



**PERANCANGAN FEEDS INSTAGRAM SKUTER PERFORMANCE DI
SKUP.ID SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

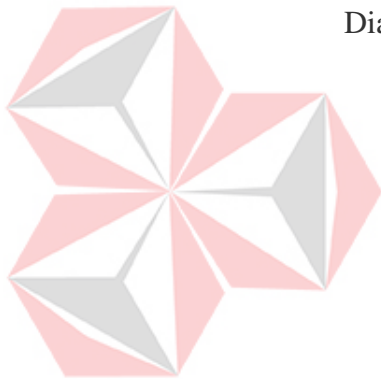
**Oleh:
Rasendriya Apta Aryaguna
19420100056**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**



PERANCANGAN FEEDS INSTAGRAM SKUTER PERFORMANCE DI SKUP.ID
SURABAYA

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

NAMA : Rasendriya Apta Aryaguna
NIM : 19420100065
PROGRAM : S1 (Strata Satu)
JURUSAN : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA

2024

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Kalau kau suka lakukanlah, tapi kalau tidak suka ya tetap lakukanlah”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Laporan kerja praktek ini saya persembahkan untuk seluruh orang-orang
yang saya sayang dan saya cintai, dan selalu support saya*

Terima Kasih

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN FEEDS INSTAGRAM SKUTER PERFORMANCE DI SKUP.ID
SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik Oleh:
Rasendriya Apta Aryaguna
19420100065

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 2 Februari 2024



Dosen Pembimbing

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

Siswo Martono
2024.02.02
13:02:02 +07'00'

Penyelia

Raditva Prasetya

SKUP.ID

Mengetahui :
Ketua Program Studi SI Desain Komunikasi Visual

Digitally
signed by
Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.
NIDN. 0720028701

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Rasendriya Apta Aryaguna
NIM : 19420100065
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN FEEDS INSTAGRAM SKUTER
PERFORMANCE DI SKUP.ID SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, Teknologi, dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 januari 2024



Rasendriya Apta Aryaguna
NIM : 19420100065

ABSTRAK

Berkembangnya internet pada era digital saat ini memberikan dampak signifikan. Penggunaan internet ini memberikan kecepatan dan efisiensi dalam mencari informasi terkini. Salah satu bentuk platform komunikasi yang populer adalah media sosial, yang digunakan secara luas oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi. Selain fungsi tersebut, media sosial juga memiliki potensi besar untuk membangun brand awareness bagi perusahaan melalui pembuatan konten yang strategis. Brand awareness sendiri merupakan upaya untuk membuat produk atau jasa dikenal oleh calon konsumen, yang memerlukan kepercayaan dari mereka untuk membentuk penilaian dan pengalaman terhadap produk atau jasa tersebut. Pada langkah untuk memulai desain feeds Instagram adalah mencari referensi dan ide melalui internet, penulis mencari sumber inspirasi yang sesuai dengan jenis desain yang akan dibuat, selaras dengan petunjuk yang terdapat dalam brief. Sumber referensi ini ditemukan melalui platform-platform desain seperti Instagram dan Pinterest. Kedua situs tersebut menjadi pilihan utama penulis untuk menemukan ide, referensi, elemen, dan sejenisnya yang dibutuhkan dalam proses perancangan suatu karya. Dalam laporan kerja praktik yang berjudul " Perancangan feeds instagram Skuter Performance Di SKUP ID Surabaya" Maksud dan Tujuan dari perencanaan ini adalah agar Sekuter Performance dapat lebih banyak dikenal oleh masyarakat umum melalui pembuatan konten feeds Instagram, serta lebih menarik minat dari calon klien pada media sosial Instagram. Merancang feeds di platform Instagram memerlukan analisis khusus, sebab feeds yang dibuat memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau makna tertentu dari konten yang dimuat di dalamnya. Dalam merancang feed untuk platform media sosial Instagram, penting bagi pembuatnya untuk mematuhi petunjuk yang disediakan oleh perusahaan serta mempertimbangkan berbagai faktor, setelah menyelesaikan feeds Instagram, menghasilkan para klien lebih tertarik dan datang untuk membenahi motornya. Karna tertarik dengan penawaran-penawaran yang terdapat pada postingan feeds Instagram SKUP.ID. serta untuk para klien yang tergolong muda, tertarik untuk motornya dijadikan kontenn dan masuk dalam postingan Instagram SKUP.ID

Kata Kunci: *Perancangan, Media Sosial, Instagram, feeds, Brand Awareness, Brand*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“PERANCANGAN FEEDS INSTAGRAM SKUTER PERFORMANCE DI SKUP.ID SURABAYA”** dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

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

Suksesnya penyusunan laporan ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Karsam, MA., Ph.D.** selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
2. **Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual;
3. **Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik dari awal hingga selesai.

Surabaya, 25 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	<i>iii</i>
LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>iv</i>
ABSTRAK	<i>v</i>
KATA PENGANTAR	<i>vi</i>
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Pelaksanaan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
GAMBARAN UMUM INSTANSI	6
BAB III LANDASAN TEORI	8
BAB IV	14
DESKRIPSI PEKERJAAN	14
BAB V	24
PENUTUP	24
5.1 Kesimpulan	24
5.2 Saran	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Referensi feeds	16
Gambar 4.2 Sketsa Feeds Instagram,	20
Gambar 4.3 Pemilihan Gambar.....	20
Gambar 4.4 Pembutan Gambar Latar	21
Gambar 4.5 Referensi Feeds Instagram	21
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Feeds Instagram	22
Gambar 4.7 Hasil Final dan Pengaplikasian esain	22



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi pada era digital saat ini memberikan dampak signifikan. Penggunaan teknologi ini menawarkan kecepatan dan efisiensi dalam mencari informasi terkini. Salah satu bentuk platform komunikasi yang populer adalah media sosial, yang digunakan secara luas oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi. Selain fungsi tersebut, media sosial juga memiliki potensi besar untuk membangun brand awareness bagi perusahaan melalui pembuatan konten yang strategis. Brand awareness sendiri merupakan upaya untuk membuat produk atau jasa dikenal oleh calon konsumen, yang memerlukan kepercayaan dari mereka untuk membentuk penilaian dan pengalaman terhadap produk atau jasa tersebut.

Skup.id, perusahaan yang berbasis di Surabaya dan bergerak dalam servis dan penjualan part untuk vespa, yang mendominasi klien anak muda, memiliki keyakinan dalam pertumbuhan bisnisnya di kota Surabaya, diperkuat oleh sedikitnya pesaing di pasar. Upaya eksistensinya di dunia media sosial, terutama melalui feeds Instagram, telah terlihat melalui postingan yang terkini dan terupdate. Namun, belakangan ini, konsistensi Skup.id dalam pembuatan konten feeds di media sosial, khususnya Instagram, mengalami penurunan. Feeds yang tidak terarah dan kurang teratur dapat memberikan dampak negatif terhadap citra perusahaan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan feeds Instagram yang lebih terstruktur dalam proses pengembangan citra perusahaan. Dengan strategi ini, diharapkan Skup.id dapat lebih berkembang di pasar digital, mengingat peluang besar yang ditawarkan oleh media sosial, khususnya Instagram, yang telah menjadi platform populer dengan pertumbuhan pengguna yang signifikan pada tahun 2021, seperti yang tercatat dalam Social Trend Report 2021.

Dengan mengenali peluang pertumbuhan bisnis yang signifikan di platform Instagram, diperlukan perencanaan konten yang efektif, menarik, dan konsisten. Oleh karena itu, Skup ID memilih penulis sebagai staff magang untuk merancang feed Instagram untuk mendukung keberhasilan Skup ID.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, laporan ini mencakup perumusan masalah yang berkaitan dengan "Perancangan Feeds Instagram Skuter Performance di SKUP.ID Surabaya".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan kejelasan dan kefokusannya, penjelasan Laporan Kerja Praktik ini akan mencakup beberapa batasan masalah, seperti:

1. Pengembangan tata letak feeds dan perancangan isi desain feeds skuter performance.
2. Menggunakan piranti lunak Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dan Adobe premiere pro sebagai keperluan media.

1.3 Tujuan

Pelaksanaan Kerja Praktik di Skup.id bertujuan untuk mencapai beberapa hal berikut:

1. Memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan dan memahami pengetahuanyang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
2. Memberikan pemahaman yang baik kepada mahasiswa mengenai ilmu pembuatan feeds instagram sebagai alat branding, serta memperdalam pemahaman terhadap brief dan konsep secara terstruktur.
3. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan mengenai dunia kerja yang sesungguhnya.
4. Membantu mahasiswa dalam memahami tingkat produktivitas dari instansi atau perusahaan yang bersangkutan.

1.4 Manfaat

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik di Bagian content creator Skup.id, terdapat sejumlah manfaat yang dapat dirasakan, antara lain:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

1. Menyalurkan dan memperluas penerapan pengetahuan mengenai ilustrasi dan layoutingyang telah dipelajari selama kuliah.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam ranah content creator dan industri kreatif.

3. Meningkatkan pemahaman teoritis dan praktis sebagai persiapan untuk dunia kerja.
4. Memperluas jejaring hubungan dan relasi sosial.
5. Memahami setiap tahapan dalam proses pembuatan desain.

1.4.2 Bagi Instansi/Perusahaan

1. Membantu skup.id dalam merancang *tata letak feeds* untuk media sosial khususnya Instagram.
2. Berkontribusi pada peningkatan kualitas dan citra klien atau merek yang bekerja sama dengan Skup.id.
3. Memudahkan pencarian potensi di sektor desain dan industri kreatif bagi perusahaan.
4. Memperkuat hubungan antara perusahaan dan institusi pendidikan tinggi.

1.4.3 Bagi Akademik

1. Menerapkan pengetahuan desain pada setiap tugas di Divisi Desain feeds Instagram
2. Menjadikan perguruan tinggi dikenal dan memiliki reputasi yang baik di lingkungan profesional.
3. Pengalaman Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai portofolio dan aset berharga dalam karir di masa depan.

1.5 Pelaksanaan.

a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : Sekuter Performance
Alamat : Jalan Saroni Jiwo II No. 2
Panjang Jiwo, Surabaya
Telepon : 081335354638

b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 23 November 2022 – 23 Desember 2022
Waktu : 10.00 – 14.00 WIB (Senin – Jumat)

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan berikut ini dirancang untuk mempermudah pemahaman terhadap konten yang disajikan dalam Laporan Kerja Praktik. Beberapa aspek sistematika penulisan

yang akan dijelaskan meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, dibahas mengenai konteks, perumusan permasalahan, pembatasan permasalahan, tujuan, keuntungan, pelaksanaan (praktik kerja), dan susunan penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada bagian ini, dibahas mengenai gambaran umum instansi yang menjadi tempat pelaksanaan Kerja Praktik di Sekup Perfomance. Pembahasan mencakup informasi seputar profil, logo, visi dan misi, tugas dan fungsi, serta deskripsi pekerjaan dari instansi tersebut.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bagian ini, akan dibicarakan berbagai teori yang sesuai dan relevan dengan topik Laporan Kerja Praktik. Hal ini bertujuan untuk mendukung proses penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bagian ini, akan diuraikan dengan rinci mengenai tugas-tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan Kerja Praktik di Sekup Perfomance, yang akan dijelaskan secara mendalam dalam Laporan Kerja Praktik ini.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini mencakup rangkuman dan rekomendasi yang terkait dengan pembahasan dalam Laporan Kerja Praktik. Rangkuman mencakup gambaran singkat dari hasil keseluruhan yang dicapai dalam Laporan Kerja Praktik ini, sedangkan rekomendasi mencakup beberapa saran untuk menangani permasalahan yang telah dibahas.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Skuter Performance bergerak di bidang *otomotif*, jasa servis, dan *jual beli suku cadang*. Skuter Performance berawal dari sebuah ide seorang mahasiswa bernama Raditya Prasetya founder dari Skuter Performance, yang pada awalnya memiliki sebuah ambisi untuk membangun sebuah *bengkel skuter italy*. Pada tahun 2019 beliau mengawali dari garasi yang direnovasi seadanya untuk bengkel pertamanya. Beliau merekrut *team* seadanya yang berisi mekanik saja.

Seiring berjalannya waktu, Skuter Performance berkembang begitu pesat karena peningkatan bengkel di area Surabaya begitu banyak pada tahun itu. Dimulai berkembangnya bengkel menjadi sedikit lebih luas di area garasi. Susunan *team* juga ditingkatkan, berawal hanya dari mekanik saja hingga bertambah terdapat *admin*, *helper*, dan *towing*. Hingga saat ini Skuter Performance menjadi begitu berkembang dan telah berkembang hingga memiliki offline store

Sejauh ini, Skuter Performance dapat memenuhi semua kebutuhan *pelanggan*. Skuter Performance akan terus belajar dan berkembang, tidak hanya sebagai perusahaan, tetapi juga wadah bagi para pecinta otomotif.

2.2 Profil perusahaan



Gambar 2. 1 Profil perusahaan skup.id

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : Sekuter Performace

Alamat : Jalan Sarono Jiwo II No. 2
Panjang Jiwo, Surabaya

Telepon 081335354638

b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 23 November 2022 – 23 Desember 2022

Waktu : 10.00 – 14.00 WIB (Senin – Jumat)

2.3 Visi dan Misi

- **Visi perusahaan :**

Menjadi pilihan utama sebagai perusahaan distributor otomotif yang mendapatkan kepercayaan dari ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merek) VespaPiaggio Indonesia.

- **Misi perusahaan:**

Menyusun perkembangan usaha dengan memanfaatkan produk-produk unggulan dari Piaggio, yang tersebar secara luas di daerah-daerah seperti Jawa Tengah, Madiun, dan Makasar, dengan fokus pada kepuasan pelanggan dan pemanfaatan teknologi informasi.

2.4 Logo Perusahaan

Berisikan motor vespa sebagai skuter paling terkenal di dunia dan dibentuk mengikuti tulisan skup agar orang percaya jika SKUP.ID adalah bengkel skuter yang terpercaya, serta mempunyai moto “ put the fun on your scooter” yang mengartikan SKUP.ID memberikan penawaran yang membuat pelanggan senang, mengendarai skuter kesayangannya.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 struktur organisasi
(Sumber: dokumen penulis, 2022)

- Manager

Mengatur dan mengawasi proses berjalannya kegiatan dan kinerja perusahaan, pengambil keputusan dan mencari calon *client* yang berpotensi membutuhkan jasa servis, jual beli suku cadang dan mengatur pembagian kerja dari masing - masing anggota.

- Supervisor

Mengatur dan mengawasi strategi pemasaran, spare part dan social media, mengatur pembagian kerja dari masing - masing *project manager*, pengambil keputusan dan mencari calon *client* yang berpotensi membutuhkan jasa servis atau jual beli suku cadang

- Content Creator

Membantu membuat konsep ide konten, membuat konten dan pengaplikasian konten kreatif untuk *branding* media sosial Instagram.

- Admin

Mengatur dan melayani pelanggan dalam proses jual beli jasa maupun benda,

mengkoordinasi Tindakan apa saja yang diperlukan kendaraan klien terhadap mekanik

- Kepala Mekanik

Bertanggung jawab akan kendaraan klien saat Tindakan, menginformasikan Tindakan dan penggantian suku cadang yang dilakukan terhadap kendaraan klien, serta membagikan system pengerjaan terhadap mekanik.

- Mekanik

Melakukan sesuai jobdesk yang telah diberikan oleh kepala mekanik, serta mengkomunikasikan Tindakan dan penggantian yang dilakukan untuk motor klien.

- Helper

Memberikan bantuan yang diminta oleh kepala mekanik maupun mekanik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bagian ini, laporan yang akan dibuat memiliki potensi mengandung teori dan elemen yang signifikan. Untuk mencegah plagiarisme, akan dijelaskan perbedaan antara laporan ini dan laporan yang telah ada, khususnya mengenai teori yang digunakan di dalamnya.

3.1 Exixtensi Media Sosial

Exixtenbsi Media Sosial adalah upaya pembuatan konten yang bertujuan untuk mengenalkan dan mengumumkan produk atau jasa secara langsung kepada target pasar, dengan maksud meningkatkan nilai eksistensi perusahaan melalu media social khususnya feeds instagram. Proses ini juga melibatkan pembangunan kepercayaan dari calon konsumen, yang bertujuan agar mereka dapat menilai dan mengalami nilai dari produk atau jasa yang ditawarkan. (Lukman,2015)

3.2 Media Sosial

Menurut Baird dan Parasnis (2011:5) Media Sosial sering dimanfaatkan untuk berkomunikasi secara online dan juga berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat diakses dengan cepat. Banyak perusahaan telah menggunakan platform media sosial sebagai alat untuk mempromosikan produk mereka, sekaligus mendapatkan tanggapan dari calon konsumen terkait produk yang dipublikasikan melalui media sosial.

Media sosial merupakan suatu platform internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan orang lain secara online, membentuk ikatan sosial dengan cakupan yang luas. Dampak media sosial sangat signifikan dalam perkembangan teknologi saat ini, terutama bagi penggunaanya.

3.3 Instagram

Instagram adalah platform daring yang menyediakan layanan berbagi foto dan video untuk berinteraksi dengan berbagai jejaring sosial. Diluncurkan pada tahun 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger, Instagram memiliki tujuan utama sebagai wadah untuk mempublikasikan kegiatan, barang, hobi, dan lokasi tertentu melalui media gambar dan video. Kini, Instagram telah menjadi salah satu platform media sosial yang paling diminati dan digunakan oleh banyak orang. (Kent 2017)

3.4 Feeds

Fitur feeds Instagram telah ada sejak awal peluncuran platform ini. Pada kenyataannya, fitur tersebut mencakup halaman beranda Instagram yang memuat postingan dari pengguna lain yang diikuti oleh pengguna tersebut. Isi dari feed Instagram dapat berupa gambar atau video, dan pengguna memiliki opsi untuk memberikan tanda suka, memberikan komentar, menyimpan, dan mengirim postingan.

3.5 Desain

Desain pada dasarnya adalah suatu proses pengembangan ide atau yang belum sepenuhnya terdefinisi dengan baik dalam beberapa profesi. Seiring berjalannya waktu, para arsitek mulai menggunakan istilah "rancang bangun" sebagai alternatif untuk menyatakan konsep desain. Meskipun demikian, dalam lingkup ilmu seni rupa, istilah "desain" tetap digunakan secara konsisten dan resmi. Fenomena ini telah membawa pada penyebaran penggunaan istilah "desain" dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, bahkan hingga diakui dalam beberapa undang-undang perlindungan hak kekayaan intelektual. Seiring perkembangan waktu, istilah "desain" tidak hanya terbatas pada dunia seni rupa, melainkan telah merambah hampir semua disiplin ilmu yang menggunakan istilah ini untuk merujuk pada konsep atau aspek tertentu. Desain juga merujuk pada proses perencanaan, pengembangan, dan pembuatan suatu objek atau sistem dengan mempertimbangkan aspek-aspek estetika, fungsionalitas, serta kebutuhan pengguna. (Fitria dan Maria 2018).

3.5.1 Tata Letak

Dasar dari setiap desain visual adalah tata letak, yang memastikan bahwa elemen-elemen di dalamnya ditempatkan secara tepat dan harmonis. Tata letak berperan penting dalam membantu pengguna memahami pesan visual, menyajikan informasi dengan efektif, serta membimbing mata pengguna melalui tampilan yang disajikan.berbagai jumlah yang bervariasi.

3.5.2 Garis

Garis memiliki peran signifikan dalam membentuk suatu objek,dengan unsur desain ini memberikan dampak yang besar. Arah dan dimensi adalah nilai utama yang melekat pada garis, dan keduanya memiliki kualitas yang berbeda. Proses pembuatan garis ditentukan oleh desainer, alat yang digunakan, serta media tempat pembuatan dilakukan. Dalam menciptakan pola rancangan, goresan garis berfungsi sebagai sarana komunikasi. Terdapat tiga jenis garis, yaitu garis lurus, garis lengkung, dan garis variasi, dimana variasi mencakup cara penggambaran dan hasil akhir dari garis tersebut.

3.5.3 Bidang

Bidang adalah serangkaian garis yang telah terbentuk dan menghasilkan suatu area. Sama seperti garis yang memiliki arah dan dimensi sebagai nilai utama, bidang memiliki nilai utama dalam bentuk pola. Terdapat variasi bentuk bidang, seperti bidang datar dan bidang lengkung. Selain itu, bidang dapat dikelompokkan menjadi bidang geometri dan non-geometri.

3.5.4 Bentuk

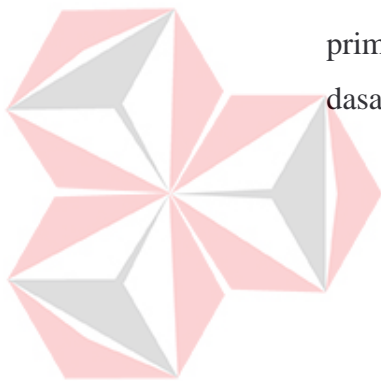
Bentuk adalah hasil dari kombinasi beberapa garis yang menciptakan dimensi-dimensi, seperti dua dimensi dan tiga dimensi. Penetapan bentuk terpusat pada batas-batas terluar objek, yang bergantung pada penempatan titik-titik garis. Bentuk dua dimensi terbentuk oleh garis-garis yang membentuk satu area, sementara bentuk tiga dimensi tercapai saat bidang tersebut menciptakan ruang. Jenis-jenis bentuk melibatkan bentuk naturalis, geometris, dekoratif, dan abstrak

3.5.5 Warna

Warna memegang peran sentral yang sangat vital dalam proses desain. Hal ini dikarenakan warna memiliki kemampuan untuk menciptakan efek cahaya yang secara khusus berdampak pada pancaindra, terutama indra penglihatan. Warna tidak hanya sekadar memberikan visualitas, tetapi juga mampu mencerminkan suasana hati yang bersumber dari dalam diri manusia. Dalam konteks ini, warna dianggap sebagai elemen esensial dalam desain yang dapat membangun kesan yang berpengaruh terhadap suasana perasaan. Oleh karena itu, pemilihan warna menjadi isu utama yang harus diperhitungkan dalam proses penciptaan suatu karya. Dalam klasifikasi umum, warna dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu

a. Warna Primer

Warna dasar atau inti dalam pencampuran warna dikenal sebagai warna primer. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, dan menjadi dasar dalam menciptakan berbagai warna lainnya.

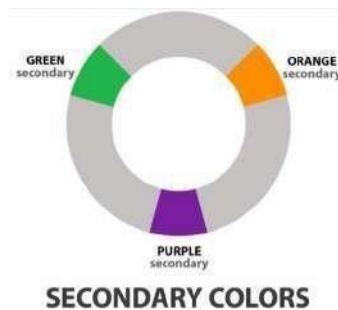


Gambar 3.1 Warna primer

(Sumber : color-definition.com, 2022)

b. Warna Skunder

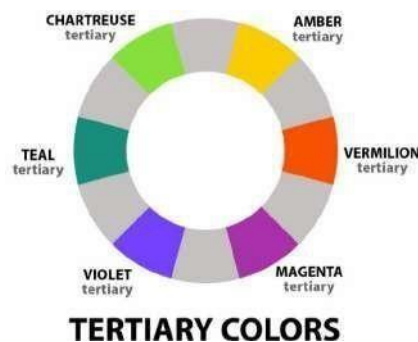
Warna skunder, yang merupakan warna pada tingkat kedua, muncul melalui campuran warna-warna primer. Konsep ini diterangkan melalui penggunaan roda warna untuk mengklasifikasikan berbagai tingkatan warna. Sebagai contoh, kombinasi warna merah dan kuning menghasilkan warna oranye, yang merupakan contoh dari warna skunder karena berasal dari gabungan warna primer tersebut.



Gambar 3.2 Warna Sekunder
(Sumber : color-meanings.com, 2022)

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna ketiga dalam hierarki warna. Warna ini muncul melalui campuran warna primer dan skunder. Penggunaan roda warna juga mencakup penjelasan mengenai cara menentukan warna tersier secara tepat.



Gambar 3.3 Warna Tersier

(Sumber : color-meanings.com, 2022)

3.1 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah aspek yang harus diperhatikan ketika merancang elemen-elemen desain agar sesuai dengan proporsi tertentu. Ada lima hal yang terbagi dalam prinsip desain, yaitu:

a. Keseimbangangrafis

Prinsip desain ini bertujuan menciptakan keseimbangan agar elemen-elemen desain memberikan kesan yang jelas.

b. Kesatuan

Prinsip ini mengidentifikasi elemen-elemen desain khusus yang mengandung ide-ide utama dalam proses perancangan suatu karya. Menetapkan prinsip kesatuan dapat memperkuat tema secara keseluruhan dengan mengintegrasikan elemen-elemen desain yangtelah dipilih.

c. Ritme atau Irama

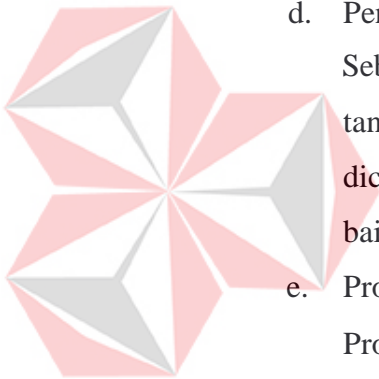
Pembuatan desain melibatkan penetapan pola yang teratur serta memperhatikan urutan pergantian agar dapat menciptakan sebuahkarya yang menarik perhatian.

d. Penekanan

Sebuah aspek yang dimaksudkan untuk ditekankan guna memperoleh tanggapan dari para penonton dalam memahami sebuah karya yang telah diciptakan, sehingga esensi dari karya tersebut dapat dipahami dengan baik.

e. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan yang digunakan untuk menilai dimensi elemen-elemen desain yang telah diciptakan dan mencirikan dimensi desain.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAN

Paragraf ini membahas mengenai perencanaan pekerjaan yang telah diperoleh penulis selama menjalani kegiatan kerja praktik di SKUP.ID Rencana pekerjaan tersebut telah mendapatkan persetujuan dan izin dari pihak perusahaan.

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada fase awal, penulis mendirikan akun resmi Instagram untuk Sekuter Performance dengan tujuan meningkatkan kesadaran merek perusahaan. Penulis melakukan perancangan feeds yang sesuai dengan panduan yang telah diberikan sebelum proses produksi dimulai. Setelah mendapatkan arahan dari penyelia, langkah-langkah selanjutnya mencakup:

1. Pencarian referensi untuk desain dan konsep.
2. Penyusunan konsep untuk feeds
3. Pembuatan desain untuk tampilan feeds

4.2 Konsep dan Ide Pekerjaan

Langkah pertama melibatkan pembuatan feeds dan produk dagang khusus untuk perusahaan bengkel skuter Performance, Feeds yang dirancang akan berfungsi sebagai sumber informasi yang informatif dan menghibur bagi konsumen skup id, menyajikan konten unik mengenai teknik dan peningkatan kinerja skuter serta peristiwa istimewa.

4.3 Brief

Brief memiliki peran yang signifikan dalam merancang suatu pekerjaan karena mengandung pedoman dan preferensi dari penyelia terkait hasil karya yang dibuat oleh penulis. Terdapat beberapa panduan yang diberikan kepada penulis dalam menyusun pekerjaan, termasuk:

4.4 Software dan Aplikasi yang Digunakan

Perangkat lunak dan aplikasi merupakan alat pendukung dalam proses perancangan karya. Mereka berfungsi untuk memfasilitasi dan mendukung penulis dalam merancang suatu karya sesuai dengan panduan tertentu. Dalam hal ini, penulis menggunakan dua jenis perangkat lunak dan aplikasi, yakni:

4.4.1 Adobe Illustrator

Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk membuat sketsa digital, mewarnai karya, dan menyelesaikan hasil akhir. Penggunaan software ini memudahkan konversi sketsa manual menjadi sketsa digital. Proses pembuatan sketsa digital melibatkan berbagai fitur *Adobe Illustrator*, termasuk pen tools yang digunakan untuk membuat outline. Dari tahap awal

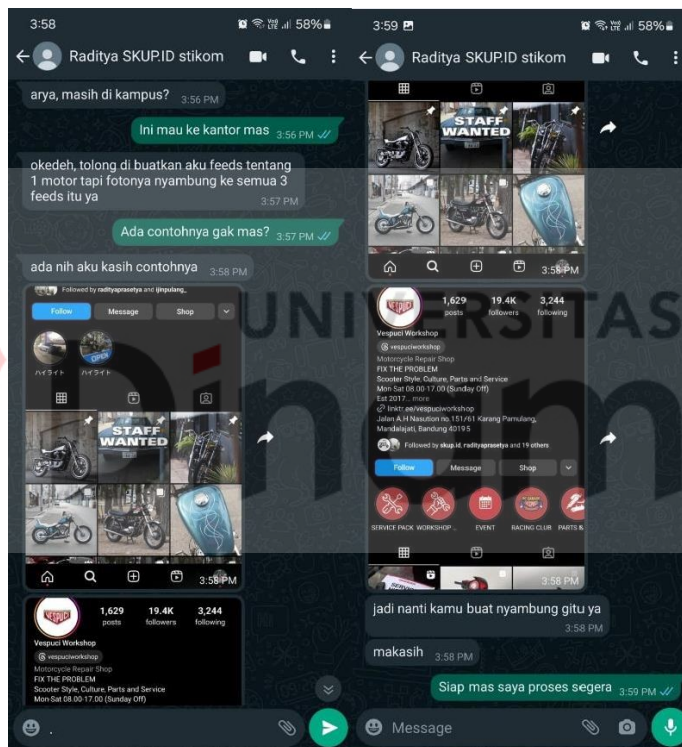
pembuatan sketsa digital hingga tahap pewarnaan dan finishing, penulis mengandalkan software ini.

4.4.2 Adobe Photoshop

Aplikasi ini berfungsi untuk menciptakan citra digital dan mengedit gambar feed agar terlihat menarik, memberikan kesan positif, dan memikat perhatian audiens.

4.5 Brief

Penyelia menginginkan 3 postingan dalam 3 feeds dan setiap postingan memiliki foto yang berbeda menjadi menyatu tanpa terputus saat orang pertama membuka laman Instagram feeds SKUP.ID



Gambar 3.4 Warna Tersier
(Sumber : dokumen penulis, 2022)

4.6 Color Palette

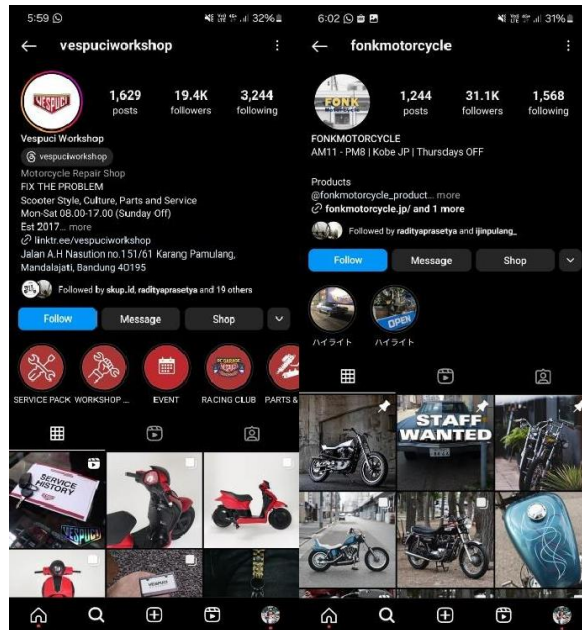


Gambar 3.5 Warna Tersier
(Sumber : dokumen penulis, 2022)

Menggunakan color palette berwarna cerah, agar lebih ,menarik bagi calon klien kali membuka feeds instagram SKUP.ID.

4.7 Referensi

Pada langkah awal pencarian referensi melalui internet, penulis mencari sumber inspirasi yang sesuai dengan jenis desain yang akan dibuat, selaras dengan petunjuk yang terdapat dalam brief. Sumber referensi ini ditemukan melalui platform- platform desain seperti Instagram, Pinterest. Kedua situs tersebut menjadi pilihan utama penulis untuk menemukan ide, referensi, elemen, dan sejenisnya yang dibutuhkan dalam proses perancangan suatu karya. Berikut adalah beberapa referensi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan karya tersebut:

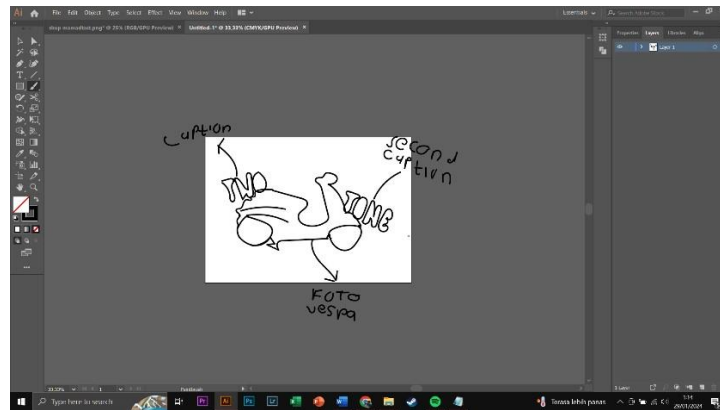


Gambar 3.6 Warna Tersier
(Sumber : dokumen penulis, 2022)



Gambar 3.7 Referensi feed dan isi konten
(Sumber : Instagram, 2022)

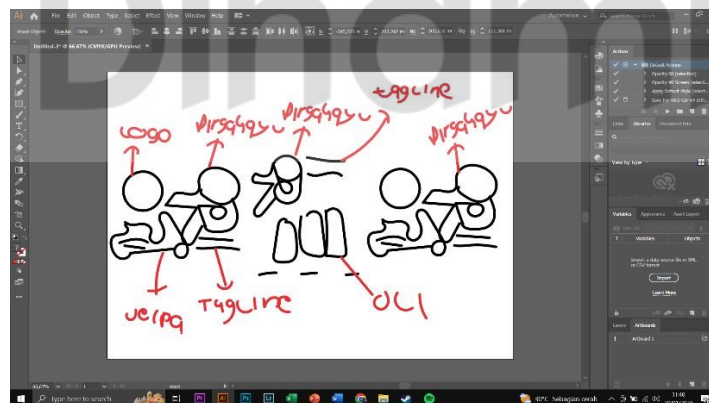
4.8 Sketsa



Gambar 3.8 sketsa feed dan dan isi konten

(Sumber : dokumen penulis, 2022)

Penyelia meminta untuk membuat feeds 3 kolom berisikan detail vespa pelnggan yang memilikinkonsep terkini yaitu two tone

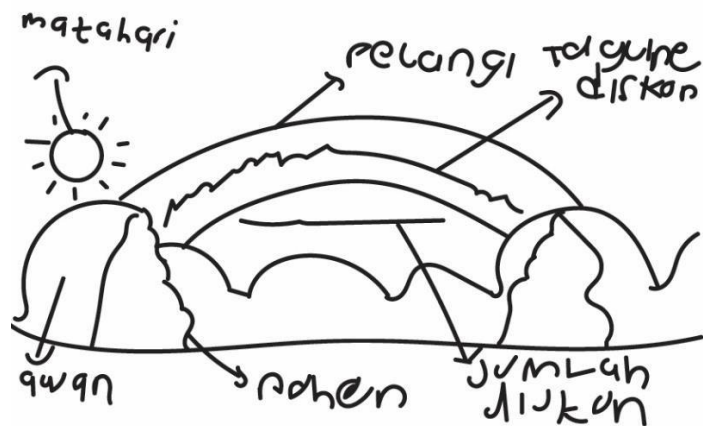


Gambar 3.9 sketsa feed dan dan isi konten

(Sumber dokumen penulis 2022)

Penyelia meminta untuk membuat feeds 3 kolom berisikan promo kemerdekaan, dikarenakan saat itu sedang hari nasioanl yaitu 17 agustus, dirgahayu yang ke 78

(sumber: dokumen penulis)



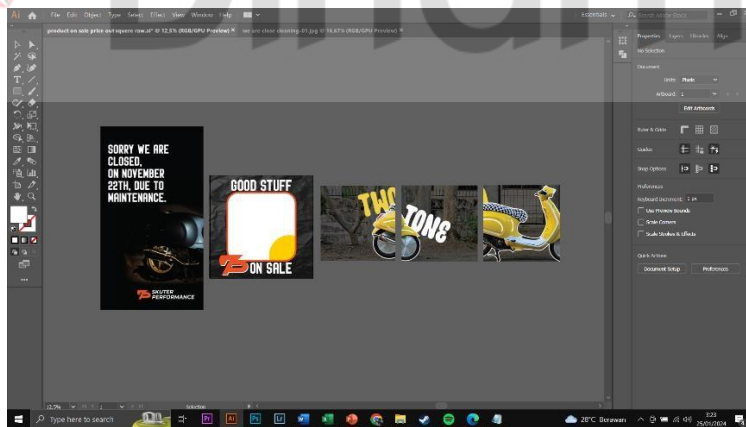
Penyelia menginginkan untuk membuat desain feeds 3 kolom promo dengan tema gambar anak yang kekanak-kanakan

Gambar 4.0 sketsa feed dan isi konten

(Sumber : dokumen penulis, 2022)

4.9 Proses Pembuatan feeds instagram

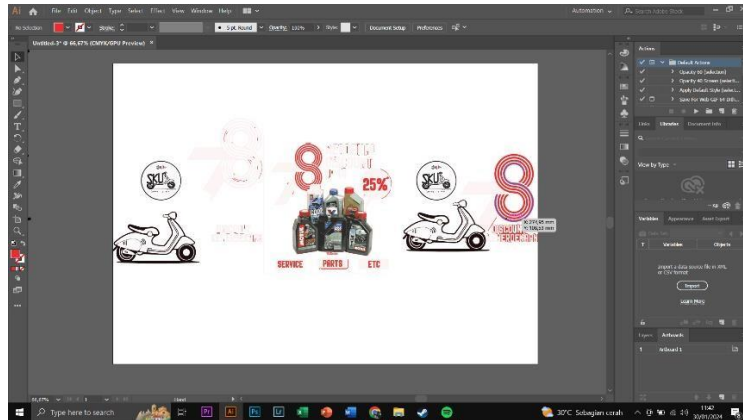
4.6.1 Berikut adalah proses pembuatan desain isi konten skup.id



Dimulai dengan membuat sketsa digital, dan layouting foto agar selaras.

Gambar 4.1 sketsa feed dan isi konten

(Sumber : dokumen penulis, 2022)



Dimulai dengan layoting ilustrasi vespa dan foto botol oli,

serta menentukan tata letak promo logo SKUP.ID.

Gambar 4.2 sketsa feed dan dan isi konten

(Sumber : dokumen penulis, 2022)



Dimulai dengan pewarnaan yang mencolok, karena penyelia

ingin terlihat gambar seperti gambar anak-anak

Gambar 4.3 sketsa feed dan dan isi konten

(Sumber : dokumen penulis, 2022)



Isi dari feeds 1 sampai 3 dengan selaras
 Gambar 4.4 sketsa feed dan isi konten
 (Sumber : dokumen penulis, 2022)



Feeds promo kemerdekaan dirgahayu ke 78
 Gambar 4.5 sketsa feed dan isi konten
 (Sumber : dokumen penulis, 2022)



Feeds promo diskon sesukamu feeds 3 kolom
 Gambar 4.4 sketsa feed dan isi konten
 (Sumber : dokumen penulis, 2022)

Final design dari feeds Instagram SKUP.ID yang akan dibagi menjadi 3 kolom feeds secara selaras.



Ini adalah final design, dapat dilihat hasil yang sudah jadi sesuai dan selaras
Gambar 4.6 final feed dan dan isi konten

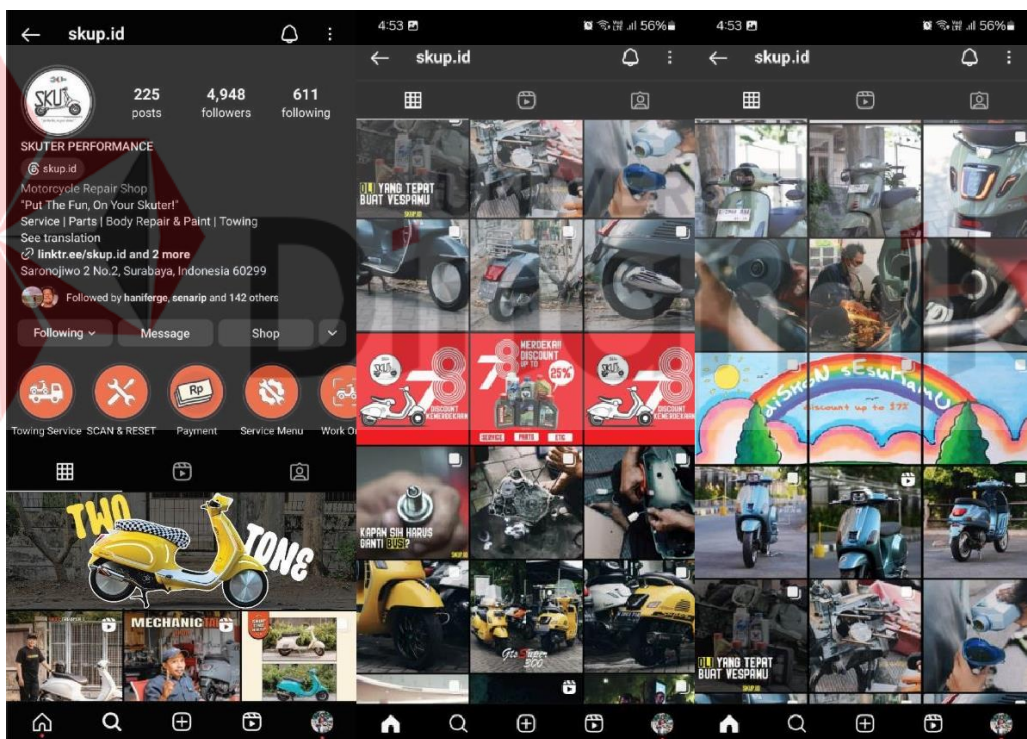


Ini adalah final design, dapat dilihat hasil yang sudah jadi menunjukkan dirgahayu
Dan feeds tengah menunjukkan promo yang disediakan
Gambar 4.7 final feed dan dan isi konten



Ini adalah final design, dapat dilihat hasil yang sudah jadi menunjukkan promo yang mencolok
 Karena desain gambar dan pemilihan warna yang terang

Gambar 4.8 final feed dan isi konten



Contoh hasil pengaplikasian desain feeds 3 kolom secara continuous yang selaras di Instagram SKUP.ID
 Gambar 4.5 final feed dan isi konten

4.10 Hasil Final dan Pengaplikasian Desain

Berikut adalah hasil final cut by cut agar selaras dilihat dari feeds Instagram, dikarenakan di Instagram memiliki 3 kolom untuk posting sebuah foto, maka dari itu, perlunya penataan dan keselarasan untuk terlihat rapi dan menarik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam laporan kerja praktik yang berjudul " Perancangan feeds instagram Skuter Performance Di SKUP ID Surabaya" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Maksud dan Tujuan dari perencanaan ini adalah agar Sekuter Performance dapat lebih banyak dikenal oleh masyarakat umum melalui pembuatan konten feed pada media sosial Instagram.
2. Merancang feed di platform media sosial Instagram memerlukan analisis khusus, sebab feed yang dibuat memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau makna tertentu dari konten yang dimuat di dalamnya.
3. Dalam merancang feed untuk platform media sosial Instagram, penting bagi pembuatnya untuk mematuhi petunjuk yang disediakan oleh perusahaan serta mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk elemen desain dan gambar pendukung. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan konten yang akan dihasilkan sesuai dengan visi dan tujuan yang telah ditetapkan.

5.2 Saran

Dalam laporan kerja praktik berjudul " Perancangan feeds instagram Skuter Performance Di SKUP ID Surabaya," penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam tugas yang melibatkan proyek berskala besar, pentingnya komunikasi dan koordinasi yang efektif dari perusahaan sangat diperlukan guna memfasilitasi kelancaran pelaksanaan proyek yang diberikan.
2. Kolaborasi yang efektif antara perusahaan merupakan suatu keharusan, karena dapat memperlancar jalannya pekerjaan serta menghasilkan ide-ide inovatif melalui penggabungan berbagai kontribusi dari proses brief. Integrasi elemen-elemen tersebut menjadi sebuah kesatuan penting guna mencapai hasil ide terbaik.
3. Penilaian ini memiliki signifikansi yang sangat besar dalam lingkungan kerja. Penempatannya di akhir pekerjaan bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses kerja, sehinggadapat meningkatkan kualitas pekerjaan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Fitria Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish

Lukman. (2015). *Kamus Visual Tipografi*. Jakarta: PT Desain Grafis Indonesia.

Sumber Jurnal:

Heller Baird, C. and Parasnis, G. (2011), "*From social media to social customer relationship management*", *Strategy & Leadership*, Vol. 39 No. 5, pp. 30-37.

Kent, M. L. (2017). "*Principles of dialogue and The History of Dialogic Theory in Public Relations*". *Dialog Theory*, 1-51.



UNIVERSITAS
Dinamika