



**MEMBUAT KONTEN DESAIN DALAM MEMASARKAN PRODUK DI
ERA DIGITAL**



LAPORAN KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

Oleh:

Rafi Revanza Priaehenanda

19420100030

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**MEMBUAT KONTEN DESAIN DALAM MEMASARKAN PRODUK DI
ERA DIGITAL**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Kerja Praktik**



UNIVERSITAS

Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Rafi Revanza Priaehenanda

NIM : 19420100030

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**MEMBUAT KONTEN DESAIN DALAM MEMASARKAN PRODUK DI
ERA DIGITAL**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rafi Revanza Prlahenanda

NIM: 19420100030

Telah Diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 23 November 2023

Disetujui :

Pembimbing

Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2023.10.26
15:54:33 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Penyelia



Deka Bagus Candra

Manager

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally signed by
Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2023.10.26
15:54:47 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Tetap Konsisten & Jangan Menyerah”

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya Persembahkan Untuk Orang Tua Saya Dan Diri Saya

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Pemasaran di era digital telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan internet. Dalam era digital yang semakin berkembang, pembuatan konten desain telah menjadi elemen penting dalam upaya pemasaran produk. PT. Panal Kreasi Nusantara memanfaatkan perkembangan konten digital dalam beberapa aspek utama terkait dengan pembuatan konten desain, termasuk peran desain dalam pemasaran digital, strategi konten visual, dan dampaknya terhadap efektivitas pemasaran produk.

Pada era digital saat ini, merupakan masa dimana hampir semua bidang telah dimudahkan dengan adanya teknologi dan juga internet. Era digital adalah sebuah masa atau zaman dimana hampir seluruh bidang dalam tatanan kehidupan sudah dibantu dengan teknologi digital. Salah satu contoh paling dekat dan pastinya semua orang tahu adalah bagaimana internet telah mengubah banyak hal. Tidak hanya mengubah bagaimana cara kita dalam berkomunikasi, namun juga mempengaruhi sisi promosi atau periklanan dalam bisnis yang ada di Indonesia bahkan juga dunia.

Konsep Tema yang akan di terapkan pada pembuatan konten desain di PT. Panal Kreasi Nusantara adalah dengan cara membuat konten postingan Instagram berupa video promosi, *daily post, feed* Instagram, dan lain sebagainya. Tujuan untuk pembuatan konten video promosi dengan menggunakan Instagram sebagai media untuk mempromosikan fasilitas PT. Panal Kreasi Nusantara.

Dalam proses pembuatan video promosi, dan juga saat pembuatan post *feed* Instagram ini terdapat tahapan-tahapan proses perancangan atau brief yang jelas supaya konten dapat di buat secara maksimal dan mendapatkan target yang di tuju

Kata Kunci: Konten Digital, Instagram, *Promotion content*,

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Rafi Revanza Priahenanda

NIM : 19420100030

Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek

Judul Karya : MEMBUAT KONTEN DESAIN DALAM
MEMASARKAN PRODUK DI ERA DIGITAL

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.

Surabaya, 06 April 2023



Rafi Revanza Priahenanda
NIM : 19420100030

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Kuasa atas berkat dan bimbinganNya, saya akhirnya bisa menyelesaikan Proposal yang berjudul “Membuat Konten Desain dalam Memasarkan Produk Di Era Digital “

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberi dorongan semangat dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
 2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika, sebagai dosen wali saya.
 3. Kedai Buat Minum (BUMI) yang selalu menyediakan tempat untuk mengerjakan laporan
 4. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam kelancaran Kerja dan proses penyelesaian laporan ini.
- Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan kemudahan dalam urusan di dunia maupun di akhirat kepada kita semua.

Surabaya, 14 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan	13
1.5 Manfaat	13
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah PT. Panal Kreasi Nusantara	15
2.3 Overview Perusahaan.....	16
BAB III LANDASAN TEORI.....	18
3.1 Media Sosial.....	18
3.2 Desain	18
3.3 Content Creator	18
3.4 Informasi	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	19
4.1 Analisis Sistem.....	19
4.2 Posisi Pada Instansi	19
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Panal Kreasi Nusantara.....	19
4.3.1 Minggu Pertama.....	19
4.3.2 Minggu Kedua.....	20
4.3.3 Minggu Ketiga	20

4.3.4 Minggu Keempat.....	21
BAB V PENUTUP.....	23
5.1 Kesimpulan	23
5.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA.....	2



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo PT. Panal Kreasi Nusantara	16
Gambar 2. 2 Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Panal Kreasi Nusantara	16
Gambar 2. 3 Ruangan Kerja PT. Panal Kreasi Nusantara	17
Gambar 2. 4 Tampilan Website PT. Panal Kreasi Nusantara	17
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Konten.....	20
Gambar 4. 2 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 1	21
Gambar 4. 3 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 2	21
Gambar 4. 4 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 3	22



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, merupakan masa dimana hampir semua bidang telah dimudahkan dengan adanya teknologi dan juga internet. Era digital adalah sebuah masa atau zaman dimana hampir seluruh bidang dalam tatanan kehidupan sudah dibantu dengan teknologi digital. Salah satu contoh paling dekat dan pastinya semua orang tahu adalah bagaimana internet telah mengubah banyak hal. Tidak hanya mengubah bagaimana cara kita dalam berkomunikasi, namun juga mempengaruhi sisi promosi atau periklanan dalam bisnis yang ada di Indonesia bahkan juga dunia. (Larasati et al., 2021)

Promosi atau periklanan di Indonesia saat ini lebih condong melalui internet, dan bila diingat kembali bahwa periklanan pada pertelevisian di Indonesia memiliki batas waktu tersendiri untuk memasarkan suatu produk. Peran pembuatan konten untuk memasarkan produk di era digital ini sangat lah penting bagi setiap perusahaan, Tidak hanya menggunakan Televisi, akan tetapi Sosial media di internet sudah menjadi *platform* penting dalam memasarkan produk menggunakan konten atau desain di era digital saat ini

Maka dari itu berdasarkan laporan kerja praktik ini mengangkat tentang pembuatan konten desain di PT. Panal Kreasi Nusantara dengan menggunakan Instagram sebagai media untuk mempromosikan produk dengan cara membuat konten konten berupa postingan Instagram, video promosi, dan lain sebagainya. Judul pada laporan kerja praktik ini adalah Membuat Konten Desain Dalam Memasarkan Produk Di Era Digital

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka di dapat rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana Konten Desain Dalam Memasarkan Produk Di Era Digital?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas pada kerja praktik ini adalah Membuat Konten Desain Dalam Memasarkan Produk Di Era Digital

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah maka dapat ditentukan tujuan, adapun tujuan dalam kerja praktik ini yaitu Membuat Konten Desain Dalam Memasarkan Produk Di Era Digital

1.5 Manfaat

Kerja praktik pasti memiliki banyak manfaat bagi mahasiswa, perusahaan, maupun akademik. Berikut adalah manfaat yang diperoleh :

1. Bagi Mahasiswa :

- a. Dapat menambah pengalaman kerja dan portofolio.
- b. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan.
- c. Dapat memahami sistem kerja yang ada pada instansi/perusahaan
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan praktik dalam industry kreatif

2. Bagi Perusahaan :

- a. Mempererat hubungan antar industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan masalah selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Instansi/Perusahaan mendapat bantuan dari para mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- d. Memudahkan Intsansi/Perusahaan mencari pekerja dibidang Desain Produk

3. Bagi Akademik :

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktik.
- b. Jalinan kerja sama dengan lembaga-lembaga yang memiliki brand dan nama yang besar
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai media promosi keberadaan Akademi di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industry.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Panal Kreasi Nusantara
Alamat : Perum Jade Sidorejo Indah Blok G Nomor 12, Sidoarjo
Telp/Fax : 085156775527
Email : panalkreasinusantara@gmail.com
Website : panal.co.id

2.2 Sejarah PT. Panal Kreasi Nusantara

PT Panal Kreasi Nusantara dengan membawa nama brand Panal Digital Marketing di dirikan pada tahun 2013 yang dipelopori oleh tiga orang, yaitu Mario Maryadi, Surya Kresnanda, dan Bahrul Habiby. Sejak tahun 2013 sampai tahun 2018 Panal sudah concern di bidang digital marketing. Kemudian resmi menjadi sebuah PT di tahun 2020. PT Panal Kreasi Nusantara terdiri atas 47 karyawan dan 58 peserta magang yang membantu berjalannya aktivitas di perusahaan. Dalam upayanya melayani klien, PT Panal Kreasi Nusantara memiliki 2 wilayah kerja, yaitu Sukolilo, Surabaya dan Krian, Sidoarjo.

PT Panal Kreasi Nusantara memiliki visi dan misi sebagai berikut.

- Visi

Ikut serta meningkatkan perekonomian Indonesia dan daya saing UMKM melalui digital marketing.

- Misi

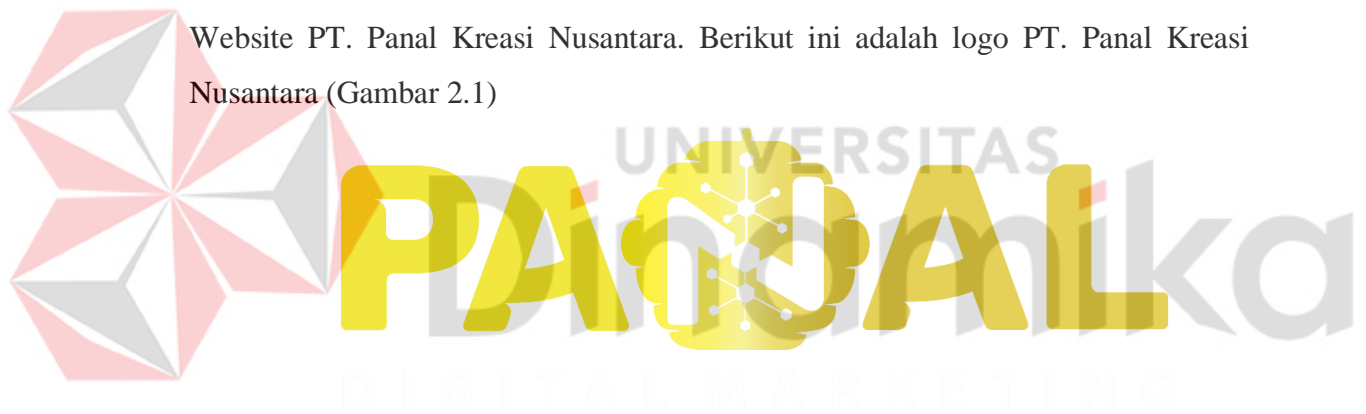
1. Mengadakan berbagai pelatihan yang berhubungan dengan digital marketing untuk UMKM.
2. Bekerjasama dengan berbagai pihak terkait (komunitas atau instansi) untuk mengadakan berbagai program pengembang UMKM dengan digital marketing.
3. Menyediakan layanan jasa yang mendukung Langkah UMKM untuk go online.

4. Melakukan riset dan merumuskan strategi digital marketing untuk berbagai industry.
5. Membuka lowongan pekerjaan atau membantu menyalurkan tenaga kerja di bidang digital marketing.

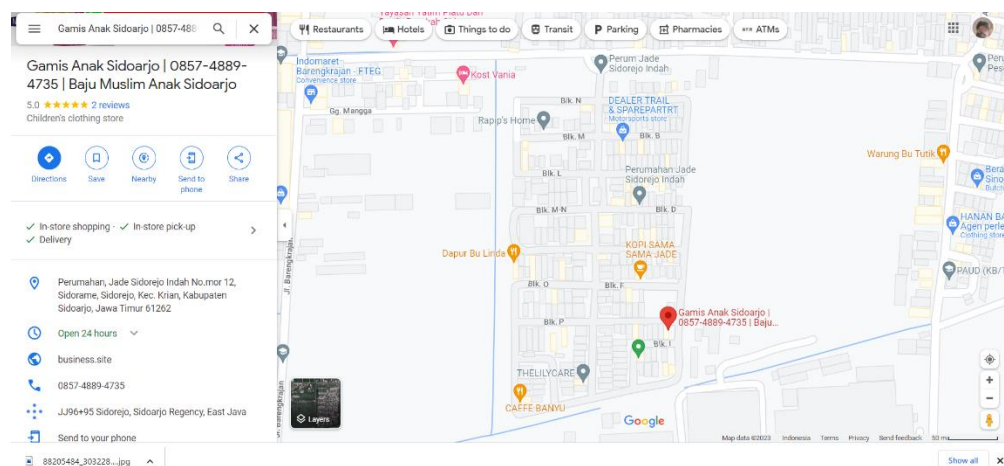
2.3 Overview Perusahaan

Dalam kegiatan kerja praktik, sangat penting bagi mahasiswa untuk mengenal lingkungan kerja tersebut. Baik perorangan maupun segi lingkungan perusahaan tersebut. Hal ini sangat di butuhkan Ketika melakukan kerja praktik di perusahaan tersebut.

PT. Panal Kreasi Nusantara yang beralamat di Perum Jade Sidorejo Indah Blok G Nomor 12 Krian, Sidoarjo (gambar 2.2 dan gambar 2.3) merupakan lokasi dan kantor PT. Panal Kreasi Nusantara, Serta gambar 2.4 merupakan tampilan dari Website PT. Panal Kreasi Nusantara. Berikut ini adalah logo PT. Panal Kreasi Nusantara (Gambar 2.1)



Gambar 2. 1 Logo PT. Panal Kreasi Nusantara



Gambar 2. 2 Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Panal Kreasi Nusantara



Gambar 2. 3 Ruang Kerja PT. Panal Kreasi Nusantara



Gambar 2. 4 Tampilan Website PT. Panal Kreasi Nusantara

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Sosial

Media sosial adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik (Kent, Sommerfeldt, & Saffer, 2016). Karakteristik dari media sosial adalah partisipasi, keterbukaan, membangun hubungan, reliabilitas, membangun komunitas. Beberapa media sosial yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah YouTube, Facebook, WhatsApp, Instagram, Tiktok, dan lain sebagainya (Hermawan, 2018)

3.2 Desain

Desain merupakan aturan dari bagian-bagian ke dalam sebuah koherensi yang menyeluruh. Pada umumnya desain diartikan merancang, menciptakan bentuk, yang mengandung kaidah, rasa nilai artistik dari wujud termaksud. Ada pula yang mengartikannya sebagai berikut : Desain adalah rancangan, pola dua maupun tiga dimensional, memilih dan menyusup, memecahkan masalah yang bertujuan menciptakan susunan atau organisasi. (Amalia, 2021)

3.3 Content Creator

Content creator adalah profesi yang membuat suatu konten, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua atau lebih materi. Konten tersebut dibuat untuk media, khususnya media digital, seperti YouTube, Instagram, Blogger, dan berbagai platform media sosial lainnya

3.4 Informasi

Dikutip dari (Studi & Susetyo, 2015) bahwa informasi adalah suatu data atau objek yang diproses terlebih dahulu sedemikian rupa sehingga dapat tersusun dan terklasifikasi dengan baik, sehingga memiliki arti bagi penerimanya yang selanjutnya menjadi pengetahuan bagi penerima tentang suatu hal tertentu yang membantu pengambilan keputusan secara tepat.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT. Panal Kreasi Nusantara. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan desain produk yaitu membuat konten berupa Postingan Instagram dan Video promosi yang memiliki tema Digital Marketing.

4.1 Analisis Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut :

Nama Institusi : PT. Panal Kreasi Nusantara

Divisi : Divisi kreatif

Tempat : Perum Jade Sidorejo Indah Blok G Nomor 12, Sidoarjo

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai dari 25 Agustus 2022 hingga 25 September 2022, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 08:00-14:00 waktu Indonesia bagian barat.

4.2 Posisi Pada Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Creative designer, yang memiliki tugas untuk merancang, mendesain, dan membuat konten di PT. Panal Kreasi Nusantara

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Panal Kreasi Nusantara

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di PT. Risna Darbelink dilaksanakan secara work form office dan dilaporkan dengan rincian sebagai laporan kegiatan berikut.

4.3.1 Minggu Pertama

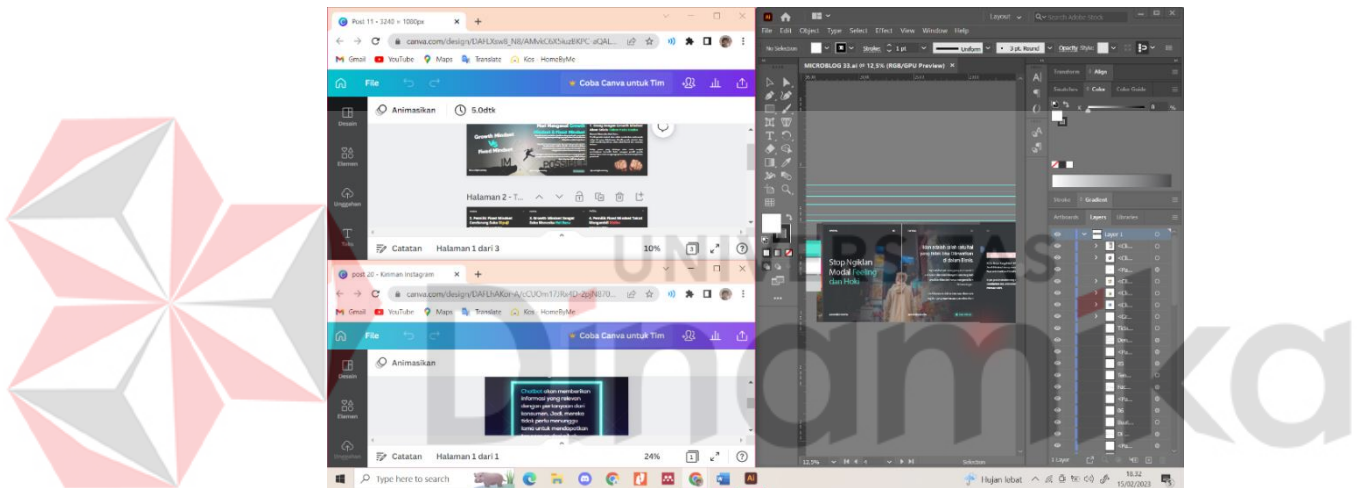
Pembagian tugas untuk jobdesk masing-masing oleh creative director yaitu bapak Deka Bagus Candra dan pengenalan tentang perusahaan. Lalu dilanjutkan dengan perencanaan kerja dan rencana aktivitas kerja harian

4.3.2 Minggu Kedua

Melakukan riset dan brainstorming untuk merancang konten-konten yang menarik dan mempostingnya di media sosial dan topik yang diangkat untuk menjadi konten adalah tema bisnis, tips marketing, quotes marketing, mindset marketing, dan Langkah-Langkah untuk berbisnis. Pembuatan konten ini dibuat menarik dan mudah dipahami hanya dengan membaca headline atau judul post tersebut.

4.3.3 Minggu Ketiga

Setelah perancangan *brainstorming* dari desain sudah dibuat, maka dilanjutkan dengan pembuatan konten dengan tema baru dan membuatnya dengan menggunakan website canva dan adobe illustrator.



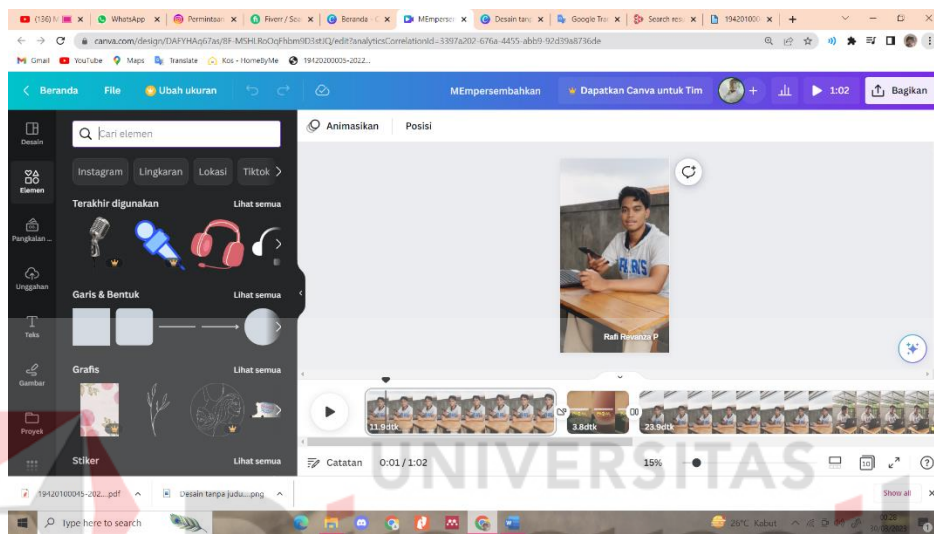
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Konten

4.3.4 Minggu Keempat

Membuat tugas terakhir berupa video promosi menggunakan website canva dan mendesain banner promosi terkait penyuluhan dan informasi seputar layanan layanan perusahaan seputar pelatihan marketing dan bisnis.

a) Scene 1

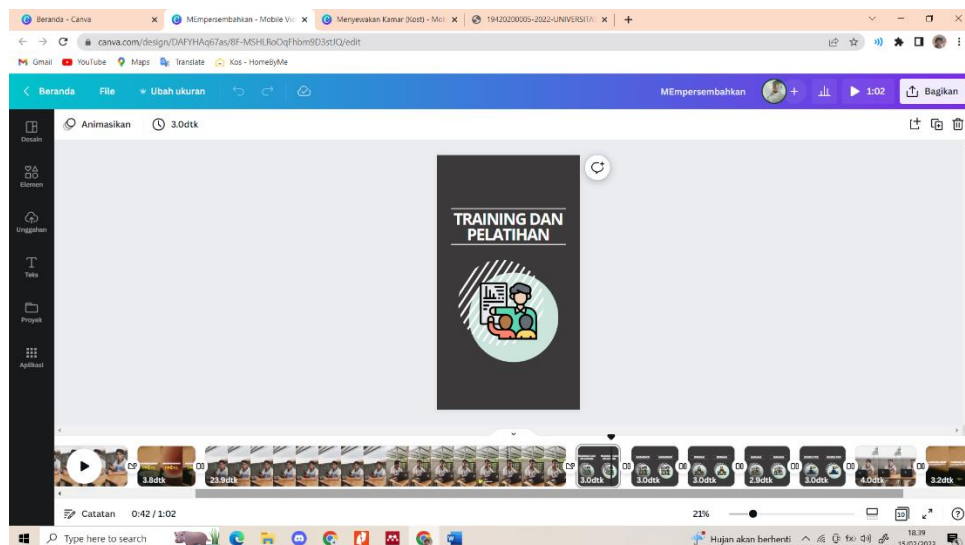
Pada Scene 1 menjelaskan tentang pentingnya peran digital marketing bagi pembisnis di era digital saat ini.



Gambar 4. 2 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 1

b) Scene 2

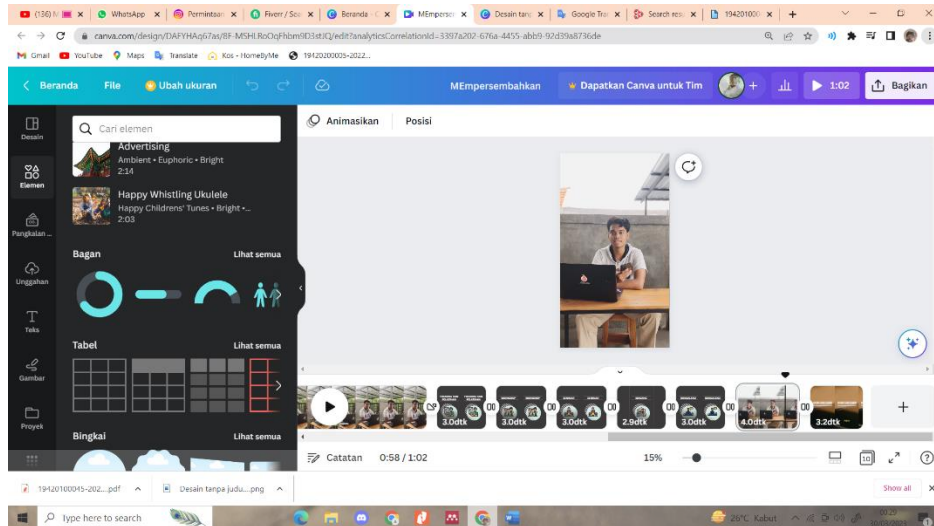
Scene 2 menjelaskan tentang layanan layanan dari perusahaan yang di berikan kepada pelanggan dan menjelaskan tentang layanan yang di berikan.



Gambar 4. 3 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 2

c) *Scene 3*

Pada Scene 3 ini memberi informasi terkait kontak dan alamat perusahaan supaya pelanggan yang berminat dapat menghubungi perusahaan untuk mendapatkan layanan yang di tawarkan



Gambar 4. 4 Proses Pengerjaan Tugas Terakhir Pembuatan Video Scene 3



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman saya saat melakukan aktifitas kerja praktik di PT. Panal Kreasi Nusantara, dapat di simpulkan beberapa hal yaitu:

1. Mengetahui Sistem Kerja pada PT. Panal Kreasi Nusantara
2. Mengetahui tentang permasalahan dan hubungan antara bidang desain dan bidang Marketing dan Bisnis
3. Mendapat bermacam macam karakteristik desain
4. Mengeksplorasi unsur desain untuk penyesuaian tema pada konten bisnis marketing

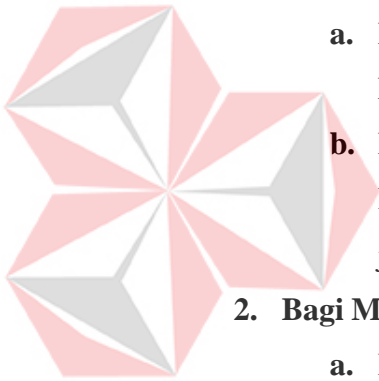
5.2 Saran

1. Bagi Perusahaan

- a. Perusahaan dapat memberikan brief dengan tim sebagai bentuk Latihan kerja secara berkelompok di lapangan kelak
- b. Perusahaan dapat memberikan time line pekerjaan dan jadwal yang lebih jelas supaya dapat merancang konten yang lebih menarik dan jelas kedepan nya

2. Bagi Mahasiswa

- a. Bagi mahasiswa yang sedang melakukan kerja praktik dapat meningkatkan kedisiplinan dan dapat mencari topik yang lebih menarik
- b. Dapat bekerja sama dengan baik bersama tim perusahaan



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2021). Strategi Kreatif Kreator Konten Dalam Memproduksi Video Dakwah Di Akun Instagram @Bagussuhar. *Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1).
- Hermawan, D. (2018). Content Creator dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding dalam Media Sosial. *E-Jurnal Universitas Katolik Parahyangan*, 1, 1–12.
[https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7824/maklhsc472_Daniel_Content creator-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7824/maklhsc472_Daniel_Content%20creator-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Larasati, P. K. P., Kartika, K. D., Rahayu, A. S., Khairunisa, P., & Julianto, I. N. L. (2021). Efektivitas Content Creator Dalam Strategi Promosi Di Era Digital. *SANDI: Seminar Nasional Desain*, 1, 1–8. <http://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/102>
- Studi, P., & Susetyo, H. R. (2015). *EFEKTIVITAS INFOGRAFIS SEBAGAI PENDUKUNG MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA SISWI KELAS 5 SDN.*



UNIVERSITAS
Dinamika