



**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *INSTAGRAM FEED*
PT. FAMOS IDEASI GLOBAL**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Oleh:

HANIF SHOLAHUDDIN ZAIN

21420100003

**UNIVERSITAS
Dinamika**

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INSTAGRAM FEED
PT FAMOS IDEASI GLOBAL**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



OLEH

Nama : HANIF SHOLAHUDDIN ZAIN

NIM 21420100003

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

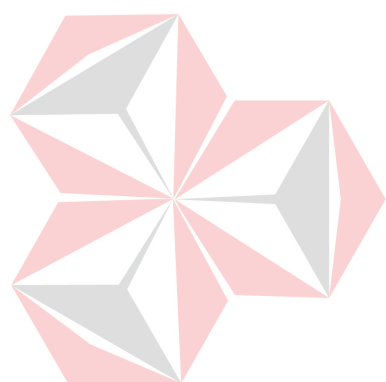
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Lagi pula hidup akan berakhir, maka lakukan apa yang
kau mau sekarang”*

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan kerja praktik ini saya persembahkan untuk semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memberi semangat pada saya.

Terima Kasih

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI *INSTAGRAM FEED*

PT. FAMOS IDEASI GLOBAL

Laporan Kerja Praktik Oleh :

Hanif Sholahuddin Zain

NIM. 21420100003

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui


UNIVERSITAS

Surabaya, 26 Juni 2024

Dinamika

Dosen Pembimbing,

Penyelia,


Digitally signed
by Evi Farsiah
Utami
Date: 2024.07.02
14:19:03 +0700'

Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

NIDN. 0717029106



FAMOS

R. Naswa

Mengetahui,

Ketua Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual


Digitally
signed by
Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds

Dhika Yuan Yurisma. M.Ds.

NIDN. 0720028701

LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Hanif Sholahuddin Zain
NIM : 21420100003
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : Perancangan Media Promosi *Instagram Feed* PT. Famos
Ideasi Global

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 oangkalan 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 kesarjaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Juni 2024



Hanif Sholahuddin Zain

NIM. 21420100003

ABSTRAK

Media sosial merupakan salah satu wadah untuk mempromosikan konten-konten serta memberikan informasi mengenai barang maupun jasa dari sebuah *Brand*. Di era digital ini, media promosi terkait erat dengan media sosial, maka perlu perancangan yang menarik untuk dapat menyampaikan informasi kepada audiens sesuai dengan tujuan mereka.

Instagram merupakan salah satu *platform* media sosial yang digemari oleh masyarakat di Indonesia. Dimana fitur-fitur yang disediakan dapat diakses dengan mudah oleh target pasar yang ada. Sebagaimana fitur *feeds* dan *story* yang menyajikan foto dan video untuk audiens sehingga lebih menarik untuk dilihat. Maka *platform* instagram ini menjadi salah satu media yang efektif untuk membagikan konten-konten yang dibuat oleh PT Famos Ideasi Global agar lebih luas untuk menjangkau audiens mereka yang sesuai dengan target mereka.

Perancangan Instagram *feed* akan memberikan hasil berupa desain untuk media promosi, desain *feed*, dan konten-konten kreatif lainnya. Karena itu, penulis bertanggung jawab menjalankan kerja praktik sebagai graphic design di PT Famos Ideasi Global yang menghasilkan desain *feed*, *story*, dan desain proposal.

Kata kunci: *Media Promosi, Sosial Media, Desain Feed*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“Perancangan Materi Visual Untuk Proyek Desain PT Famos Ideasi Global”** dapat terselesaikan dengan baik.

Selesainya laporan kerja praktik ini dikarenakan adanya bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih yang 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 memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik dari awal hingga selesai;
4. **Ibu R.Naswa dan Ibu R. Ayu** selaku Penyelia, seluruh Kolega Senior yang juga memberikan izin untuk melakukan kerja praktik dan masukan terhadap implementasi kerja praktik, serta memberikan ilmu dan motivasi;
5. Dan untuk *support system*, serta keluarga yang turut membantu dan mendukung penyelesaian penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.

Besar harapan penulis untuk Laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan manfaat dan penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan ataupun kata-kata yang kurang berkenan.

Surabaya, 9 Juni 2024



Hanif Sholahuddin Zain

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Kerja Praktik.....	3
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	3
1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan	3
1.5.3 Bagi Akademik	3
1.6 Pelaksanaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	6
2.1 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Logo Perusahaan.....	8
2.3 Lokasi PT. Famos Ideasi Global.....	8
2.4 Struktur Organisasi	9
2.5 Deskripsi Pekerjaan	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Media Sosial.....	12
3.2 Promosi	12
3.3 <i>Instagram</i>	12
3.4 Desain	12
3.5 Prinsip Desain	13

3.6	Elemen Desain	13
3.7	Layout	14
3.8	Tipografi	14
3.9	<i>Retouch</i>	14

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....15

4.1	Penjelasan Pekerjaan.....	15
4.2	Posisi dalam Pekerjaan	15
4.3	<i>Briefing</i>	15
4.4	<i>Software</i> Yang Digunakan	17
4.5	Proses Desain <i>Feed 1 @famoscompany</i>	18
4.5.1	Desain awal.....	18
4.5.2	Final Desain	18
4.6	Proses Desain <i>Feed 2 @famoscompany</i>	19
4.6.1	Desain awal.....	19
4.6.2	Final Desain	19
4.7	Proses Desain <i>Feed 3 @famoscompany</i>	20
4.7.1	Desain awal.....	20
4.7.2	Final Desain	21
4.8	Proses Desain <i>Feed 4 @famoscompany</i>	21
4.8.1	Desain awal.....	21
4.8.2	Final Desain	22
4.9	Proses Desain <i>Feed 5 @famoscompany</i>	23
4.9.1	Desain awal.....	23
4.9.2	Final Desain	24
4.10	Proses Desain <i>Feed 6 @famoscompany</i>	24
4.10.1	Desain awal.....	24
4.10.2	Final Desain	25
4.11	Proses Desain <i>Feed 1 @famoshub</i>	26
4.11.1	Desain awal.....	26
4.11.2	Final Desain	26
4.12	Proses Desain <i>Feed 2 @famoshub</i>	27
4.12.1	Desain awal.....	27
4.12.2	Final Desain	27
4.13	Proses Desain <i>Feed 3 @famoshub</i>	28
4.13.1	Desain awal.....	28
4.13.2	Final Desain	28
4.14	Proses Desain <i>Feed 4 @famoshub</i>	29
4.14.1	Desain awal.....	ix
		29



4.14.2 Final Desain	30
4.15 Proses Desain <i>Feed 5 @famoshub</i>	31
4.15.1 Desain awal.....	31
4.15.2 Final Desain	32
4.16 Proses Desain <i>Feed 6 @famoshub</i>	32
4.16.1 Desain awal.....	32
4.16.2 Final Desain	33
4.17 Proses Desain <i>Feed 1 @studioatfamos</i>	34
4.17.1 Desain awal.....	34
4.17.2 Final Desain	35
4.18 Proses Desain <i>Feed 2 @studioatfamos</i>	35
4.18.1 Desain awal.....	35
4.18.2 Final Desain	36
4.19 Proses Desain <i>Story 1 @studioatfamos</i>	37
4.19.1 Desain awal.....	37
4.19.2 Final Desain	37
4.20 Proses Desain Proposal studioatfamos.....	38
4.20.1 Desain awal.....	38
4.20.2 Final Desain	38
BAB V.....	43
PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	45

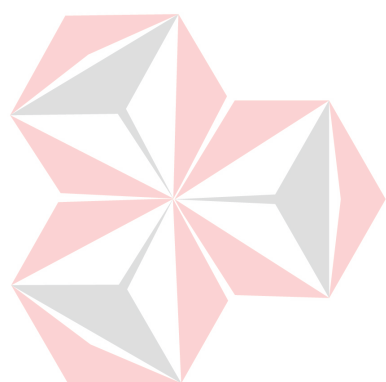
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor PT. Famos Ideasi Global	7
Gambar 2. 2 Logo PT. Famos Ideasi Global	8
Gambar 2. 3 Lokasi PT. Famos Ideasi Global	8
Gambar 2. 4 Struktur Organisas PT. Famos Ideasi Global	9
Gambar 4. 1 Font Poppins Semibold	16
Gambar 4. 2 Font Familjen Grotesk Bold	16
Gambar 4. 3 Official Color Palette Famos Company	17
Gambar 4. 4 Official Color Palette Famos Hub	17
Gambar 4. 5 Desain Awal Feed 1 Instagram	18
Gambar 4. 6 Final Desain <i>Feed 1 Instagram</i>	18
Gambar 4. 7 Final Desain <i>Feed 1 Instagram</i>	18
Gambar 4. 8 Desain Awal <i>Feed 2 Instagram</i>	19
Gambar 4. 9 Desain Awal <i>Feed 2 Instagram</i>	19
Gambar 4. 10 Final Desain <i>Feed 2 Instagram</i>	19
Gambar 4. 11 Final Desain <i>Feed 2 Instagram</i>	19
Gambar 4. 12 Desain Awal <i>Feed 3 Instagram</i>	20
Gambar 4. 13 Desain Awal <i>Feed 3 Instagram</i>	20
Gambar 4. 14 Final Desain <i>Feed 3 Instagram</i>	21
Gambar 4. 15 Final Desain <i>Feed 3 Instagram</i>	21
Gambar 4. 16 Desain Awal <i>Feed 4 Instagram</i>	22
Gambar 4. 17 Desain Awal <i>Feed 4 Instagram</i>	22
Gambar 4. 18 Final Desain <i>Feed 4 Instagram</i>	23
Gambar 4. 19 Final Desain <i>Feed 4 Instagram</i>	23
Gambar 4. 20 Desain Awal <i>Feed 5 Instagram</i>	23
Gambar 4. 21 Desain Awal <i>Feed 5 Instagram</i>	23
Gambar 4. 22 Final Desain <i>Feed 5 Instagram</i>	24
Gambar 4. 23 Final Desain <i>Feed 4 Instagram</i>	31
Gambar 4. 24 Desain Awal <i>Feed 5 Instagram</i>	31
Gambar 4. 25 Final Desain <i>Feed 5 Instagram</i>	32
Gambar 4. 26 Desain Awal <i>Feed 6 Instagram</i>	33

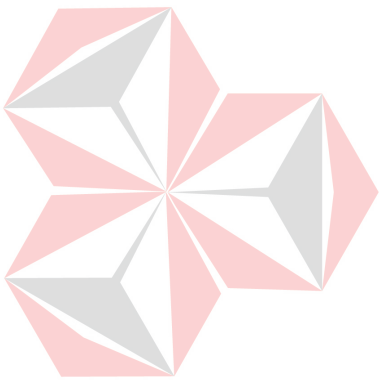


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Balasan Perusahaan	45
Lampiran. 2 Form KP - 5 Acuan Kerja.....	46
Lampiran. 3 Form KP - 6 Log Harian.....	50
Lampiran. 4 Form KP - 7 Presensi Kerja Praktik.....	53
Lampiran. 5 Kartu Bimbingan Dosen	56
Lampiran. 6 Biodata Penulis	57



UNIVERSITAS
Dinamika



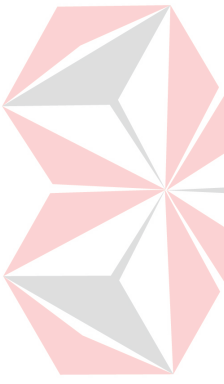
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang setiap tahunnya semakin berkembang dapat memudahkan Masyarakat dalam menyampaikan dan menerima informasi dengan cepat. Dampak dari perkembangan teknologi ini ialah dengan adanya kemunculan sosial media yang dimanfaatkan sebagai media promosi untuk peluang bisnis secara online. Maka dari itu masyarakat harus bisa memanfaatkan peluang ini dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, seperti pelaku bisnis yang bergerak di bidang jasa seperti desainer, copywriting, illustrator, dll.



Sosial media digunakan sebagai alat komunikasi yang mana pengguna dapat dengan untuk membuat dan berpartisipasi dalam konten, selain itu sosial media juga digunakan untuk menyampaikan informasi dengan efektif, banyak dari pelaku bisnis yang menggunakan sosial media sebagai media promosi. Untuk menarik perhatian orang lain dan menggaet pasar, banyak Perusahaan yang membuat informasi secara menarik dan kreatif. PT. Famos Ideasi Global merupakan Perusahaan kreatif yang bergerak di jasa yang menghubungkan antara brand dengan talenta kreatif dari berbagai latar belakang keahlian. Hal ini tentunya diperlukan proses berpikir secara kreatif. Pemikiran tersebut digunakan dalam proses pengembangan dan pengenalan *brand* agar dapat membentuk citra perusahaan yang bagus dan dapat diingat oleh klien.

Dalam proses pengenalan PT. Famos Ideasi Global menggunakan beberapa media sosial, salah satunya adalah *Instagram*. Seperti yang diungkapkan oleh (Sikumbang et al., 2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Peranan Media Sosial *Instagram* Terhadap Interaksi Sosial dan Etika pada Generasi Z” Bahwa *Instagram* memiliki 2 miliar pengguna aktif tiap bulannya, yang menjadikan *Instagram* sebagai platform sosial media terbanyak berdasarkan jumlah penggunanya di dunia. *Instagram* banyak digunakan oleh generasi Z salah

satunya adalah karena *Instagram* merupakan platform sosial media visual yang ideal untuk menampilkan produk dan berbagai jenis konten multimedia, banyaknya fitur yang bisa digunakan menjadi daya tarik tersendiri, dengan menggunakan *Instagram*, tujuan untuk mencapai target yang disasar akan lebih mudah dan terarah. Strategi kreatif dengan menggunakan komponen visual yang menarik ini diaplikasikan oleh PT. Famos Ideasi Global dalam menyampaikan konten-konten kreatif perusahaan dan portofolio perusahaan. Sedangkan, dari segi pembuatan konten, perusahaan menggunakan pemikiran dan ide kreatif dari karyawan sehingga dapat menghasilkan konten kreatif dan karya yang menarik untuk memenuhi kebutuhan dari target pasar serta keinginan dari klien.

Berdasarkan penjelasan di atas, dibutuhkan peran kreatif, yaitu divisi *Graphic Design* dalam PT. Famos Ideasi Global. Karena itu, penulis memiliki peran dan tanggung jawab untuk membantu pembuatan konten mulai perancangan materi visual berupa desain feed, pengeditan foto Studio at Famos serta Famos Hub, desain proposal untuk Studio at Famos, dan desain alternatif thumbnail *Youtube* untuk Famos Figure.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

“Bagaimana cara merancang media promosi *Instagram feed* PT. Famos Ideasi Global dengan kreatif?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang ditentukan agar laporan tersusun dengan rapi, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan konten foto media sosial PT. Famos Ideasi Global
2. Perancangan media promosi *Instagram feed* PT. Famos Ideasi Global

1.4 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan pelaksanaan kerja praktik di CV. Beta Design Studio melalui perancangan materi visual proyek adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan skill penulis di bidang desain komunikasi visual
2. Mendapatkan *insight* baru
3. Mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung di lapangan
4. Mengetahui sistem dan proses pengerjaan yang diterapkan di lapangan

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh selama melaksanakan kerja praktik di CV. Beta Design Studio antara lain:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan
2. Menambah pengalaman dan *insight* dalam industri kreatif
3. Memperluas relasi
4. Mempelajari cara bekerja sama dalam tim secara profesional dengan orang lain
5. Menyelesaikan tugas tepat waktu dan sesuai *brief*
6. Memahami sistem pengerjaan konten kreatif dan proyek di perusahaan

1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

1. Membantu PT. Famos Ideasi Global dalam perancangan konten kreatif dan pengerjaan proyek
2. Membantu dalam segi sumber daya divisi konten kreatif
3. Memperkuat hubungan antara perusahaan dan universitas

1.5.3 Bagi Akademik

1. Dapat mengaplikasikan ilmu desain grafis pada konten media sosial dan proyek di PT. Famos Ideasi Global
2. Memberikan *exposure* bagi universitas dan membentuk citra baik dalam dunia kerja

3. Kerja Praktik dapat digunakan sebagai *portfolio* saat terjun ke dunia kerja

1.6 Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan	: PT. Famos Ideasi Global
Alamat	: Jl. Kupang Indah X, No 23, Surabaya
Telepon	: Ibu. Naswa HRD 085158082323
E-mail	: talent@famoscompany.com
Website	: https://www.famoscompany.com/
Periode	
Tanggal Pelaksanaan	: 1 Februari s.d 1 Mei 2024
Waktu	: Senin s.d Jumat 09:00 – 17:00 WIB

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditujukan untuk memberikan manfaat dan mempermudah pembaca dalam memahami pembahasan dalam laporan kerja praktik ini, antara lain:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan (kerja praktik), dan sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI

Dalam bab ini membahas tentang profil instansi yang ditempati dalam pelaksanaan Kerja Praktik di PT. Famos Ideasi Global, yang berisikan mengenai profil, logo, visi dan misi, tugas dan fungsi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari instansi tersebut.

BAB III: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang berbagai teori yang relevan dan cocok dengan judul Laporan Kerja Praktik ini guna menunjang penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam bab ini membahas secara detail tentang pekerjaan yang telah dilaksanakan pada saat Kerja Praktik PT. Famos Ideasi Global, yang diangkat dalam Laporan Kerja Praktik ini.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pembahasan pada Laporan Kerja Praktik. Kesimpulan berisi ringkasan keseluruhan hasil dalam Laporan Kerja Praktik ini, sementara saran berisi beberapa masukan untuk permasalahan yang diangkat dalam Laporan Kerja Praktik ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang referensi yang digunakan sebagai daftar pelaksanaan kerja praktik.



UNIVERSITAS

Dinamika

BAB II

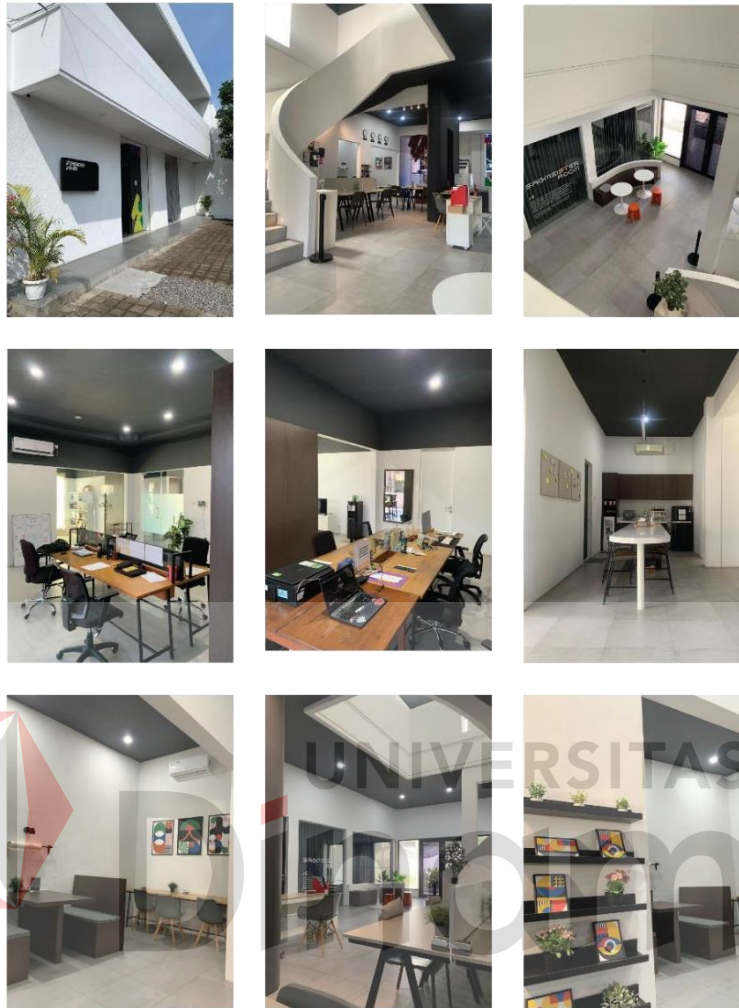
GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Famos Ideasi Global pertama kali dibentuk oleh sepasang suami istri, Arman Solich dan Rachmi Ayu, yang didirikan pada tahun 2014 dengan nama Literoom. Literoom sendiri merupakan studio rumahan yang turut mewarnai perkembangan ekosistem desain di Surabaya yang masih minim kala itu. Literoom mulai mengembangkan bisnisnya dengan meluncurkan Router, yaitu penyedia jasa manajemen sosial media kepada para pemilik bisnis untuk meningkatkan presensi di dunia digital, hingga pada tahun 2019 perkembangan Literoom dan Router semakin pesat. Hal ini dibuktikan dengan luasnya jangkauan klien dari berbagai daerah di Indonesia.

Pada tahun 2020 Literoom mengambil langkah berani karena keinginan untuk terus berinovasi melatarbelakangi Literoom untuk melakukan re-branding dan mengubah namanya menjadi Famos, yaitu digital creative yang berlokasi di Surabaya. Famos mulai mengembangkan sistem digital yang terintegrasi untuk menghubungkan para pemilik bisnis dengan para talenta kreatif yang menyebar di seluruh Indonesia, dengan meluncurkan Famos Talenta dan Famos Klien.





Gambar 2. 1 Kantor PT. Famos Ideasi Global
(Sumber: Dokumentasi Intern, 2024)

PT. Famos Ideasi Global adalah perusahaan kreatif yang menghubungkan brand atau pemilik bisnis dengan talenta kreatif dari berbagai latar belakang keahlian. PT. Famos Ideasi Global sendiri didirikan dari tahun 2014 dan telah melakukan proyek kerja sama dengan lebih dari 360 brand, seperti Semen Indonesia, Kaza Mall, Pertamina, PLN, Petrokimia Gresik, American Pillow, Astra Internasional, Moeng Kopi, Surabaya Kriya Galeri Siola, dan masih banyak lagi.

Berikut adalah beberapa informasi mengenai identitas dari PT. Famos

Ideasi Global:

Nama Perusahaan : PT. Famos Ideasi Global
Alamat : Jl. Kupang Indah X, No 23, Surabaya
Telepon : Ibu. Naswa | HRD | 085158082323
E-mail : talent@famoscompany.com
Website : <https://www.famoscompany.com/>
Hari Kerja : Senin s/d Jum'at
Jam Kerja : Senin s.d Jumat 09:00 – 17:00 WIB

2.2 Logo Perusahaan



Gambar 2. 2 Logo PT. Famos Ideasi Global

(Sumber: Berkas Perusahaan)

2.3 Lokasi PT. Famos Ideasi Global



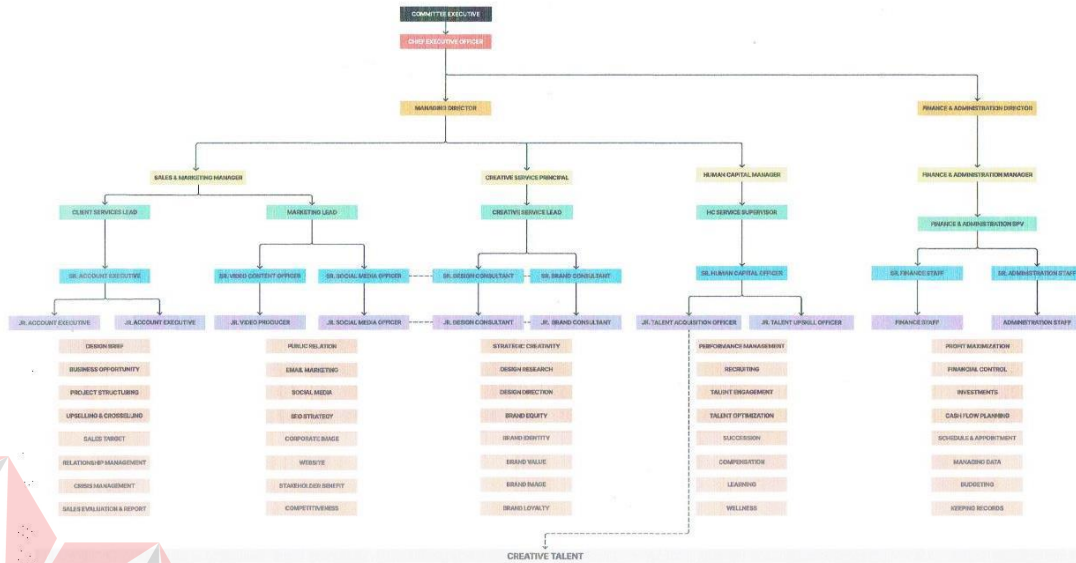
Gambar 2. 3 Lokasi PT. Famos Ideasi Global

(Sumber: Dokumentasi Famos, 2024)

2.4 Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan susunan struktur organisasi PT. Famos Ideasi Global

STRUKTUR ORGANISASI PT. FAMOS IDEASI GLOBAL



Gambar 2. 4 Struktur Organisasi PT. Famos Ideasi Global
(Sumber: Berkas Perusahaan, 2024)

2.5 Deskripsi Pekerjaan

1. Committee Executive

Committee Executive berperan sebagai manajer dan koordinator yang memastikan kelancaran operasional komite dan mendukung komite dalam mencapai tujuan dan target yang telah ditetapkan.

2. Chief Executive Officer (CEO)

CEO bertanggung jawab untuk memimpin, mengarahkan, dan mengelola keseluruhan organisasi agar dapat mencapai tujuan strategis dan finansial yang telah ditetapkan.

3. Managing Director

Managing Director bertanggung jawab untuk memimpin dan mengelola organisasi secara keseluruhan, dengan fokus pada pengembangan strategi, optimalisasi operasional, dan pencapaian tujuan finansial dan bisnis jangka panjang.

4. Finance & Administration Director

Finance & Administration Director bertanggung jawab untuk mengelola dan mengawasi seluruh aspek keuangan dan administrasi organisasi, serta memastikan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

5. Sales Marketing Manager

Sales Marketing Manager bertanggung jawab untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengawasi strategi pemasaran yang efektif untuk mencapai target penjualan dan pertumbuhan bisnis. Pada divisi ini terbagi menjadi dua, yaitu video content officer dan social media officer.

6. Creative Service Principal

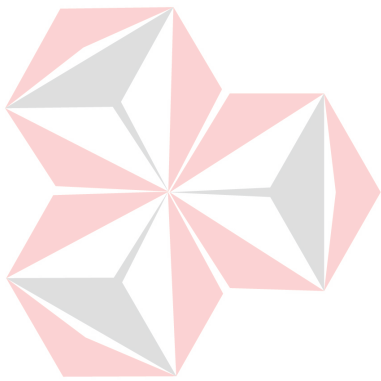
Creative Service Principal bertanggung jawab untuk memimpin, mengembangkan, dan mengelola tim kreatif dalam menghasilkan solusi kreatif yang inovatif dan selaras dengan strategi organisasi.

7. Human Capital Manager

Human Capital Manager bertanggung jawab untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengelola strategi sumber daya manusia yang mendukung tujuan dan pertumbuhan organisasi.

8. Finance & Administrator Manager

Finance & Administrator Manager bertanggung jawab untuk mengelola fungsi keuangan, sumber daya, dan administrasi organisasi secara efektif dan efisien, serta memastikan kepatuhan terhadap peraturan dan kebijakan yang berlaku. Peran ini sangat penting dalam memastikan stabilitas dan keberlanjutan operasional perusahaan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dimana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya. Konsep lain mengatakan bahwa media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial (Yusuf et al., 2023).

3.2 Promosi

Menurut Kotler dan Keller (2009) promosi adalah sarana yang digunakan perusahaan dalam upaya untuk menginformasikan, membujuk dan mengingatkan konsumen langsung atau tidak langsung tentang produk dan merek yang mereka jual. Seperti yang diungkapkan oleh (Martowinangun et al., 2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan di CV. Jaya Perkasa Motor Rancaekek Kabupaten Bandung”.

3.3 Instagram

Menurut Bambang, *Instagram* adalah sebuah aplikasi dari Smartphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya (Ansori, 2015). Instagram juga berguna untuk media promosi dengan memanfaatkan fitur feed, sebagai citra brand dari satu akun bisnis yang dijalankan

3.4 Desain

Kata desain dalam bahasa Inggris yang diartikan menjadi dua makna, yaitu kerangka atau rancangan dan motif, pola, atau corak (Echol & Syadili, 2010). Desain memiliki keterikatan dengan penyusunan keindahan, cita rasa, dan berpikir secara kreatif (Putra, 2021).

3.5 Prinsip Desain

Dalam proses perancangan desain, diperlukan prinsip – prinsip tertentu untuk menciptakan estetika. Prinsip desain sendiri merupakan suatu kombinasi, yaitu bagaimana unsur–unsur desain disusun, dipadukan atau dikombinasikan untuk menghasilkan suatu efek tertentu.

1. Kesatuan : campuran elemen – elemen yang merupakan pendukung satu sama lain sehingga menciptakan satu kesatuan dengan pesan tertentu.
2. Keseimbangan : peletakan, warna, dan ukuran dari elemen – elemen desain yang tidak berat sebelah sehingga membentuk keseimbangan.
3. Ritme/irama : penerapan elemen – elemen yang disusun berulang menjadi suatu pola konsisten sehingga membentuk suatu ritme/irama.
4. Penekanan : menekankan suatu elemen dari desain sebagai penarik perhatian untuk menyampaikan informasi tertentu.
5. Proposi : perbedaan dan perubahan ukuran dari suatu elemen dengan elemen lain dengan perbandingan yang sesuai tanpa mengubah panjang, lebar, atau tinggi.

3.6 Elemen Desain

Pemahaman prinsip dan elemen desain dibutuhkan untuk menghasilkan desain yang sesuai. Untuk menunjukan prinsip desain, diperlukan elemen – elemen yang mendukung.

1. Titik : elemen berbentuk kecil yang umumnya ditampilkan dalam suatu grup dengan jumlah, susunan, dan kepadatan beragam.
2. Garis : elemen yang melanjutkan dari elemen titik ke titik lain sehingga membentuk suatu gerakan dan sifat. Garis dapat digambarkan melengkung atau lurus.
3. Bidang: elemen yang merupakan gabungan dari titik dan garis berdimensi panjang dan lebar. Bidang meliputi dua jenis, yaitu bidang geometri dan nongeometri.
4. Tekstur: elemen yang dapat diraba dan dilihat. Selain itu, tekstur juga dipahami sebagai corak suatu permukaan yang dapat memberi dimensi dan perasaan tertentu.
5. Bentuk : elemen bentuk mempunyai dimensi

6. Ruang : sebuah pemisah ataupun penyatu elemen desain. Dari segi fisik, ruang meliputi objek dan latar belakang.
7. Warna : elemen penting untuk melengkapi desain yang dapat mengandung arti dan informasi tertentu. Warna meliputi warna RGB (muncul karena sinar) dan CMYK (dibuat dengan unsur tinta atau cat).

3.7 Layout

Menurut Hendi Hendratman, *Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata grafis (teks,gambar,tabel) komunikatif, efektif dan menarik (Sugiarto & Suhadi, 2019).

3.8 Tipografi

Tipografi adalah suatu Ilmu atau seni atau teknik dalam menyusun elemen elemen huruf ataupun teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023). Beberapa jenis tipografi adalah sebagai berikut:

1. *Serif*: jenis tipografi yang memiliki tambahan pada bagian ujung tiap huruf.
2. *Sans Serif*: jenis tipografi yang tidak memiliki serif atau tidak memiliki tambahan pada bagian ujung huruf. Kata “*Sans*” sendiri diambil dari bahasa Perancis yang berarti “tanpa”.
3. *Scripts*: jenis tipografi yang bentuknya menyerupai goresan dari tulisan tangan atau kaligrafi.
4. *Calligraphic*: jenis tipografi yang meniru tulisan kaligrafi
5. *Handwriting*: jenis tipografi yang berupa gambaran dari tulisan tangan atau mencetak gaya tulisan asli.
6. *Blackletter*: jenis tipografi dengan karakteristik yang tebal, hitam, dan adanya hiasan pada huruf.
7. *Tilting Fonts*: jenis tipografi yang dibuat khusus untuk judul.
8. *Optical and Size-Sensitive Fonts*: jenis tipografi yang dirancang menjadi bermacam ukuran agar dapat disesuaikan dengan ukuran cetak.

3.9 Retouch

Retouching adalah tahapan akhir dalam sebuah editing gambar dimana aksi yang diberikan berupa peningkatan ketajaman dan kecerahan suatu objek

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Kegiatan kerja praktik di PT. Famos Ideasi Global dilakukan oleh penulis sebagai *internship* di bagian *Graphic design intern*. *Graphic design intern* bertugas untuk mengurus hal-hal yang berkaitan dengan unsur visual, mendesain proposal, mendesain *feed*, *retouch* dan *editing* foto diantaranya yaitu media sosial @famoscompany, @famoshub, dan @studioatfamos. Pengerjaan dilakukan dengan pemantauan mentor yang sudah dikerjakan sesuai *briefing* dan *acc*.

4.2 Posisi dalam Pekerjaan

Penulis melaksanakan kerja praktik di PT. Famos Ideasi Global sebagai *Graphic design intern*. Tanggung jawab dari posisi ini adalah membuat konten kreatif dan mengolah materi visual proyek perusahaan untuk portofolio.

4.3 Briefing

Briefing berperan sebagai panduan dalam proses perancangan desain yang hendak dibuat. Berikut adalah *briefing* dari pihak penyelia yang diberikan kepada penulis:

1. *Editing* foto @studioatfamos
2. Desain *Story Instagram* @studioatfamos
3. Desain *feed Instagram* @famoscompany
4. Desain *feed Instagram* @famoshub
5. Desain proposal untuk studioatfamos

5.3.1 Konsep tipografi

Tipografi yang digunakan dalam pembuatan desain sosial media di PT. Famos Ideasi Global menggunakan dua font official dari Poppins dan Familjen Grotesk.

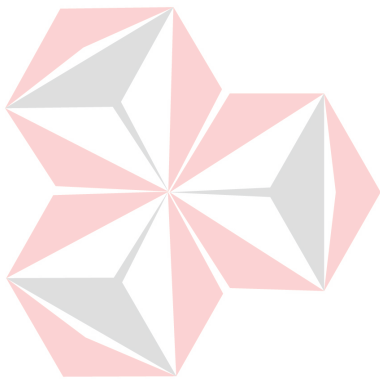
1. Poppins Semibold

**THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
1234567890**

Gambar 4. 1 Font Poppins Semibold

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

1. Familjen Grotesk Bold



**THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
1234567890**

Gambar 4. 2 Font Familjen Grotesk Bold

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

5.3.2 Konsep pewarnaan

Pewarnaan yang digunakan dalam desain sosial media di PT. Famos Ideasi Global menggunakan color palette yang telah disediakan oleh perusahaan dengan tujuan agar karya yang dibuat memiliki konsistensi dalam segi desain.

1. Sosial media Famos Company



Gambar 4. 3 Official Color Palette Famos Company

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

1. Sosial media Famos Hub



Gambar 4. 4 Official Color Palette Famos Hub

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

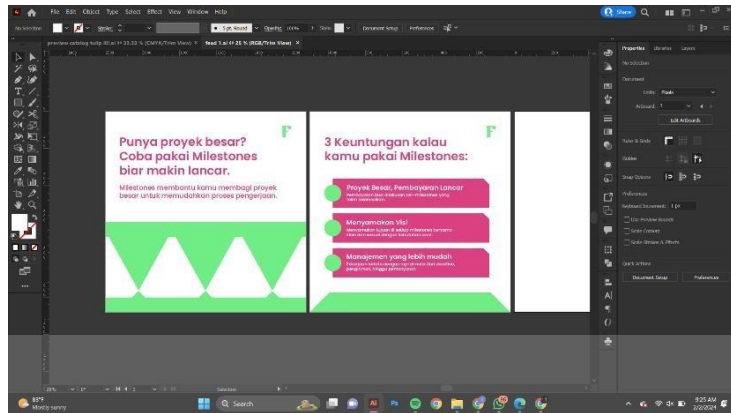
4.4 Software Yang Digunakan

PT. Famos Ideasi Global menggunakan dua *Software* untuk proses pengerjaan materi visual. Pengerjaan feed Instagram menggunakan Adobe Illustrator dan untuk pengerjaan retouch dan editing foto menggunakan Adobe Photoshop.

4.5 Proses Desain *Feed 1 @famoscompany*

4.5.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 5 Desain Awal Feed 1 Instagram

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.5.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



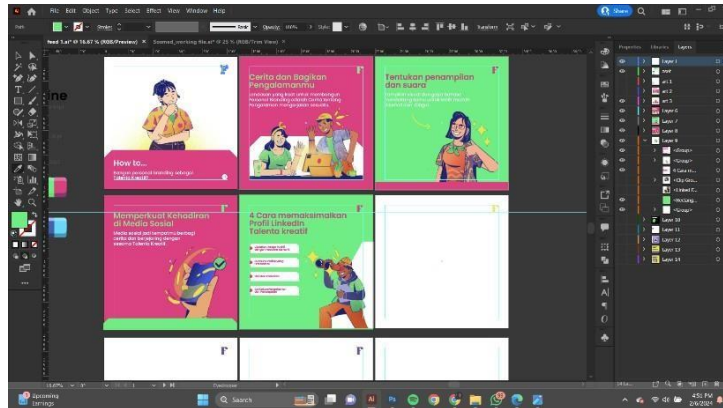
Gambar 4. 6 Final Desain *Feed 1 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.6 Proses Desain *Feed 2 @famoscompany*

4.6.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 8 Desain Awal *Feed 2 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.6.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



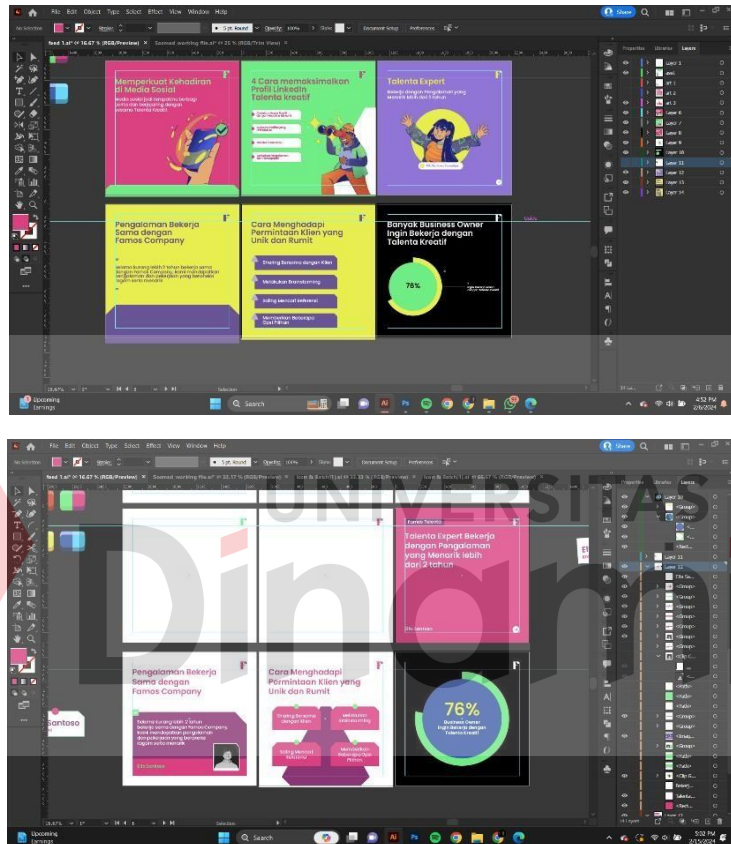
Gambar 4. 10 Final Desain *Feed 2 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.7 Proses Desain *Feed 3 @famoscompany*

4.7.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.

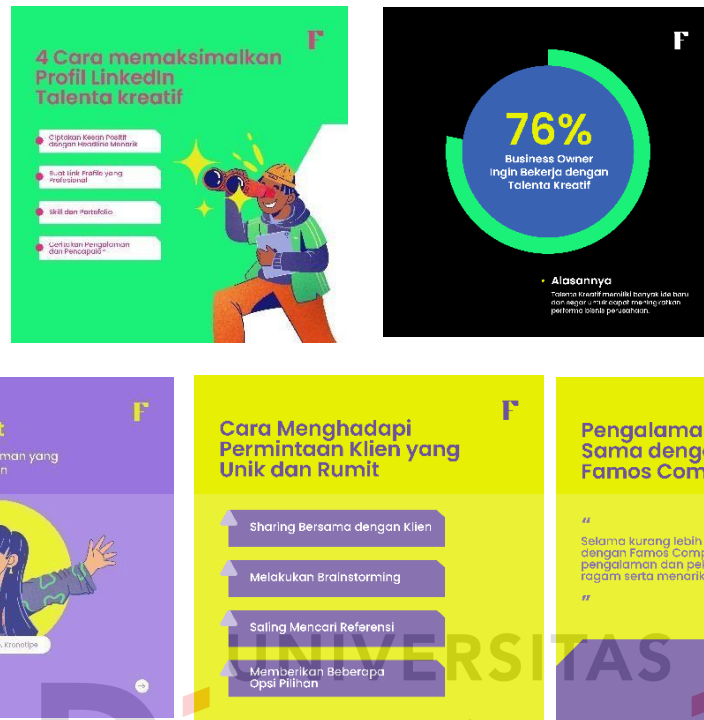


Gambar 4. 12 Desain Awal *Feed 3 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.7.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



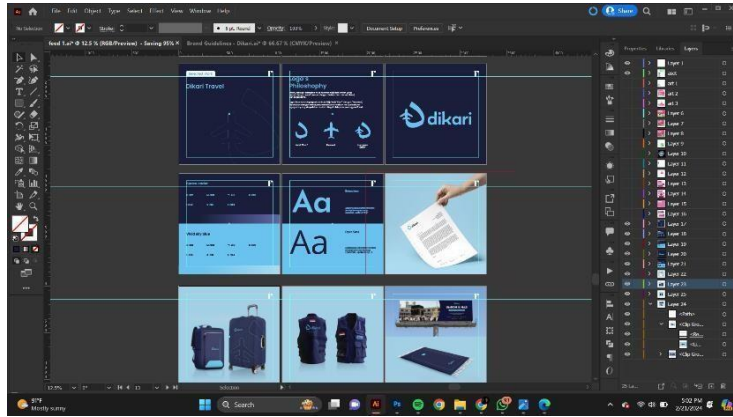
Gambar 4. 14 Final Desain *Feed 3 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.8 Proses Desain *Feed 4 @famoscompany*

4.8.1 Desain awal

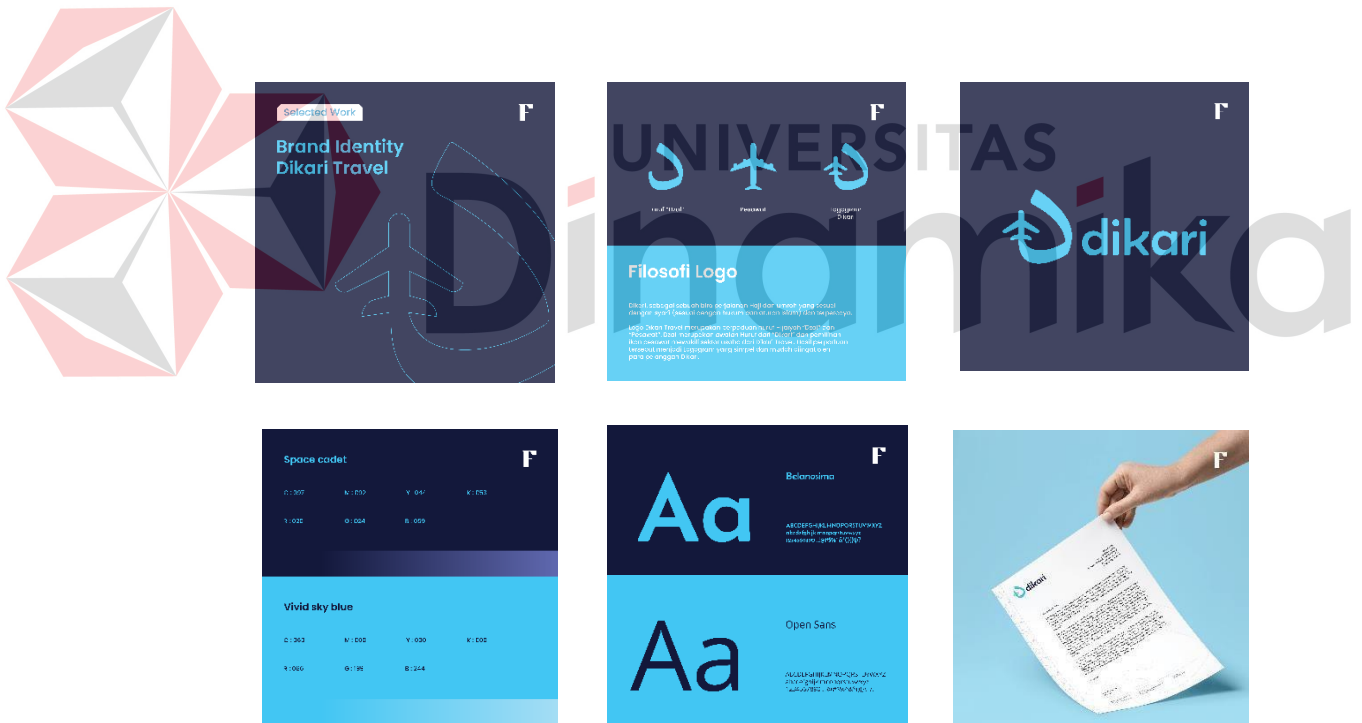
Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 16 Desain Awal Feed 4 Instagram
 (Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.8.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



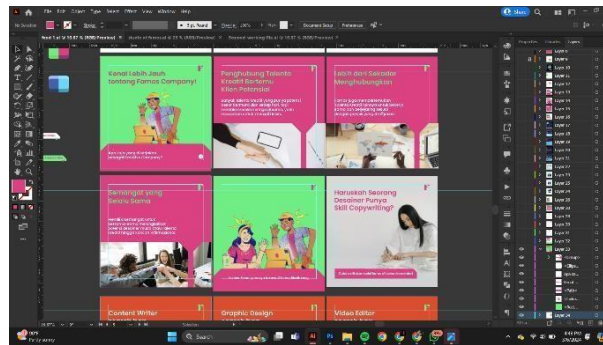
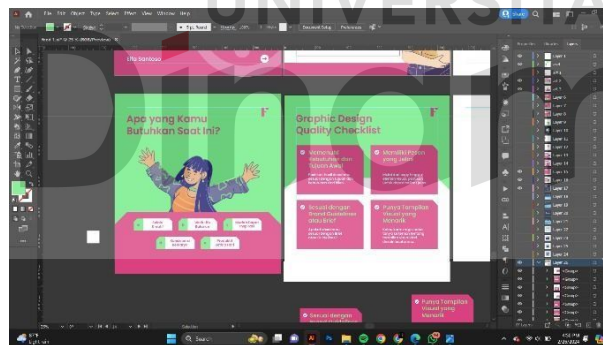
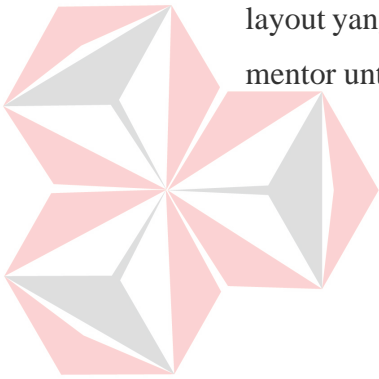


Gambar 4. 18 Final Desain Feed 4 Instagram
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.9 Proses Desain Feed 5 @famoscompany

4.9.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 20 Desain Awal Feed 5 Instagram
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.9.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



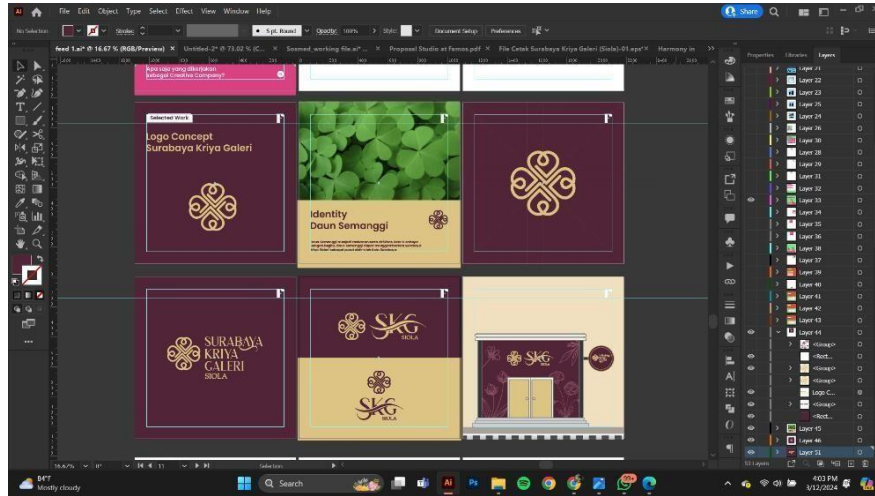
Gambar 4. 22 Final Desain *Feed 5 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.10 Proses Desain *Feed 6 @famoscompany*

4.10.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4.15 Desain Awal *Feed 6 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.10.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



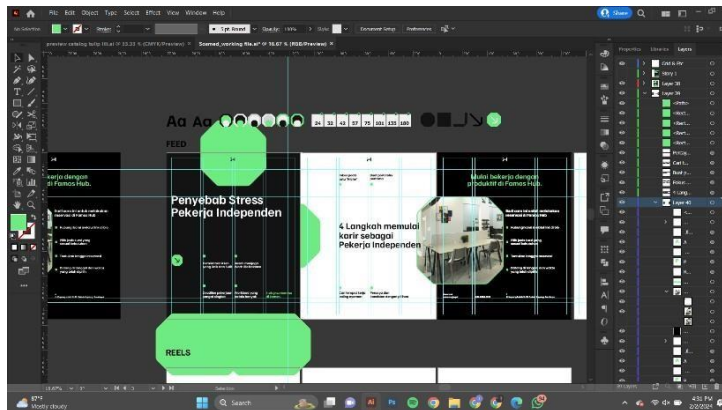
Gambar 4.16 Final Desain *Feed 6 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.11 Proses Desain *Feed 1 @famoshub*

4.11.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4.17 Desain Awal *Feed 1 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.11.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



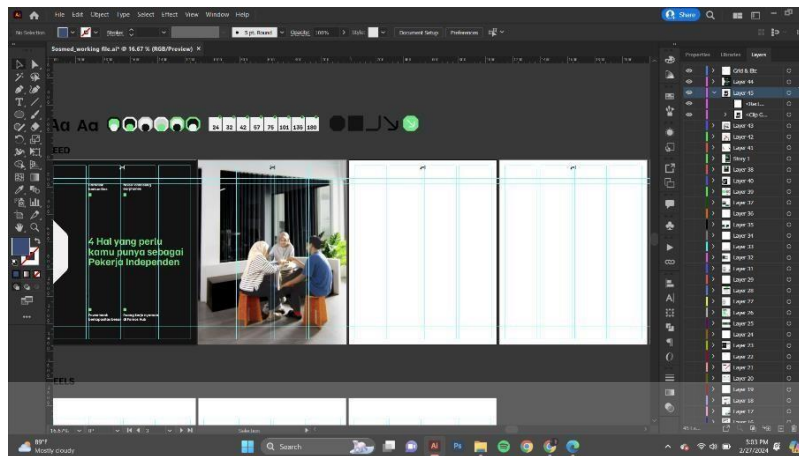
Gambar 4.18 Final Desain *Feed 1 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.12 Proses Desain *Feed 2 @famoshub*

4.12.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.

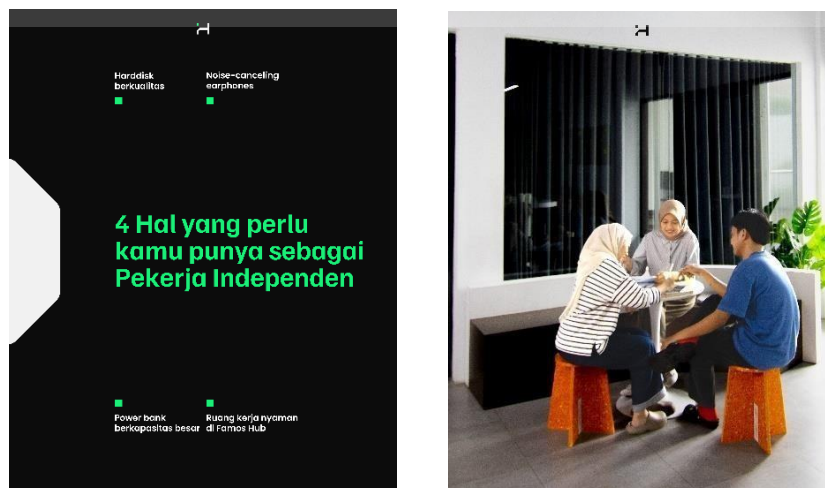


Gambar 4.19 Desain Awal *Feed 2 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.12.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



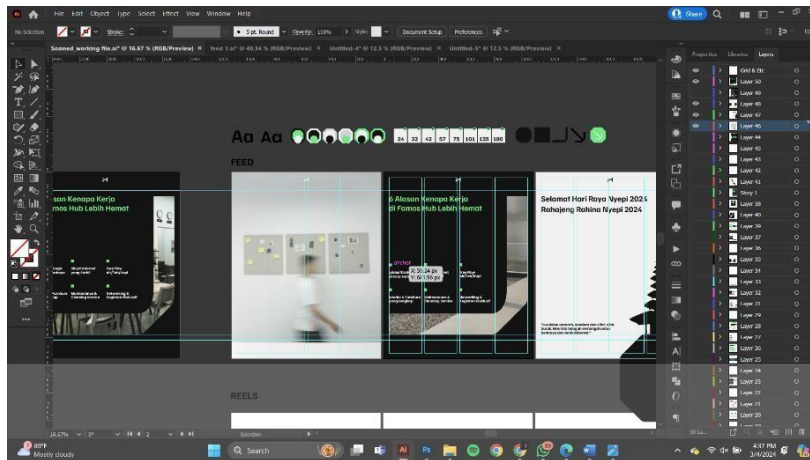
Gambar 4.20 Final Desain *Feed 2 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.13 Proses Desain *Feed 3 @famoshub*

4.13.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.

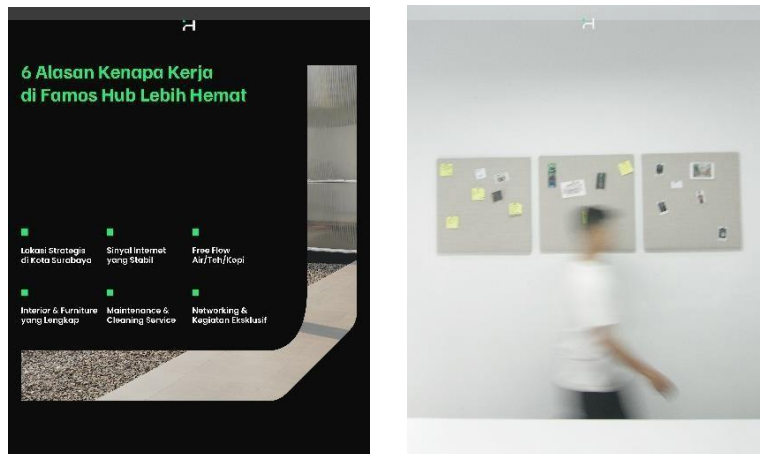


Gambar 4.21 Desain Awal *Feed 3 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.13.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



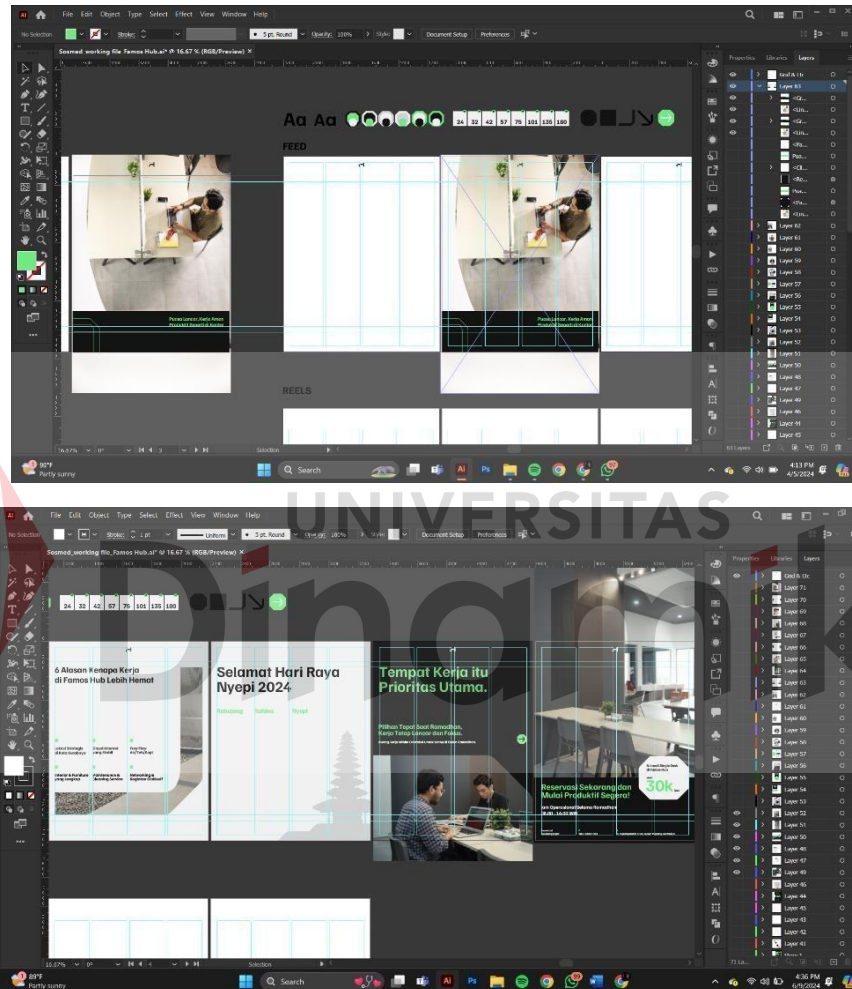
Gambar 4.21 Final Desain *Feed 3 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.14 Proses Desain *Feed 4 @famoshub*

4.14.1 Desain awal

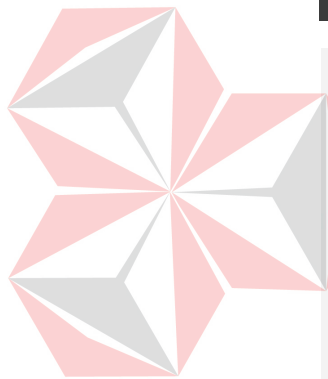
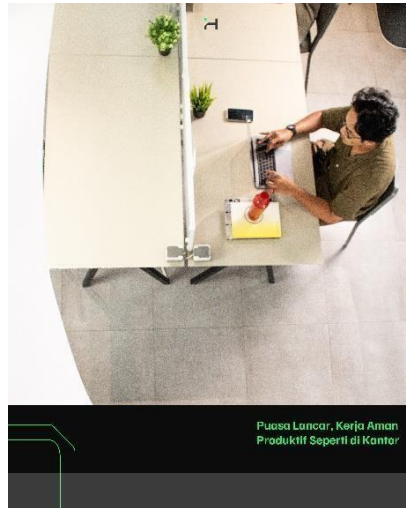
Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4.22 Desain Awal *Feed 4 Instagram*
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.14.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



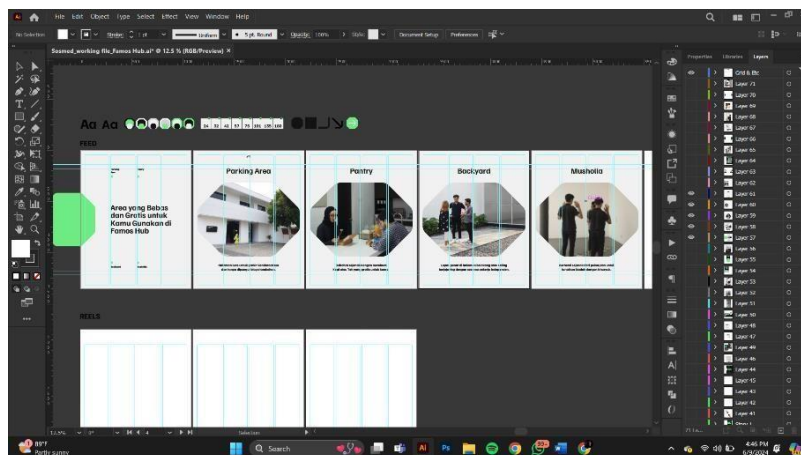


Gambar 4. 23 Final Desain Feed 4 Instagram
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.15 Proses Desain Feed 5 @famoshub

4.15.1 Desain awal

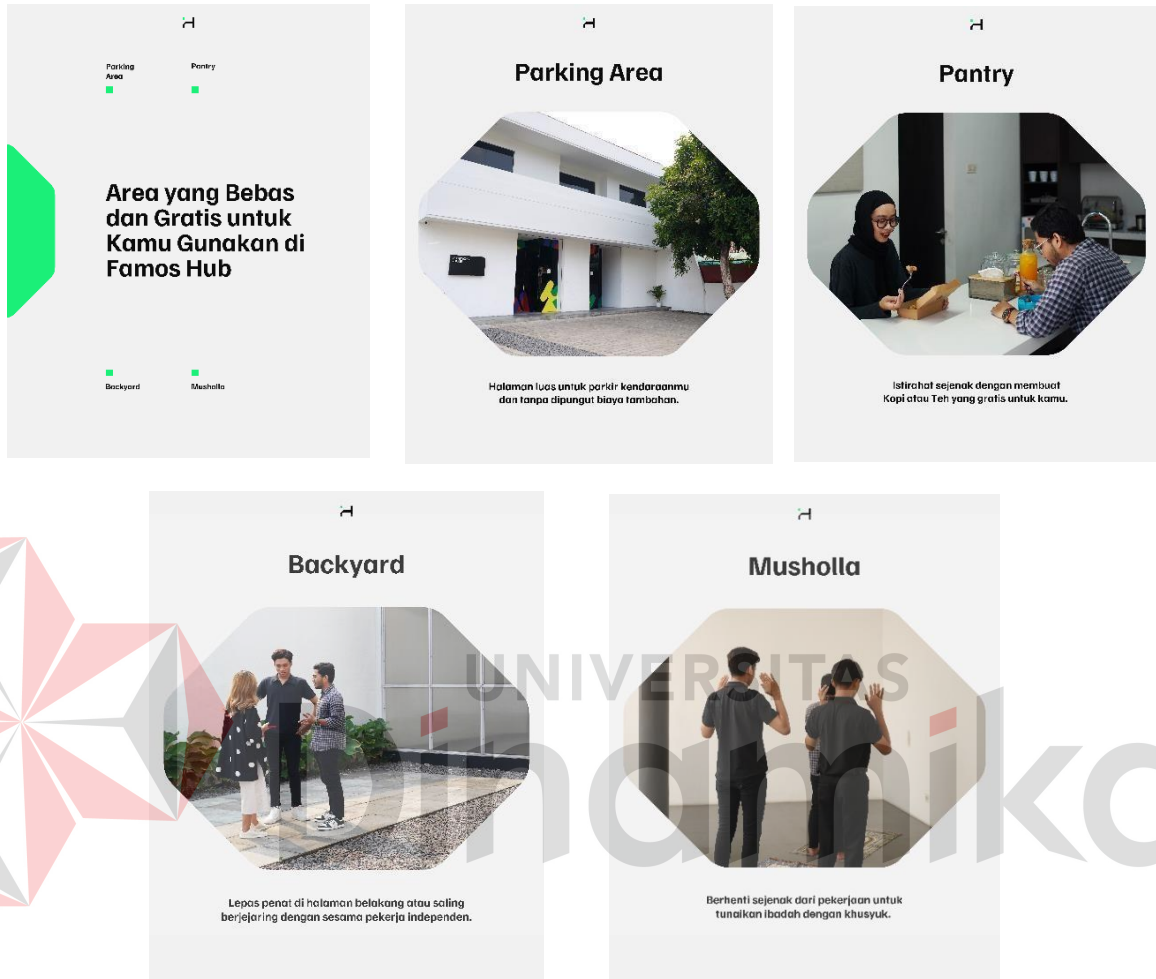
Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 24 Desain Awal Feed 5 Instagram
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.15.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



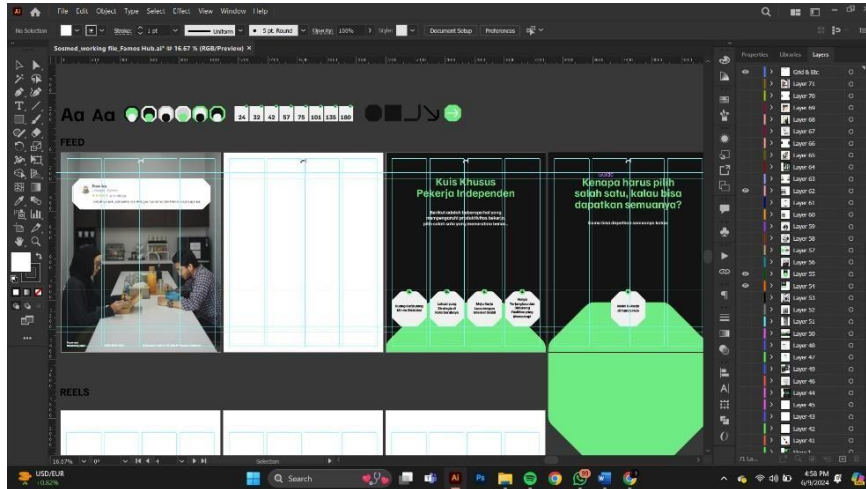
Gambar 4. 25 Final Desain *Feed 5 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.16 Proses Desain *Feed 6 @famoshub*

4.16.1 Desain awal

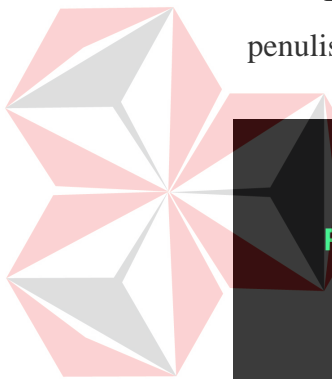
Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 26 Desain Awal *Feed 6 Instagram*
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.16.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.





Gambar 4. 27 Final Desain Feed 6 Instagram

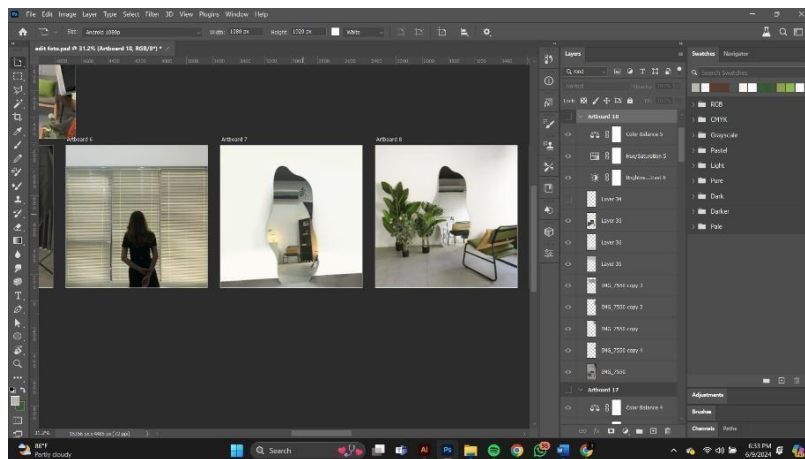
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)



4.17 Proses Desain Feed 1 @studioatfamos

4.17.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 28 Desain Awal Feed 1 Instagram

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.17.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



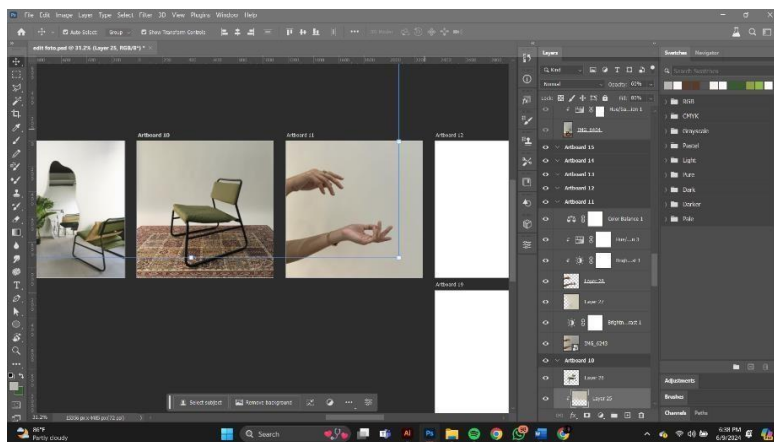
Gambar 4. 29 Final Desain Feed 1 Instagram

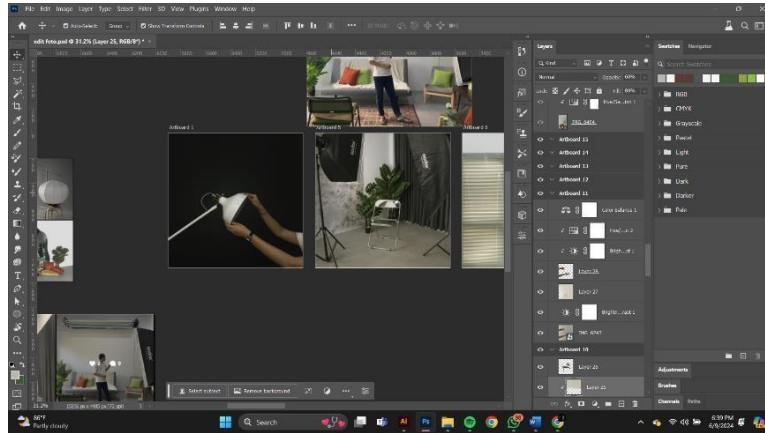
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.18 Proses Desain *Feed 2* @studioatfamos

4.18.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.





Gambar 4. 30 Desain Awal *Feed 2 Instagram*
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.18.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.

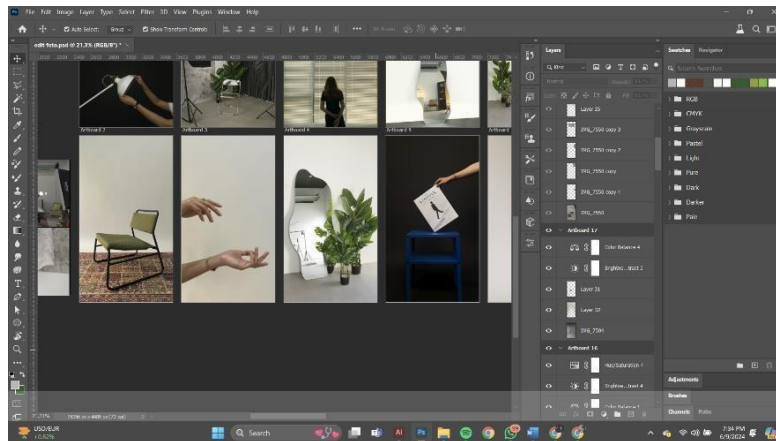


Gambar 4. 31 Final Desain *Feed 2 Instagram*
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.19 Proses Desain *Story 1* @studioatfamos

4.19.1 Desain awal

Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.

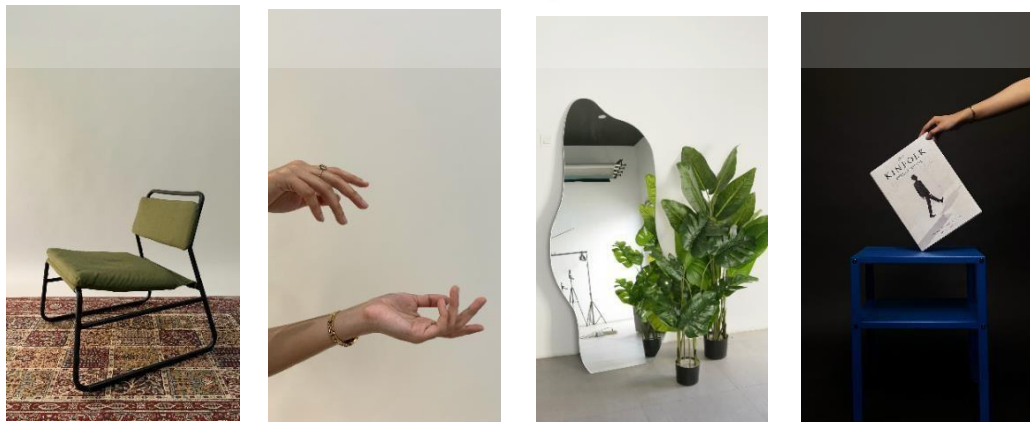


Gambar 4. 32 Desain Awal *Story 1 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.19.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



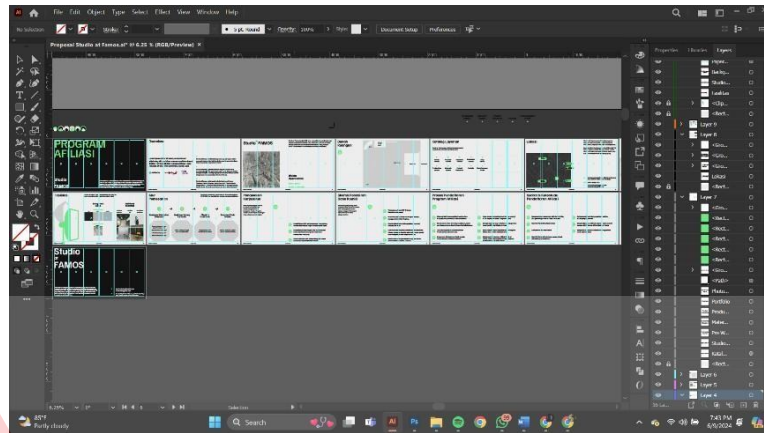
Gambar 4. 33 Final Desain *Story 1 Instagram*

(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.20 Proses Desain Proposal studioatfamos

4.20.1 Desain awal

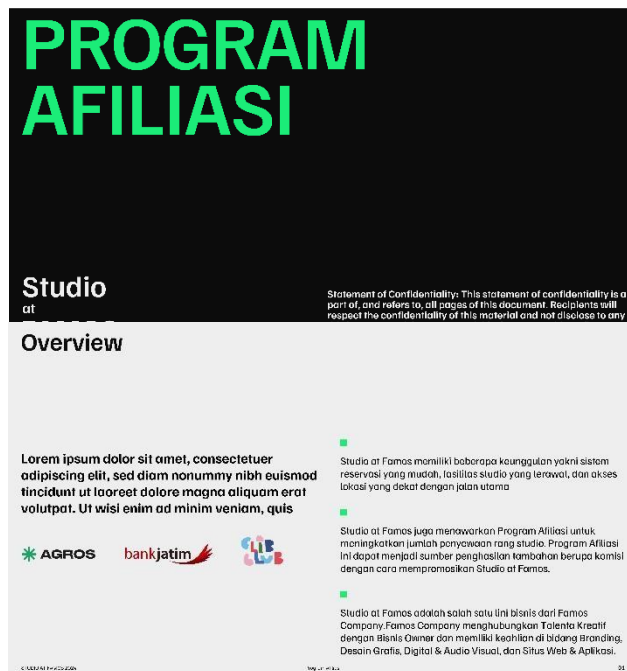
Pada tahap desain awal merupakan karya dengan elemen visual dan layout yang sudah tertata. Desain awal ini nantinya akan di asistensikan kepada mentor untuk dilakukan perbaikan desain yang dibuat.



Gambar 4. 34 Desain Awal Proposal
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)

4.19.2 Final Desain

Tahap ini merupakan tahap akhir Dimana karya yang telah dibuat oleh penulis dan melalui tahap perbaikan karya yang disetujui oleh mentor.



Studio at FAMOS

Studio at Famos menjadi titik temu semua talenta untuk berkreas! karena suasana dan fasilitas yang mendukung. Studio at Famos berada dalam satu lokasi bersama Famos Hub yang menjadi pusat Talenta Kreatif untuk bekerja dan saling berjejaring.



Waktu Operasional

Senin - Jumat
09.00 - 17.00 WIB

STUDIO AT FAMOS 2024 Program A11004 02

Denah Ruang

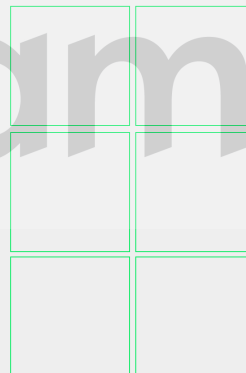


STUDIO AT FAMOS 2024 Program A11004 03

Katalog Layanan

Studio at Famos menyediakan jasa penyewaan ruang studio untuk berbagai kebutuhan

- Family Portrait
- Personal Portrait
- Kids/Baby Portrait
- Graduation Session
- Grup Indoor
- Pre Wedding Session
- Maternity Session
- Product Photoshoot
- Portfolio
- Photo Company Profile

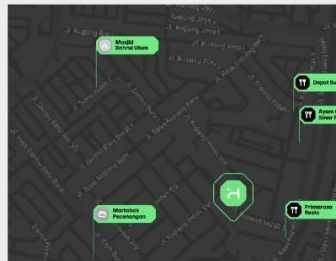


STUDIO AT FAMOS 2024 Program A11004 04

Lokasi

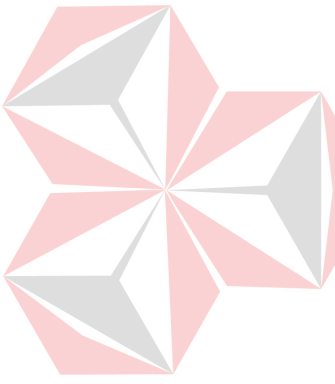
Studio at Famos berada di lokasi yang sama dengan Famos Hub yakni Coworking Space dari Famos Company di wilayah Surabaya Barat.

Berada di Kota Surabaya dan dekat Pintu Exit Toll Satelit sehingga dapat diakses dengan mudah. Studio at Famos juga memiliki lahan parkir yang luas untuk kenyamanan tiap pengunjung



A Jl. Kupang Indah X No. 23, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya
WA 0851-8668-1023
E studioatfamos@gmail.com famoshub@gmail.com

STUDIO AT FAMOS 2024 Program A11004 05



UNIVERSITAS
Dinamika

Fasilitas

Studio at Famos juga memiliki beberapa fasilitas serta peralatan yang dapat digunakan yakni:

Lighting & Stand

- Godox DP 800 III
- Godox SL 150 III
- Godox Stand
- Godox C-stand

Difuser

- Godox Soft Box
- Godox Soft Box
- Godox Soft Box

Fasilitas

Studio at Famos juga memiliki beberapa fasilitas serta peralatan yang dapat digunakan yakni:

Background Colors

- Paper Background
- Fabric Background

Additional Facilities

- Additional Facility 1
- Additional Facility 2
- Additional Facility 3

Alur Pemesanan

Kegiatan operasional dari Studio at Famos dimulai pukul 09.00 WIB dan memiliki alur pemesanan sebagai berikut:

- 1 → 2 → 3 → 4

Customer Melakukan Reservasi

Reservasi dilakukan dengan bagian Front Desk Admin
Menentukan hari dan tanggal
Memilih durasi penyewaan
Memilih paket fotografi (opsi)

Customer Datang ke Studio

Customer datang di tanggal dan hari yang ditentukan

Check In Front Desk

Mengisi buku tamu dan diarahkan ke ruang Studio

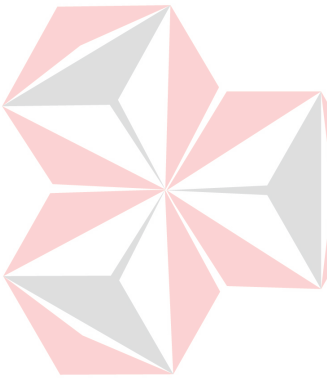
Customer Photo Session

Customer melakukan kegiatan foto atau video di dalam studio

Penawaran Kerjasama

Melalui proposal yang dibuat ini, Studio at Famos ingin melakukan penawaran kerjasama melalui Program Afiliasi untuk menjalin hubungan yang saling menguntungkan.

- 1 Komisi hingga 30% setiap reservasi yang datang dari Member Afiliasi tanpa minimal waktu sewa.
- 2 Penyewaan studio dengan total 5x dalam satu bulan mendapat akses gratis Famos Hub Private Desk Full 1 Day.
- 3 Bonus Cashback 15% Setiap Mengajak Teman Bergabung menjadi Member Afiliasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

Skema Pencairan Dana Komisi

Afiliasi yang bergabung pada Program Afiliasi Studio at Famos akan mendapatkan komisi sebesar hingga 30% dengan skema Pencairan Dana sebagai berikut:



- 1 Telah menyertakan KTP & Nomor Rekening yang sesuai
- 2 Pencairan Dana Komisi dari Program Afiliasi menggunakan sistem Tagihan.
- 3 Komisi Afiliasi akan dihitung setelah transaksi berhasil dan valid
- 4 Komisi harus dilakukan Redeem dengan maksimal 3 bulan transaksi. Apabila lebih dari 3 bulan, komisi akan hangus dan tidak dapat dicairkan.
- 5 Masa berlaku sebagai Member Program Afiliasi Studio at Famos selama 12 bulan.

STUDIO AT FAMOS 2024

Program Afiliasi

11

Proses Pendaftaran Program Afiliasi



- 1 Hubungi tim Famos yang telah memberikan Proposal Program Afiliasi Studio at Famos.
- 2 Isi informasi dalam formulir pendaftaran, mulai dari Nama, Alamat, Email, hingga Portfolio terbaru.
- 3 Tim Studio at Famos akan melakukan Verifikasi Pendaftaran kamu.
- 4 Kamu akan dihubungi via Email apabila Verifikasi telah berhasil dilakukan.
- 5 Kamu akan mendapatkan kode khusus sebagai tanda kerja sama dalam Program Afiliasi.
- 6 Sebagai member yang terdaftar, kamu juga akan menerima SPK dari Studio at Famos.
- 7 Email konfirmasi dan informasi terkait Program Afiliasi akan dikirim maksimal 3 Hari.
- 8 Setelah menjadi member Afiliasi Studio at Famos, kamu bisa langsung mempromosikan Studio at Famos di Media Sosial.

STUDIO AT FAMOS 2024

Program Afiliasi

12

Syarat & Ketentuan Pendaftaran Afiliasi



- 1 Berpengalaman menangani lebih dari 10 Klien (dengan kategori foto minimal 3 macam)
- 2 Memiliki Fleksibilitas Waktu Kerja
- 3 Komunikatif dan Koordinatif
- 4 Memiliki Kamera Profesional secara pribadi (sertakan spesifikasi rinci)
- 5 Bertanggung jawab dalam menjaga fasilitas studio yang digunakan
- 6 Mengikuti proses verifikasi sebelum resmi menjadi member dari Program Afiliasi Studio at Famos
- 7 Menyertakan portofolio dan bersedia digunakan untuk referensi klien

STUDIO AT FAMOS 2024

Program Afiliasi

13

Do's



- 1 Melakukan promosi melalui media sosial Instagram setiap kali melakukan penyewaan di Studio at Famos.
- 2 Menjadikan Studio at Famos sebagai prioritas saat akan melakukan sesi foto terbaru bersama klien
- 3 Merekomendasikan kepada rekan atau kerabat agar melakukan reservasi untuk sesi foto di Studio at Famos

STUDIO AT FAMOS 2024

Program Afiliasi

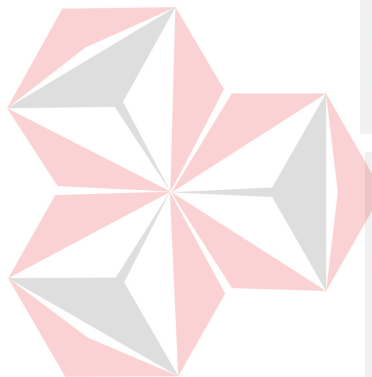
14

Don'ts

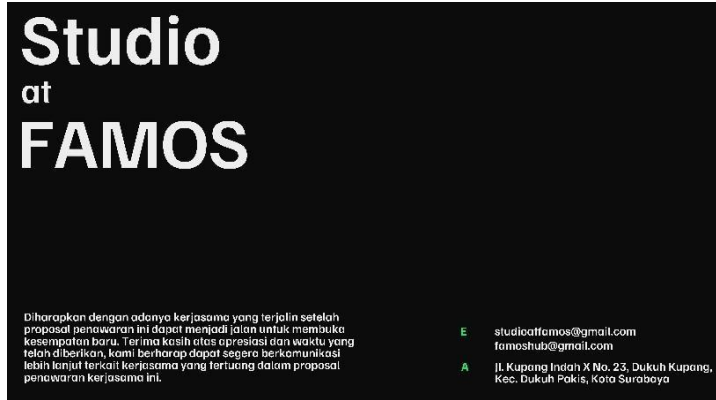


- 1 Dilarang menyalahgunakan logo Studio at Famos
- 2 Dilarang mengunggah atau memproduksi konten pornografi, diskriminatif, dan kekerasan di dalam Studio at Famos
- 3 Dilarang mengunggah konten SARA dan mencemarkan nama baik dari Studio at Famos

15



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4. 35 Final Desain Proposal
(Sumber: Berkas Penulis, 2024)



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengalaman selama 3 bulan melaksanakan kegiatan Kerja Praktik di PT. Famos Ideasi Global memberikan banyak ilmu dan wawasan bagi penulis. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pengenalan brand membutuhkan media tertentu untuk menarik audiens dan menyampaikan informasi. Media sosial seperti Instagram dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengenalan tersebut. Selain itu, diperlukan komunikasi, disiplin, inisiatif, dan kerja sama yang baik dalam pengerjaan dengan tim.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan dari hasil kerja praktik di PT. Famos Ideasi Global adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Perusahaan

1. Diharapkan ada kerja sama antara perusahaan dengan universitas dalam pengoptimalan cara belajar melalui kerja praktik ini.
2. Lebih mengembangkan ide-ide kreatif dan senantiasa melakukan inovasi.

5.2.2 Bagi Mahasiswa

1. Menjaga nama baik universitas dengan menjaga perilaku selalu mematuhi aturan dalam Perusahaan
2. Menjaga sifat disiplin, inisiatif dan aktif bersama tim
3. Melaksanakan tugas dan kerja sama dengan baik bersama tim

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori. (2015). Media sosial Instagram. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 3(April), 49–58.
- Echol, J., & Syadili. (2010). *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Martowinangun, K., Sri Lestari, D. J., & Karyadi, K. (2019). Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan Di Cv. Jaya Perkasa Motor Rancaekek Kabupaten Bandung. *Jurnal Co Management*, 2(1), 139–152.
<https://doi.org/10.32670/comanagement.v2i1.162>
- Putra, R. W. (2021). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN* (E. Risanto (ed.); 1st ed.).
- Sikumbang, K., Ramadhina, W., Yani, E. R., Arika, D., Hayati, N., Hasibuan, N. A., & Permana, B. G. (2024). Peranan Media Sosial Instagram terhadap Interaksi Sosial dan Etika pada Generasi Z. *Journal on Education*, 6(2), 11029–11037. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4888>
- Sugiarto, D., & Suhadi, S. (2019). Desain Majalah Penunjang Promosi Dan Informasi Pada SMK Karya Bangsa Kota Tangerang. *Cices*, 5(2), 136–142.
<https://doi.org/10.33050/cices.v5i2.581>
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, Dan Dokumentasi: Pendidikan Di Majelis Taklim Annur Sejahtera. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2, 1–8.