



PERANCANGAN DESAIN MEDIA MARKETING DIGITAL CV. TRI KARYA SAMUDRA

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

RIZAL OKTAVIANTO

20420100021

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

PERANCANGAN DESAIN MEDIA MARKETING DIGITAL

CV. TRI KARYA SAMUDRA

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik

Oleh:

Nama : Rizal Oktavianto

NIM : 20420100021

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Selagi bisa melakukan sesuatu maka lakukanlah
dengan senang hati”*

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan kerja praktik ini saya persembahkan kepada bapak ibu dosen dan semua orang yang sudah memberikan saya semangat dan motivasi.

Terima Kasih

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN MEDIA MARKETING DIGITAL
CV. TRI KARYA SAMUDRA

Laporan Kerja Praktik oleh :

Rizal Oktavianto

NIM : 20420100021

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 16 Juni 2023

Pembimbing

Penyelia



Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.
NIDN. 0717029106



Christy Widayawati, SE., M.Sc

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dinamika

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Rizal Oktavianto
NIM : 20420100021
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PERANCANGAN DESAIN MEDIA MARKETING
DIGITAL CV. TRI KARYA SAMUDRA

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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 07 Juli 2023



Rizal Oktavianto
NIM : 20420100021

ABSTRAK

Promosi saat ini yang dinilai cukup dapat memberikan exposure kepada suatu brand yaitu promosi dalam media sosial. Media sosial menjadi wadah promosi yang paling diunggulkan karena dapat menjangkau banyak audience. Selain digunakan sebagai promosi, sosial media juga dapat memberikan informasi secara cepat dan instan mengenai brand yang ditawarkan kepada para audience. Dengan adanya media sosial yang digunakan untuk promosi maka diperlukan bentuk rancangan yang interaktif serta menarik untuk bahan promosi yang tertuju kepada audience.

Instagram menjadi salah satu *platform* media sosial untuk promosi yang sangat diunggulkan oleh banyak kalangan. Instagram memiliki beragam fitur yang interaktif dan mudah untuk digunakan. Fitur tersebut yaitu *feed* dan *story* kedua fitur tersebut dapat menampilkan foto dan video kepada audience sehingga informasi dapat tersampaikan dengan tampilan yang menarik.

Instagram menjadi salah satu pilihan media sosial yang tepat untuk mempromosikan produk Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA .

Tiktok menjadi platform sosial media berbagi *short* video yang populer di Indonesia. Fitur *short* video yang disajikan dapat menarik banyak audience. Dengan adanya Tiktok ini promosi yang dibuat untuk produk Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA menjadi lebih menarik dan bervariasi.

Kata Kunci: *Media promosi, Sosial media, Platform*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Laporan Kerja Praktik berjudul “**Perancangan Desain Media Marketing Digital CV. TRI KARYA SAMUDRA**” dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan lancar tanpa terkendala apapun.

Laporan Kerja Praktik ini disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Laporan ini sukses dibuat karena adanya bentuk bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu disampaikanlah terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dan dukungan untuk menyelesaikan laporan kerja praktik
4. Christy Widyawati selaku penyelia dan semua kolega dari CV TRI KARYA SAMUDRA yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan kerja praktik serta sudah memberikan motivasi serta ilmu.

Harapan penulis dalam Laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan banyak manfaat dan penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan maupun kata-kata yang kurang berkenan.

Surabaya, April 2023

Rizal Oktavianto

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO...	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI...	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN...	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Kerja Praktik	3
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Bagi Mahasiswa	3
1.5.2 Bagi Akademik	3
1.5.3 Bagi Perusahaan	4
1.6 Pelaksanaan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
DAFTAR PUSTAKA	5
BAB II SEJARAH PERUSAHAAN...	6
2.1 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Profil Perusahaan	6
2.3 Visi dan Misi	7
2.4 Logo Perusahaan	8
2.5 Lokasi Perusahaan CV. TRI KARYA SAMUDRA	8
2.6 Struktur Organisasi	9
2.7 Deskripsi Pekerjaan	9

BAB III LANDASAN TEORI...	11
3.1 Media Sosial...	11
3.2 Instagram...	11
3.3 Tiktok...	11
3.4 Logo...	12
3.5 Desain...	12
3.6 Prinsip Desain...	12
3.6.1 <i>Unity</i> ...	12
3.6.2 <i>Balance</i> ...	12
3.6.3 <i>Rhytm and Repetition</i> ...	12
3.6.4 <i>Repetition</i> ...	13
3.7 Unsur Desain...	13
3.7.1 <i>Linei</i> (Garis)...	13
3.7.2 <i>Shape</i> (Bentuk)...	13
3.7.3 Warna...	13
3.7.4 <i>Layout</i> ...	14
3.7.5 <i>Typography</i> ...	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1 Penjelasan Pekerjaan...	15
4.2 <i>Brief</i> ...	15
4.3 Konsep <i>Typography</i> ...	15
4.4 <i>Software</i> ...	17
4.5 Refrensi...	18
4.6 Desain <i>Feed</i> ...	18
4.6.1 Sketsa Digital (<i>Part 1</i>)...	18
4.6.2 Final Desain (<i>Part 1</i>)...	19
4.6.3 Sketsa Digital (<i>Part 2</i>)...	19
4.6.4 Final Desain (<i>Part 2</i>)...	20
4.6.3 Sketsa Digital (<i>Part 3</i>)...	20
4.6.4 Final Desain (<i>Part 3</i>)...	21
4.7 Desain <i>Story</i> Instagram...	21
4.8 Desain <i>Mock Up</i> ...	22
4.8.1 Sketsa Digital...	22

4.8.2 Final Desain...	23
4.9 Editing Video...	23
4.9.1 Proses Editing (<i>Part 1</i>)...	23
4.9.2 Final Editing (<i>Part 1</i>)...	24
4.9.3 Proses Editing (<i>Part 2</i>)...	24
4.9.4 Final Editing (<i>Part 2</i>)...	25
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan...	26
5.2 Saran...	26
5.2.1 Bagi Perusahaan...	26
5.2.2 Bagi Mahasiswa	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	28
<i>Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan...</i>	28
<i>Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1).....</i>	29
<i>Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2).....</i>	30
<i>Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 1).....</i>	31
<i>Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 1).....</i>	32
<i>Lampiran 6 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 2).....</i>	33
<i>Lampiran 7 Form Bimbingan Dosen...</i>	34
<i>Lampiran 8 Hasil Plagiasi.....</i>	35
<i>Lampiran 9 Biodata Penulis.....</i>	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kantor CV. TRI KARYA SAMUDRA...	6
Gambar 2.2 Logo Perusahaan CV. TRI KARYA SAMUDRA...	8
Gambar 2.3 Lokasi Kantor CV. TRI KARYA SAMUDRA...	8
Gambar 2.4 Struktur Organisasi CV. TRI KARYA SAMUDRA...	9
Gambar 3.1 Lingkaran Warna	13
Gambar 3.2 Pengertian Tipografi...	14
Gambar 4.1 <i>Font Noir Pro Bold</i>	16
Gambar 4.2 <i>Font Noir Pro Light and Italic</i>	16
Gambar 4.3 <i>Font Cavilant</i>	16
Gambar 4.4 <i>Font Love Regular</i>	17
Gambar 4.5 <i>Font Cream Cake</i>	17
Gambar 4.6 <i>Feed</i> Instagram Detou.co...	18
Gambar 4.7 <i>Sketch Feed</i> Croco dan Cora	19
Gambar 4.8 Final Desain <i>feed</i> Croco dan Cora	19
Gambar 4.9 <i>Sketch Feed</i> Detou.co	20
Gambar 5.0 Final Desain <i>Feed</i> Detou.co...	20
Gambar 5.1 <i>Sketch Feed</i> Souvenir Ramadhan... ..	21
Gambar 5.2 Final Desain <i>Feed</i> Souvenir Ramadhan... ..	21
Gambar 5.3 <i>Design Story</i> Instagram <i>Story</i> Detou.co...	22
Gambar 5.4 <i>Design Mock Up</i>	22
Gambar 5.5 Final <i>Design Mock Up</i>	23
Gambar 5.6 Proses Editing Video <i>Briya Bag</i>	23
Gambar 5.7 Final Editing Video <i>Briya Bag</i>	24
Gambar 5.8 Proses Editing Video <i>Inspiration Time</i>	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan... ..	28
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	29
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)	30
Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6 (Halaman 1)	31
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 1)	32
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 2)	33
Lampiran 7 From Bimbingan Dosen... ..	34
Lampiran 8 Hasil Plagiasi.....	35
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	38



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jaman yang semakin berkembang dan terus maju membuat segala aspek dalam kehidupan pun ikut berubah terkhususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi yang semakin canggih membawa perubahan yang besar, masyarakat dengan mudah mendapatkan informasi melalui media online. Tidak hanya informasi saja namun media online sekarang ramai digunakan sebagai sarana menumbuhkan bisnis oleh pengusaha hal itu karena adanya social media. Sosial media tersebut diperuntukan sebagai wadah untuk mempromosikan maupun menjual produk dari suatu usaha. CV. TRI KARYA SAMUDRA sendiri menggunakan berbagai media social dan juga online shop, media social yang digunakan yaitu Instagram dan Tiktok sedangkan untuk online shop menggunakan shopee dan tiktok shop.

Instagram dan tiktok dua media sosial favorit yang disukai oleh banyak orang ketika melihat konten promosi dari CV. TRI KARYA SAMUDRA. Sedangkan untuk online shop yang digunakan dan paling favorit yaitu Shopee. Konten promosi yang disajikan oleh CV. TRI KARYA SAMUDRA sangat menarik dan mampu menggiring banyak audience untuk menuju ke dalam pembelian produk. Dengan adanya social media seperti Instagram dan tiktok membuat penjualan semakin meningkat. Media social sendiri memiliki pengertian sebagai media online yang dimana para pengguna dapat dengan mudah bergabung, berbagi, dan membuat sesuatu (Cahyono, 2016). Instagram sangat sukses dan pengunduhan pada aplikasi tersebut sampai mencapai 1 juta unduhan kurang dari 1 hari. Dan menjadikan salah satu social media paling eksis. Demografi pengguna Instagram sangat bervariasi namun yang paling banyak yaitu pengguna usia remaja.

Sosial media kedua yang digunakan oleh CV. TRI KARYA SAMUDRA yaitu Tiktok. Tiktok digunakan untuk memposting promosi dalam bentuk video pendek. Dengan durasi video yang berdurasi 15 detik dan sekarang bisa hingga 30 detik membuat tiktok menjadi pilihan untuk promosi video yang sangat diandalkan.. Hingga sekarang pengguna Tiktok di Indonesia sangatlah banyak.

Shopee saat ini bisa dikatakan sebagai *online shop* terbesar dan terdepan. Dengan diberikan secara berkala update membuat Shopee memiliki berbagai fitur yang sangat dibutuhkan oleh pengguna ketika berbelanja ataupun menjual dan promosi produk. Fitur-fitur tersebut yang sangat berpengaruh dalam penjualan produk dan promosi yaitu Shopee live dan Shopee feed. Fitur Shopee live sering digunakan oleh produsen untuk mempromosikan produk mereka karena fitur tersebut merupakan tayangan langsung sehingga dapat semakin mudah untuk menjangkau banyak orang agar melihat dan berujung mampir ke dalam toko tersebut. Lalu fitur berikutnya yang juga sangat membantu dalam penjualan agar lebih cepat terjangkau ke konsumen adalah Shopee feed.

CV. TRI KARYA SAMUDRA merupakan sebuah perusahaan yang berjalan dalam bidang konveksi. CV. TRI KARYA SAMUDRA ini terbagi menjadi dua induk yaitu Detou.co dan Karya Wholesale. Di dalam laporan ini berisi pada produk Detou.co dari CV. TRI KARYA SAMUDRA. Detou.co memproduksi souvenir, souvenir tersebut banyak macamnya ada tas serut, tas blanch, totebag, cardholder, dll. Konten yang dibuat oleh Detou.co untuk memasarkan dan mempromosikan produknya melalui media social dan online shop yaitu berupa Foto dan *Short Video*. Konten tersebut menjadi feed di Instagram, tiktok, dan shopee. Konten yang dikerjakan pun selalu mengikuti *brief* yang sudah di berikan. Konten yang dibuatpun ada yang sehari-hari, ada juga untuk perayaan hari besar dan *discount day*. Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA memiliki segmentasi target konsumen yang selalu menjaga barang dengan baik dan tidak cepat rusak. Sehingga produk Detou.co sangat cocok untuk audience dengan tipikal tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam laporan ini yaitu :

“Bagaimana merancang konten media sosial sebagai upaya promosi yang menarik agar dapat menjangkau konsumen pada produk Detou.co di CV. TRI KARYA SAMUDRA?”

1.3 Batasan Masalah

Di dalam laporan ini terdapat beberapa Batasan masalah yang akan dirancang sebagai berikut:

1. Merancang konten untuk Instagram dan tiktok menggunakan *software* Adobe illustrator dan Adobe Premiere pro.
2. Merancang konten untuk *feed, story, short video* interaktif untuk Instagram dan tiktok.

1.4 Tujuan Kerja Praktik

Adanya konten untuk Instagram dan tiktok sebagai sebuah bentuk promosi untuk produk Detou.co CV. TRI KARYA SAMUDRA diharapkan dapat menjadi sebuah peningkatan pesat terhadap promosi sehingga penjualan produk dari Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA meningkat. Dengan dilaksanakan kerja praktik ini diharapkan mahasiswa dapat memberikan dampak yang baik terhadap produk Detou.co CV. TRI KARYA SAMUDRA.

1.5 Manfaat

Dalam laporan kerja praktik yang sudah ditulis oleh penulis terdapat beberapa manfaat antara lain yaitu :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman serta ilmu dari kerja praktik
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh dari kampus dan merealisasikan di tempat kerja praktik
3. Dapat mengembangkan skill untuk bekerja secara professional

1.5.2 Akademik

1. Kerja praktik yang sudah dilaksanakan dapat ditambahkan ke dalam portofolio untuk melengkapi pengalaman dan untuk masuk ke dalam dunia kerja.
2. Menjadi bekal untuk menjadi pekerja yang professional
3. Memberikan citra yang baik kepada perguruan tinggi terhadap tempat kerja praktik.

1.5.3 Bagi Perusahaan

1. Membuat produk Detou.co dari CV. TRI KARYA SAMUDRA menjadi lebih terkenal dan lebih banyak di minati oleh khalayak karena promosi yang kreatif serta interaktif
2. Membantu perusahaan dalam pembuatan konten promosi di sosial media.
3. Perguruan tinggi lebih dikenal dan memiliki citra yang baik.

1.6 Waktu Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : CV. TRI KARYA SAMUDRA
Alamat : Jl. Royal Residence cluster Serenade B07/131 Wiyung
Surabaya
Telepon : 082137567568
E-mail : christy.aksanusa@gmail.com

b. Tanggal Pelaksanaan : 16 Januari – 16 Maret 2023

Waktu : Senin – Jumat 09.00 – 16.00 WIB

1.7 Sistematis Penulisan

Laporan ini di harapkan dapat menjadi manfaat untuk para pihak yang membutuhkan secara teoritis maupun praktisi, seperti berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Bab 1 ini membahas latar belakang dari kerja praktik, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan kerja praktik dan sistematis penulisan laporan kerja praktik.

BAB 2 GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab 2 membahas mengenai instansi tempat kerja praktik pada produk Detou.co di CV. TRI KARYA SAMUDRA, yang berisikan mengenai profil, logo, visi, misi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari instansi tersebut.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Di dalam bab 3 ini berisikan mengenai berbagai teori yang relevan dan cocok dengan topik untung penunangan penulisan laporan kerja praktik ini.

BAB 4 DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab 4 membahas secara detail tentang pekerjaan yang telah dilaksanakan pada saat kerja praktik CV. TRI KARYA SAMUDRA yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

BAB 5 PENUTUP

Bab 5 berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pembahasan terhadap laporan kerja praktik. Kesimpulan ini berisikan keseluruhan hasil dalam laporan kerja praktik dan saran berisikan beberapa masukan untuk masalah yang diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

Dan yang terakhir yaitu Daftar Pustaka. Daftar Pustaka berisikan daftar berbagai referensi yang digunakan untuk menulis laporan kerja praktik ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Perusahaan CV. TRI KARYA SAMUDRA berdiri pada tahun 2017 di Surabaya. Perusahaan ini bergerak dalam bidang konveksi karena berdasarkan kepada peluang usaha konveksi yang begitu besar. Pada tahun 2020 yang dimana terdapat suatu virus yang mematikan yaitu virus corona, CV. TRI KARYA SAMUDRA ikut serta dalam pencegahan virus corona tersebut dengan membuat APD dan di tahun yang sama perusahaan ini resmi berbadan hukum dengan nama CV. TRI KARYA SAMUDRA. Seiring berjalannya waktu CV. TRI KARYA SAMUDRA mengembangkan produk yang dapat mendukung kebutuhan *safety* dibidang kecantikan dan wellness seperti, bandana, handuk, kemben, dan kimono. Dengan dukungan Sumber Daya Manusia yang terampil dan manajemen perusahaan yang sehat perusahaan terus berinovasi serta meningkatkan kualitas produk dan pelayanan.

2.2 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Kantor CV. TRI KARYA SAMUDRA

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

CV. TRI KARYA SAMUDRA merupakan perusahaan yang berjalan dalam bidang konveksi dan memiliki dua produk brand yaitu Detou.co dan Karya Wholesale. Di dalam penulisan ini hanya berfokus kepada brand produk Detou.co, Detou.co ini memiliki produk souvenir. Produknya sudah menjangkau berbagai wilayah Indonesia.

Berikut adalah informasi mengenai identitas dari CV. TRI KARYA SAMUDRA :

Nama Perusahaan : CV. TRI KARYA SAMUDRA

Alamat : Jl. Royal Residence cluster Serenade BO7/131 Wiyung-Surabaya

Telepon 082137567568

E-mail : christy.aksanusa@gmail.com

Hari Kerja : Senin - Jumat

Jam Kerja : 09.00 – 16. 00 WIB

2.3 Visi dan Misi

1. Visi:

Menjadi konveksi berkualitas, bertumbuh dan konsisten di dalam pasar global.

2. Misi :

- Mengembangkan pasar dan membangun bisnis yang sehat serta memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan
- Memenuhi kebutuhan pelanggan dengan memberikan harga kompetitif dan produk berkualitas
- Memberikan kontribusi membuka lapangan pekerjaan dan peningkatan nilai bagi masyarakat
- Menyediakan dan memelihara lingkungan kerja yang kondusif bagi karyawan kami

2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo perusahaan CV. TRI KARYA SAMUDRA

2.5 Lokasi CV. TRI KARYA SAMUDRA



Gambar 2.3 Lokasi Kantor CV. TRI KARYA SAMUDRA

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.6 Struktur Organisasi

Gambar dibawah ini merupakan struktur organisasi dari CV. TRI KARYA SAMUDRA



Gambar 2.4 Struktur organisasi CV. TRI KARYA SAMUDRA

(Sumber : olahan penulis)

2.7 Deskripsi Pekerjaan

1. *General Manager*

General Manager merupakan pimpinan tertinggi di dalam suatu organisasi maupun perusahaan. General Manager di CV. TRI KARYA SAMUDRA memiliki tanggung jawab lebih terhadap perusahaan

2. *Kepala Bagian Produksi*

Kepala bagian produksi memiliki tanggung jawab terhadap produk yang seang di produksi agar terjaga dan mengawasi pembuatan produk.

3. *Kepala Bagian Keuangan dan Administrasi*

Kepala bagian dan keuangan dan administrasi di CV. TRI KARYA SAMUDRA memiliki tanggung jawab untuk mengendalikan seluruh kegiatan keuangan dan juga administrasi

4. Kepala Bagian Pemasaran

Kepala bagian pemasaran CV. TRI KARYA SAMUDRA bertanggung jawab atas pemasaran produk dan memajukan perluasan pasar.

5. Karyawan

Karyawan CV. TRI KARYA SAMUDRA mengerjakan semua tugas operasional perusahaan yaitu membuat produk.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Sosial

Menurut Van Dijk (Clara Sari, 2018) media sosial merupakan *platform* media yang berfokus kepada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Sosial media dilakukan berbagai aktivitas dua arah dalam bentuk tulisan, visual maupun audio visual. Dengan adanya media sosial yang dapat memberikan benefits lebih terhadap suatu perusahaan maka perusahaan tersebut akan banyak dikenal oleh banyak orang. Sehingga Produk yang dipasarkan oleh perusahaan tersebut menjadi banyak peminat. Media sosial pun membuat perusahaan memiliki cara baru dalam berkomunikasi, layanan terhadap pelanggan, dan memasarkan produk dengan cara yang instan melalui sosial media

3.2 Instagram

Instagram pertama kali dirilis yaitu pada tahun 2010 yang didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Instagram menjadi sebuah inovasi terbaru dalam hal membagikan foto, video dengan cara daring. Instagram sendiri menjadi sebuah sosial media pilihan yang tepat digunakan sebagai promosi sebuah perusahaan dan produknya (Kusuma & Sugandi, 2018).

3.3 Tiktok

Tiktok pertama kali diluncurkan yaitu pada September 2016 di China. Pada tahun 2016 Tiktok sudah mendapatkan beragam komentar dan perspektif positif dari pada penggunanya. Dalam waktu singkat aplikasi tersebut dapat menggaet 100 juta pengguna. Tiktok menjadi aplikasi video yang dapat digunakan sebagai iklan promosi yang tepat di era saat ini.

3.4 Logo

Logo adalah suatu tanda atau simbol identitas visual yang dimiliki perusahaan maupun pribadi. Logo memiliki suatu makna yang berfungsi sebagai citra positif suatu perusahaan (*Mendesain Logo - Suriyanto Rustan, S.Sn. - Google Buku, n.d.*). Dengan adanya penggunaan logo dapat membuat promosi suatu perusahaan lebih dikenal melalui logo.

3.5 Desain

Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menjumpai “Desain” disekitar kita. Desain sangat dibutuhkan untuk membuat atau merancang suatu hal yang akan digunakan. Desain merupakan serapan dari kata “Design” yang berasal dari bahasa Inggris. Dalam desain, objek akan dipergunakan sebagai suatu bentuk komunikasi. Setiap orang memiliki hak cipta intelektual terhadap desain yang telah dibuatnya, jika seseorang mengklaim desain orang lain dengan tidak mencantumkan sang pembuat maka orang tersebut akan terkena hak cipta dan pidana.

3.6 Prinsip Desain

3.6.1 Unity

Kesatuan atau harmoni yaitu sebuah prinsip desain yang menggabungkan antara semua elemen sehingga menciptakan suatu perasaan dan makna yang lengkap. Tiap elemen dalam suatu karya saling bersinergi menjadi satu.

3.6.2 Balance

Suatu desain harus memiliki tampilan yang seimbang satu dengan yang lain dan tidak jomplang sebelah, dengan begitu sebuah karya menjadi pas dan enak untuk dipandang. Para desainer harus mampu dan bisa membuat sebuah karya yang *balance*.

3.6.3 Rhythm and Repetition

Rhythm (irama) dan *Repetition* (pengulangan) merupakan kedua prinsip desain yang tidak dapat dipisahkan karena irama dan pengulangan saling terkait. Irama dipergunakan sebagai pengatur pengulangan sehingga menciptakan pengulangan yang berstruktur sedangkan pengulangan digunakan sebagai memperkuat tampilan keseluruhan desain agar tampak kuat dan konsisten.

3.6.4 Proportion

Proporsi merupakan suatu hubungan perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain. Prinsip ini mengatur keseluruhan objek yang ada di dalam suatu karya seperti mengukur Panjang, tinggi, lebar dll.

3.7 Unsur Desain

Sebuah karya seni memiliki unsur desain yang harus dipahami oleh pelaku seni. Dalam suatu karya seni pastilah terdapat satu atau lebih unsur desain yang dimasukkan ke dalam karya. Berikut ini merupakan beberapa rangkaian unsur yang terdapat dalam desain (Rochmawati, 2020).

3.7.1 Line (Garis)

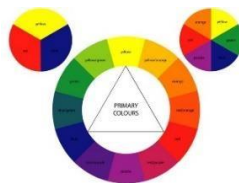
Garis merupakan suatu gorsan yang menghubungkan antara titik point pertama hingga titik point trakhir. Garis memiliki banyak bentuk seperti garis lurus, curve, bentuk bebas, ataupun berbentuk titik-titik, panjang dan pendek.

3.7.2 Shape (Bentuk)

Bentuk adalah bagian desain yang sangat crucial karena bentuk merupakan awalan dari pembuatan suatu karya. Bentuk dapat terdiri dari kotak, segitiga atau bulat.

3.7.3 Warna

Warna juga merupakan salah satu unsur desain yang sangat crucial karena warna memainkan peran yang penting dalam desain. Dengan penggunaan warna, identitas visual akan dapat terlihat dan memiliki makna. Warna dapat dilihat ketika mata kita memantulkan cahaya kepada suatu objek benda yang ada di depan kita. Warna memiliki jenis yaitu warna primer dan warna sekunder.



Gambar 3.1 Lingkaran Warna

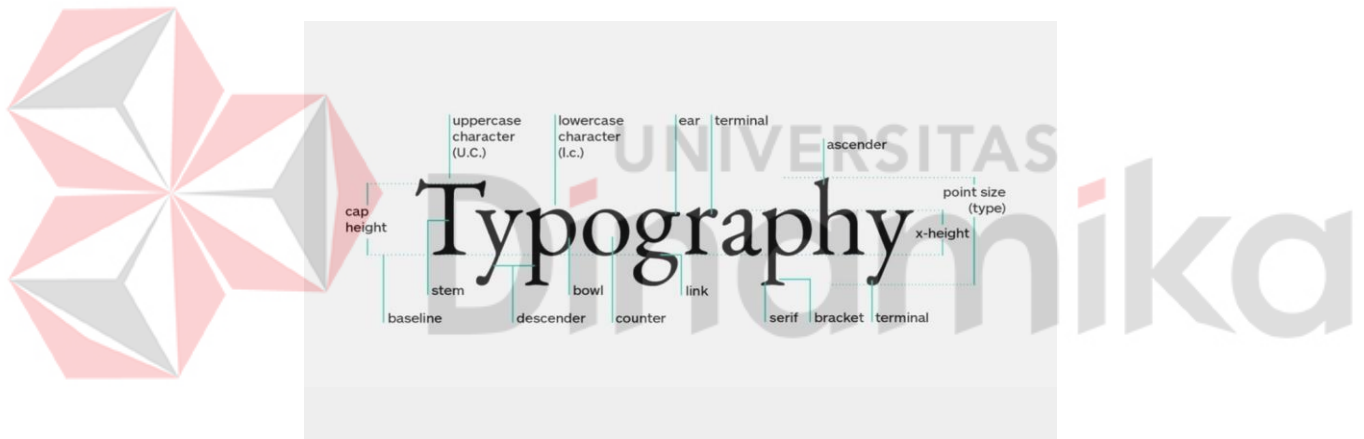
(Sumber : Pinterest diakses 26 Mei 2023)

3.7.4 Layout

Layout merupakan tata letak yang terdapat dalam desain sehingga menghasilkan visual yang menarik dalam desain. Menurut (Rustan Suriyanto, n.d.) Layout adalah tata letak dari elemen desain terhadap suatu bidang media tertentu untuk mendukung konsep. Layout ini menjadi suatu elemen untuk membuat tampilan desain terlihat ciamik dan informasi yang ditampilkan dapat tersalurkan ke *audience* dengan baik.

3.7.5 Typography

Tipografi merupakan suatu seni atau ilmu mengenai penataan suatu huruf dalam elemen desain. Tipografi sangatlah penting dalam desain dan ilmu nya dapat diterapkan untuk berbagai hal diluar desain. Selain desainer profesi pekerjaan lainnya yang mengandalkan tipografi yaitu Office dalam Menyusun dokumen, Web desainer, Seni caligrafi dll (Kusrianto Adi, n.d.).



Gambar 3.2 Pengertian Tipografi

(Sumber : solutiprinting.com diakses 26 Mei 2023)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Kegiatan kerja praktik yang dilaksanakan oleh penulis pada brand Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA sebagai seorang desainer grafis untuk memajukan promosi brand Detou.co. Penulis yang menjadi seorang desainer grafis mempunyai tugas sebagai pembuat desain grafis yang akan diterapkan dan diunggah pada Instagram dan Tiktok. Pembuatan desain grafis ini dibuat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh perusahaan.

4.2 Brief

Brief berperan sebagai penunjang sebelum mengerjakan suatu pekerjaan agar ketika mengerjakan tidak salah Langkah. Di bawah ini ada beberapa *brief* yang diberikan perusahaan kepada penulis saat melaksanakan kerja praktik.

1. Desain feed untuk Detou.co dan Detou
2. Desain feed mingguan
3. Desain feed untuk hari besar
4. Desain feed untuk diskon tanggal cantik
5. Desain mock up untuk klien perusahaan
6. Desain *story* Instagram interaktif
7. Membuat short video untuk Tiktok dan *reels*
8. Membuat *short* video untuk promosi produk baru
9. Membuat Video Short untuk story Instagram
10. Foto produk
11. *Take short* video

4.3 Konsep *Typography*

Tipografi yang digunakan penulis dalam pembuatan desain grafis untuk Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA yaitu sebagai berikut :

1. *Noir Pro Bold*

**ABCEFG
HIJKLM
NOPQR
STUVW
XYZ
1234567890**

Gambar 4.1 *Font Noir Pro Bold*

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

2. *Noir Pro Light and Italic*



ABCDEF ABCDEF
GHIJKLM GHIJKLM
NOPQRSTU NOPQRSTU
VWXYZ VWXYZ
1234567890 1234567890

Gambar 4.2 *Font Noir Pro Light and italic*

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

3. *Cavilant*

**ABCDEFGG
HIJKLMN
OPQRSTU
VWXYZ
1234567890**

Gambar 4.3 *Font Cavilant*

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

4. *Love Regular*

ABCDEFGH
HIJKLMN
OPQRSTU
VWXYZ
1234567890

Gambar 4.4 *Font Love Regular*

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

5. *Cream Cake*



Gambar 4.5 *Font Cream Cake*

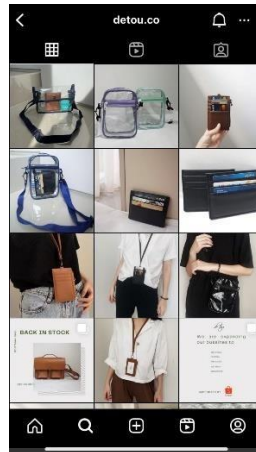
(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

4.4 *Software*

Software yang digunakan oleh penulis ketika mengerjakan tugas dari perusahaan yaitu *software* Adobe Illustrator, Photoshop, dan Premiere Pro. Adobe Illustrator digunakan penulis ketika mengerjakan feed Instagram, story dan finishing. Adobe Photoshop penulis gunakan untuk cropping foto sedangkan Adobe Premiere Pro penulis gunakan membuat *short* video untuk *reels* dan Tiktok.

4.5 Referensi

Referensi adalah bagian yang diperlukan dalam pembuatan karya karena referensi dapat membantu penulis memperkaya ide dalam membuat karya. Disini penulis mendapatkan inspirasi melalui sosial media Instagram Detou.co milik CV. TRI KARYA SAMUDRA.



Gambar 4.6 *Feed* Instagram Detou.co

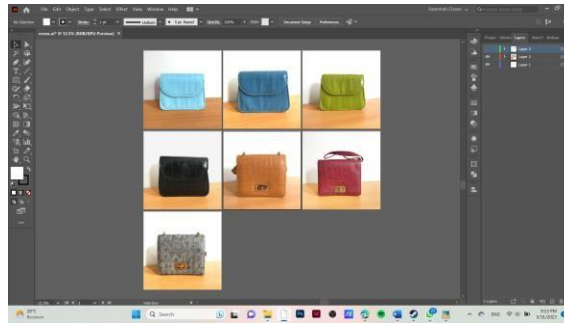
(Sumber : Instagram Detou.co)

4.6 Desain *feed*

Desain *feed* Instagram Detou.co dirancang oleh penulis melalui beberapa tahapan proses yaitu foto produk terlebih dahulu setelah itu membuat rancangan desain *feed* melalui Adobe Illustrator. Terdapat beberapa contoh desain *feed* untuk Detou.co.

4.6.1 Sketsa Digital (*Part 1*)

Tahap pembuatan *feed* untuk Instagram Detou.co terlebih dahulu melalui tahapan skatch agar *feed* yang dihasilkan tidak terlalu banyak revisi. Setelah mengerjakan sketch langsung di asistensikan kepada pihak perusahaan, setelah mendapatkan ACC dari pihak perusahaan lalu dilakukanlah *finishing*. Di contoh sketsa digital dan final desain pertama ini yaitu ada konten mengenai *Croco* dan *Cora Bag*. Proses awal yaitu melakukan foto terhadap produk dan melakukan editing sesuai dengan brief yang diberikan oleh perusahaan.



Gambar 4.7 Sketch Feed Croco dan Cora

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.6.2 Final Desain (Part 1)

Tahap selanjutnya yaitu final desain. Final desain dapat dikerjakan ketika sudah mendapatkan ACC dari pihak perusahaan lalu diteruskan ke final desain. Di bawah ini ada beberapa contoh dari final desain yang ada di gambar 4.7.



Gambar 4.8 Final Desain Feed Croco dan Cora

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.6.3 Sketsa Digital (Part 2)

Di bagian yang kedua ini terdapat *sketch* dari *feed* untuk konten Detou.co. Di dalam *feed* tersebut terdapat foto produk mengenai produk *Briya Bag*. Proses pembuatan *feed* ini yaitu dengan cara melakukan foto produk dengan disertai model. Model tersebut memegang produk lalu disebelahnya terdapat editing dengan deskripsi *feed* tersebut.



Gambar 4.9 Sketch Feed Detou.co

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.6.4 Final Desain (Part 2)

Ini adalah final desain dari konten *feed* Detou.co yang berisikan konten mengenai produk *Briya Bag* dengan model yang sedang membawa produk tersebut.



Gambar 5.0 Final Desain Feed Detou.co

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.6.5 Sketsa Digital (Part 3)

Di sketsa digital bagian ke tiga ini berisikan mengenai konten *special* untuk menyambut bulan Ramadhan. Produk yang digunakan untuk konten ini yaitu tas *Souvenir* yang digunakan sebagai kemasana bingkisan kepada orang yang kita sayangi.

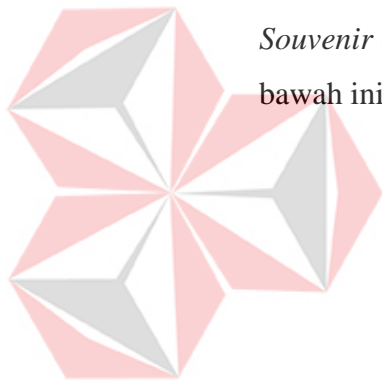


Gambar 5.1 Sketch Feed Souvenir Ramadhan

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.6.6 Final Desain (Part 3)

Final desain bagian ke tiga ini menunjukkan hasil dari sketsa untuk *feed Souvenir* special menyambut bulan Ramadhan. Hasil final desain tersebut ada di bawah ini.



Gambar 5.2 Final Desain Feed Souvenir Ramadhan

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.7 Desain Story Instagram

Desain *story* Instagram yang dibuat oleh penulis sangat interaktif karena memberikan detail mengenai ukuran produk dan bahan yang digunakan pada produk ketika di produksi.



Gambar 5.3 Desain *Story* Instagram Detou.co

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.8 Desain *Mock Up*

Berikut ini merupakan *brief* yang diberikan dari perusahaan kepada penulis untuk membuat *mock up* yang telah diminta oleh klien. Setelah *mock up* jadi akan diberikan kepada klien oleh pihak perusahaan.

4.8.1 Sketsa Digital

Di dalam pembuatan *mock up* ini penulis telah memiliki gambar foto produk dari internet lalu penulis masukkan ke dalam aplikasi Procreate. Setelah itu gambar foto produk tersebut penulis jadikan sebagai *mock up* dengan desain yang sudah disesuaikan dengan *brief*.



Gambar 5.4 Desain *Mock Up*

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.8.2 Final Desain

Final desain telah disesuaikan dengan *brief* yang sudah diberikan oleh pihak perusahaan kepada penulis sehingga *mock up* siap diberikan kepada pihak klien.



Gambar 5.5 Final Desain Mock Up

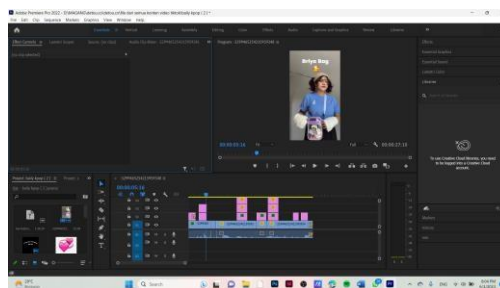
(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.9 Editing Video

Di dalam kerja praktik ini penulis tidak hanya membuat *feed* dan *story* untuk Instagram tetapi penulis juga membuat konten video untuk aplikasi Tiktok. Di Laporan Kerja Praktik ini penulis menyematkan beberapa proses editing video dan hasil jadi dari video tersebut.

4.9.1 Proses Editing (Part 1)

Di dalam pembuatan konten video untuk Tiktok dan *reels* Instagram, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Disini ada proses editing video untuk promosi produk *Briya Bag*.



Gambar 5.6 Proses Editing Video Briya Bag

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.9.2 Final Editing (Part 1)

Setelah melakukan proses editing yaitu pengambilan footage video lalu menggabungkannya dan memberikan elemen tulisan dengan emoji ditambah dengan background music maka video tersebut jadi dan siap untuk di upload. Disini penulis mencantukan *screenshot* dari hasil editing video tersebut.

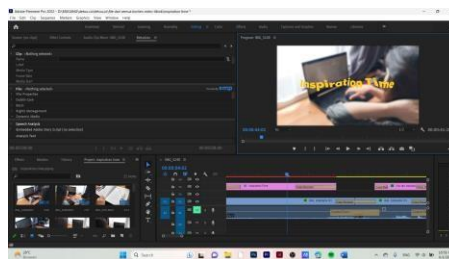


Gambar 5.7 Final Editing Video Briya Bag

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.9.3 Proses Editing (Part 2)

Di contoh editing video kedua ini terdapat proses editing video untuk konten Tiktok. Proses editing video ini bertujuan untuk membuat video promosi yang interaktif kepada para *audience*. Video ini memiliki *storytelling* dan memberikan *tips* kepada para *audience* mengenai cara mencari inspirasi agar tidak kehabisan ide.



Gambar 5.8 Proses Editing Video Inspiration Time

(Sumber : Dokumentasi penulis)

4.9.4 Final Editing (Part 2)

Proses editing telah sesuai dan sudah di ACC oleh pihak perusahaan maka video tersebut sudah siap di *upload* oleh pihak perusahaan di aplikasi Tiktok.



Gambar 5.9 Final Editing Video *Inspiration Time*

(Sumber : Dokumentasi penulis)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang sudah saya dapatkan selama menjalani Kerja Praktik di Detou.co CV. TRI KARYA SAMUDRA dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana sistem promosi yang ada di dalam perusahaan.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang dunia pekerjaan yang nyata.
3. Menerapkan semua ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan untuk di realisasikan.
4. Mengetahui tata cara untuk bekerja dalam sebuah tim.

Dengan kesimpulan tersebut penulis berharap semua pengalaman yang telah di dapat dapat menjadi penunjang penulis dalam menjalani hari sebagai mahasiswa dan menjadi bekal dikemudian hari saat memasuki dunia pekerjaan yang sebenarnya.

5.2 Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil kerja praktik CV. TRI KARYA SAMUDRA, antara lain sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Perusahaan

1. Dengan adanya kerja praktik ini diharapkan perusahaan dan univeristas dapat bekerja sama dengan baik.
2. Dengan adanya penulis melakukan kerja praktik di perusahaan tersebut diharapkan selalu bisa meningkatkan inovasi lebih kreatif lagi dalam pembuatan konten maupun non konten.

5.2.2 Bagi Mahasiswa

1. Melaksanakan tugas sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan oleh perusahaan
2. Membawa dan menjaga nama baik Universitas di tempat kerja praktik
3. Melakukan kerja sama yang sehat dengan tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. S. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
<https://doi.org/10.36563/PUBLICIANA.V9I1.79>
- Clara Sari, A. (2018). *KOMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL*.
<https://www.researchgate.net/publication/329998890>
- Kusrianto Adi. (n.d.). *PENGANTAR TIPOGRAFI - Adi Kusrianto - Google Buku*. Retrieved May 26, 2023, from
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hn5cDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tipografi+adalah&ots=JusxwIN1i2&sig=3qDyTXn4N1nI7vusHE10OmARHdU&redir_esc=y#v=onepage&q=tipografi+adalah&f=false
- Kusuma, D. F., & Sugandi, M. S. (2018). Strategi Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 18–33. <https://doi.org/10.24198/JMK.V3I1.12963>
- Mendesain Logo - Suriyanto Rustan, S.Sn. - Google Buku*. (n.d.). Retrieved May 25, 2023, from
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hVdjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=logo+adalah&ots=MjxkQL1UCr&sig=ZWZQUKqEIGPIR5Yp00Ge3t27HCk&redir_esc=y#v=onepage&q=logo+adalah&f=false
- Rochmawati, I. (2020). *04 - Unsur-unsur Desain*.
<http://kuliahonline.unikom.ac.id/?listmateri/&detail=38225>
- Rustan Suriyanto. (n.d.). *Layout - Suriyanto Rustan, S.Sn. - Google Buku*. Retrieved May 26, 2023, from
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=A1hjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Layout+desain&ots=-nI2F4sT-h&sig=Q9F1v2CsD3CrEWmaIR8b5ktjkcU&redir_esc=y#v=onepage&q=Layout+desain&f=false



UNIVERSITAS
Dinamika