. 58 Proses Pemilihan Format Export
Motion Graphic Hari Kartini 2022*

Dalam proses ini pemilihan format dan resolusi terbaik untuk kualitas video diterapkan. Untuk resolusi yang penulis pilih yaitu 720p, Fps 30, dan Bitrate : 6,35 (Tinggi)

4.8 Final Desain dan Implementasi ke Instagram



Gambar 4. 59 Hasil Semua Desain Feed yang telah di upload



Gambar 4. 60 Hasil Motion Graphic Hari Kartini 2022 yang telah di upload



Gambar 4. 61 Hasil Motion Graphic Ramadhan 1443 H yang telah di upload

Dari final desain di atas dapat dipahami dalam keseluruhan desain feed Instagram mempunyai masing – masing informasi dan ikut andil memeriahkan hari – hari besar nasional. Dengan diawali urutan paling bawah ada 3 feed Ramadhan 1443, kedua dari bawah ada 3 feed Hari Kartini 2022, Ketiga dari bawah ada 3 feed Hari Buruh 2022, dan yang terakhir yaitu 3 feed Idul Fitri 1443. Dengan konsep feed yang menyambung ke kanan dan kek kiri. Masing – masing konsep dan perancangan desain sudah melewati tahap asistensi ke pihak perusahaan dan sudah melewati tahap revisi untuk menghasilkan suatu project. Konsep feed yang penulis bawakan ini sedang trend di kalangan industri kreatif bagi anak muda jaman sekarang.



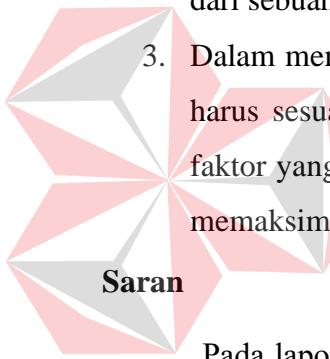
BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Pada laporan kerja praktik yang berjudul “ Perancangan Feed Hari – Hari Besar Pada Media Sosial Instagram PT. Sinar Abadi Guna Sebagai Media Promosi.” Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tujuan dari perancangan ini adalah diharapkan PT. Sinar Abadi Guna lebih dikenal oleh masyarakat luas dengan pembuatan konten *feed* media sosial Instagram.
2. Dalam merancang suatu *feed* pada media sosial Instagram dibutuhkan analisa tertentu, Karena *feed* yang dibuat bisa menyampaikan pesan atau makna tertentu dari sebuah konten yang diangkat kedalamnya.
3. Dalam membuat konsep perancangan *feed* pada media sosial Instagram, pembuat harus sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh perusahaan dan harus mengukur faktor yang dapat digunakan seperti elemen desain dan gambar pendukung untuk memaksimalkan isi dari karya yang akan dibuat.



Pada laporan kerja praktik yang berjudul “ Perancangan Feed Hari – Hari Besar Pada Media Sosial Instagram PT. Sinar Abadi Guna Sebagai Media Promosi.” Maka penulis memiliki saran sebagai berikut :

1. Dalam sebuah pekerjaan yang melibatkan *project* besar diperlukannya komunikasi dan koordinasi yang baik dari pihak perusahaan untuk mempermudah proses penggerjaan *project* yang diberikan.
2. Proses kerja sama antara pihak perusahaan sangat dibutuhkan karena dapat membantu kelancaran pekerjaan dan mendapatkan ide – ide baru dari proses *brief* dan telah dikumpulkan menjadi satu kesatuan agar mendapatkan hasil ide yang terbaik.
3. Evaluasi ini memiliki dampak yang sangat penting dalam dunia kerja. Yang ditempatkan pada akhir dari pekerjaan untuk memperbaiki kembali kesalahan – kesalahan dalam proses pekerjaan untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahendra, Bimo, Markerting Communications, and Garda Perdana Security. 2017. “Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instgram (Sebuah Perspektif Komunikasi).” *Jurnal Visi Komunikasi* 16(01): 151–60.
- Puspitarini, Dinda Sekar, and Reni Nuraeni. 2019. “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House).” *Jurnal Common* 3(1): 71–80.
- Sachari, Agus, and Yan Yan Sunarya. 2000. “Pengantar Tinjauan Desain.” *ResearchGate* (July 2000): 159–90.
- Utomo, Ichsan Widi. 2017. “PENGARUH BRAND IMAGE, BRAND AWARENESS, DAN BRAND TRUST TERHADAP BRAND LOYALTY PELANGGAN ONLINE SHOPPING (Studi Kasus Karyawan Di BSI Pemuda).” *Komunikasi* VIII(1): 78.
- Wijayanti, Ani. 2021. “Efektivitas Instagram Dalam Meningkatkan Minat Kunjungan Wisatawan Di Daerah Istimewa Yogyakarta.” *Indonesian Journal of Tourism and Leisure* 2(1): 26–39.

