



**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN MEDIA SOSIAL META  
STATE PUBLISHING DI PPT MSDM KUNCORO LEADERSHIP TRAINING  
& CONSULTING**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**DEWI SIRWI NURIL**

**20420100001**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN MEDIA SOSIAL META  
STATE PUBLISHING PPT MSDM KUNCORO LEADERSHIP TRAINING &  
CONSULTING**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**Nama** : DEWI SIRWI NURIL  
**NIM** : 20420100001  
**Program** : S1 (Strata Satu)  
**Jurusan** : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

## LEMBAR MOTTO



***“Jangan biarkan rasa takut menghalangimu untuk  
mencapai impianmu.”***

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Laporan kerja praktek ini saya persembahkan untuk seluruh orang-orang yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya sampai saat ini.*

☺ *Terima Kasih* ☺

**LEMBAR PENGESAHAN**

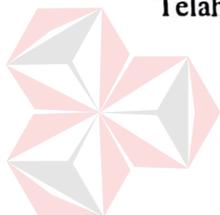
**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN MEDIA SOSIAL  
META STATE PUBLISHING DI PPT MSDM KUNCORO  
LEADERSHIP TRAINING & CONSULTING**

Laporan Kerja Praktik oleh

Dewi Sirwi Nuril

NIM : 20420100001

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Surabaya, 24 Januari 2024

Pembimbing

**Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT**  
NIDN. 0706028502

Penyelia

**Saskia Ratry Arsiwie, S.Si., M.Si.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

NIDN. 0720028701

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Dewi Sirwi Nuril  
NIM : 20420100001  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN  
MEDIA SOSIAL META STATE PUBLISHING DI PPT  
MSDM KUNCORO LEADERSHIP TRAINING &  
CONSULTING**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 24 Januari 2024



+ NIM : 2042010001

## ABSTRAK

Media sosial merupakan salah satu wadah yang efektif untuk mempromosikan produk dan memberikan informasi mengenai barang maupun jasa dari sebuah brand di era digital ini. Terutama, media promosi terkait erat dengan media sosial dan marketplace, sehingga perlu perancangan yang menarik untuk dapat menyampaikan informasi kepada audiens sesuai dengan tujuan mereka.

Salah satu platform media sosial yang digemari oleh masyarakat di Indonesia adalah Instagram. Fitur-fitur seperti feeds, reels, dan stories menyajikan foto dan video untuk audiens, sehingga lebih menarik untuk dilihat. Hal ini menjadikan Instagram sebagai media yang efektif untuk mempromosikan produk, seperti produk *Unit Meta State Publishing* yang ada PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting, sehingga promosi produk yang dilakukan dapat memiliki jangkauan yang lebih luas.

Dengan popularitas dan beragam fitur yang dimilikinya, Instagram menjadi salah satu pilihan utama untuk mempromosikan produk dan brand, terutama dalam hal visual dan kreativitas. Dengan memanfaatkan fitur-fiturnya secara optimal, brand dapat menjangkau audiensnya dengan cara yang menarik dan efektif.

**Kata kunci:** *Media promosi, sosial media, social media, instagram*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik yang berjudul “**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN MEDIA SOSIAL META STATE PUBLISHING DI PPT MSDM KUNCORO LEADERSHIP TRAINING & CONSULTING**” 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 Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika;
2. **Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual;
3. **Ibu Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik dari awal hingga selesai;
4. **Bapak Puguh Dwi Kuncoro, S.Psi** selaku Direktur Operasional PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting yang memberikan ijin untuk melakukan kerja praktik, serta memberikan ilmu dan motivasi.
5. **Ibu Saskia Ratry Arsiwie, S.Si., M.Si** selaku Mentor dari *Unit* Meta State Publishing dari PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting yang memberikan masukan terhadap implementasi kerja praktik.

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

Surabaya, Januari 2024

**Dewi Sirwi Nuril**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 .....	4
1.6 Pelaksanaan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Sejarah Perusahaan .....	7
2.2 Profil Perusahaan .....	7
2.3 Visi dan Misi .....	8
2.4 Logo Perusahaan .....	9

2.5	Lokasi PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting .....	9
2.6	Struktur Organisasi .....	10
2.7	Deskripsi Pekerjaan .....	10
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>		<b>12</b>
3.1	Desain Grafis .....	12
3.2	Media Promosi .....	12
3.3	Media Sosial .....	12
3.3.1	Instagram .....	13
3.3.2	Feed .....	13
3.4	Unsur-unsur Desain .....	13
3.4.1	Garis ( <i>line</i> ) .....	13
3.4.2	Bentuk ( <i>shape</i> ) .....	13
3.4.3	( <i>Texture</i> ) .....	14
3.4.4	Ruang ( <i>space</i> ) .....	14
3.4.5	Ukuran ( <i>size</i> ) .....	14
3.4.6	Warna ( <i>Color</i> ) .....	14
3.5	Tipografi .....	14
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>		<b>16</b>
4.1	Brief .....	16
4.2	Konsep Tipografi .....	16
4.3	Software .....	17
4.4	Konten Feeds .....	17
4.4.1	Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram .....	18
4.4.2	Proses Editing .....	18
4.4.3	Hasil Desain .....	19
4.4.4	Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram .....	19
4.4.5	Proses Editing .....	20
4.4.6	Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram .....	21

4.4.7 Proses Editing.....	22
4.4.8 Hasil Desain.....	22
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>23</b>
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran.....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>25</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat memudahkan masyarakat untuk dapat memperoleh informasi melalui berbagai media. Para pengusaha saat ini berpartisipasi dalam berbagai bidang mulai mengeksplorasi dan membentuk bisnis di banyak media *online*, terutama di media sosial dan *marketplace*. Mulai dari pembangunan interaksi dan komunikasi, menunjukkan bakat, kegiatan promosi dan juga manfaat melalui media sosial maupun *marketplace*. Pada *unit* Meta State Publishing PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting juga menggunakan media sosial dan, *marketplace* yang digunakan antara lain Instagram, Facebook, dan Tiktok. Sedangkan untuk *marketplace* yang digunakan oleh *unit* Meta State Publishing yaitu Shopee. Meta State Publishing menggunakan Instagram dan Shopee sebagai platform utama untuk promosi mereka. Mereka fokus pada konten visual yang menarik dan informatif, memastikan bahwa produk yang dipromosikan memiliki tampilan yang menarik dan menyediakan informasi yang jelas kepada audiens. Interaksi yang aktif dengan pengguna, termasuk manajemen komentar dan respons positif terhadap umpan balik, menjadi fokus penting. Selain itu, mereka mengoptimalkan fitur-fitur khusus yang ditawarkan oleh kedua platform tersebut, seperti Stories, IG Reels yang ada di platform Instagram dan fitur belanja ada platform Shopee. Melalui strategi ini, Meta State Publishing berupaya memanfaatkan sepenuhnya potensi platform-platform tersebut untuk mencapai target pasar mereka dengan lebih efisien.

PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting merupakan sebuah Lembaga Konsultan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia yang berfokus pada pengembangan potensi diri berbasis ilmu *Psychology, Management, Neuro-Linguistic Programming, Hypnotherapy, Coaching, Experiential Learning* dan *Quantum Mind Technology*. PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting memiliki beberapa perusahaan induk di dalamnya seperti Global HCM Institute, Meta State Publishing, Jogja Outbound Specialist, Kelas Pengembangan Diri, Psychological Meditation Center, dan Unlimited Public Speaking.

Produk Meta State Publishing adalah divisi penerbitan dan percetakan yang berada di bawah naungan PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting. Mereka fokus pada penerbitan dan percetakan buku-buku mengenai psikologi, manajemen, motivasi, inspirasi, dan pengembangan diri. Sebagai penerbit, Meta State Publishing bertanggung jawab untuk mencetak, mendistribusikan, dan memasarkan buku-buku tersebut ke pembaca. Selain itu, Meta State Publishing ini juga terlibat dalam proses editing, desain sampul, dan penyuntingan isi buku. Dengan demikian, Meta State Publishing memainkan peran penting dalam menyebarkan pengetahuan dan informasi mengenai topik-topik yang relevan dengan pengembangan diri dan manajemen. Konten dari Meta State Publishing dibuat berbagai macam bentuk seperti video, ilustrasi, foto dan lain-lain. Konten yang dibuat sesuai dengan Brief yang diberikan oleh perusahaan.

Dalam kerja praktik, Penulis diarahkan oleh supervisor untuk mendesain konten media sosial di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting pada *unit* Meta State Publishing. Sebagai bagian dari kegiatan KP, penulis akan terlibat dalam proses desain grafis untuk konten mempromosikan buku-buku yang diterbitkan, mengedukasi audiens mengenai topik-topik yang relevan, dan meningkatkan *brand awareness* terkait dengan bidang psikologi, manajemen, motivasi, inspirasi, dan pengembangan diri. Hal ini akan memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan desain grafis di dunia nyata, khususnya dalam industri penerbitan dan percetakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

“Bagaimana cara merancang konten media sosial *Unit* Meta State Publishing di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar jelas dan terarah, terdapat beberapa batasan masalah yang akan dirancang

dalam penjelasan Laporan Kerja Praktik ini, antara lain :

1. Perancangan konten Instagram menggunakan Canva.
2. Perancangan *feed* instagram interaktif postingan di akun Meta State Publishing.

#### **1.4 Tujuan Kerja Praktik**

Dengan adanya konten untuk media sosial sebagai media promosi di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting ini diharapkan dapat mejadi penunjang maksimalnya promosi dan penjualan produk *Unit* Meta State Publishing milik PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting. Serta dengan adanya kerja praktik ini diharapkan mahasiswa mampu memberikan terobosan dari segi pembuatan promosi kepada PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting, serta untuk merancang desain media sosial yang lebih menarik guna menunjang promosi yang dilakukan.

#### **1.5 Manfaat**

Dalam perancangan ilustrasi pada saat melakukan Kerja Praktik di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting ini, manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

##### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

1. Melakukan penerapan ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan.
2. Menambah pengalaman, ilmu serta relasi dalam dunia industri kreatif.
3. Mampu bekerja secara profesional didalam tim dan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.
4. Dapat memahami bagaimana perancangan konten dalam perusahaan itu dibuat.

##### **1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan**

1. Membantu PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting dalam perancangan konten media sosial *Unit* Meta State Publishing.

Membantu meningkatkan *insight* customer di PPT MSDM Kuncoro Leadership

Training & Consulting.

2. Memperkuat hubungan antara perusahaan dan perguruan tinggi.
3. Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produk di media sosial.

### 1.5.3 Bagi Akademik

1. Dapat menerapkan ilmu desain pada konten media sosial di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting.
2. Perguruan tinggi akan diketahui dan memiliki citra baik dalam dunia kerja.
3. Kerja Praktik dapat digunakan sebagai *portfolio* untuk menuju dunia kerja nantinya.

## 1.6 Pelaksanaan

### a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting

Alamat : Retno Inten Street No. 393C, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta, 55171

Telepon : +62 85640105640

E-mail : [kuncoroleadership@gmail.com](mailto:kuncoroleadership@gmail.com)

Website : <https://www.kuncoroleadership.org/>

### b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 4 September s.d 31 Desember 2023

Waktu : Kamis s.d Selasa 09:00 – 17:00 WIB

## **1.7 Sistematika Penulisan**

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

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, 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 pada *Brand Unit* Meta State Publishing di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting, 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 di PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting, 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**

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



## BAB II

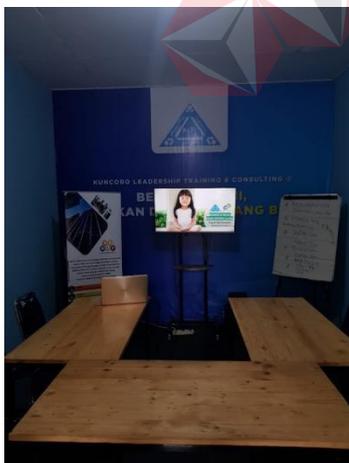
### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting® merupakan sebuah Lembaga Konsultan dan Pelatihan Sumberdaya Manusia yang berfokus pada pengembangan potensi diri berbasis ilmu *Psychology, Management, Neuro-Linguistic Programming, Hypnotherapy, Coaching, Experiential Learning* dan *Quantum Mind Technology*.

PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting® didirikan pada tahun 2014 dengan spirit serta komitmen tinggi untuk menjadi partner terbaik Anda dalam mewujudkan transformasi *Attitude, Knowledge & Lifeskill* untuk meningkatkan kualitas, produktifitas, profesionalitas, serta integritas baik secara individu, organisasi, perusahaan maupun institusi.

#### 2.2 Profil Perusahaan



**Gambar 2.1 Kantor PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting**  
( Sumber: Facebook PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting )

PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting memiliki beberapa perusahaan induk di dalamnya seperti Global HCM Institute, Meta State Publishing, Jogja Outbound Specialist, Kelas Pengembangan Diri, Psychological Meditation Center, dan Unlimited Public Speaking. Meta State Publishing, sebagai divisi penerbitan dan percetakan di bawah

naungan PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting, memiliki fokus utama pada publikasi buku yang mencakup topik psikologi, manajemen, motivasi, inspirasi, dan pengembangan diri. Sebagai entitas penerbit, Meta State Publishing memiliki tanggung jawab penuh dalam proses cetak, distribusi, dan pemasaran buku-buku tersebut, termasuk keterlibatan dalam tahap editing, desain sampul, serta penyuntingan isi. Peran Meta State Publishing dalam menyebarkan pengetahuan dan informasi terkait pengembangan diri dan manajemen dianggap sangat penting. Selain itu, Meta State Publishing juga bertanggung jawab dalam menciptakan beragam jenis konten seperti video, ilustrasi, dan foto, yang disesuaikan dengan *Brief* yang disediakan oleh perusahaan.

Berikut adalah informasi mengenai identitas dari PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting :

Nama Perusahaan : PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting

Alamat : Retno Inten Street No. 393C, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta, 55171

Telepon : +62 85640105640

E-mail : [kuncoroleadership@gmail.com](mailto:kuncoroleadership@gmail.com)

Website : <https://www.kuncoroleadership.org/>

### **2.3 Visi dan Misi**

Visi:

Menjadi sebuah pusat riset dan pengembangan multidisiplin yang mengutamakan eksplorasi potensi diri berbasis pada bidang-bidang psikologi, manajemen, Neuro-Linguistic Programming (NLP), hipnoterapi, coaching, experiential learning, dan teknologi pikiran kuantum.

Misi:

1. Menyusun dan mengembangkan kurikulum pelatihan yang bertujuan untuk merancang program-program yang tidak hanya strategis namun juga inovatif, berdasarkan pada fondasi riset terkini dan metodologi yang teruji.

2. Berperan sebagai mitra bagi pengembangan individu dan entitas bisnis dengan menjunjung tinggi prinsip profesionalitas serta integritas dalam menyediakan bimbingan,

pelatihan, dan konsultasi.

3. Menyebarkan inspirasi dan manfaat dari hasil riset serta pengembangan yang telah dilakukan demi memberikan kontribusi positif yang merata bagi masyarakat Indonesia secara luas.

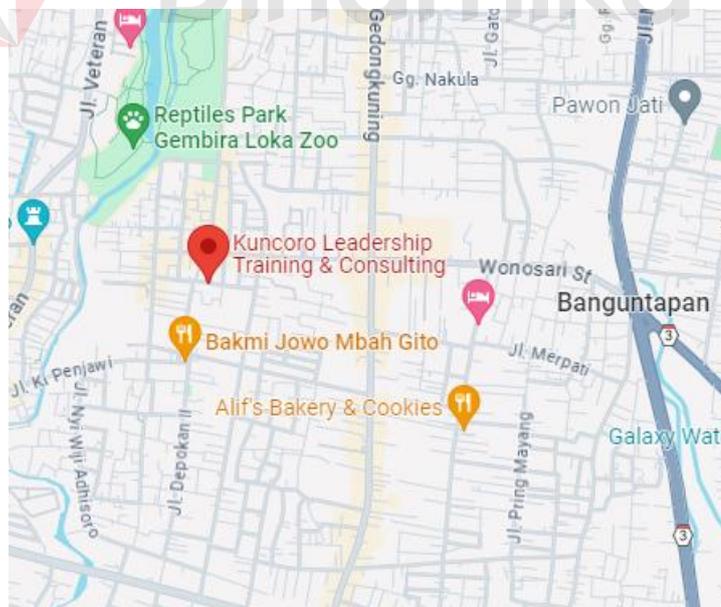
## 2.4 Logo Perusahaan



**Gambar 2.2 Logo anak perusahaan PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting**

(Sumber Facebook Meta State Publishing)

## 2.5 Lokasi PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting



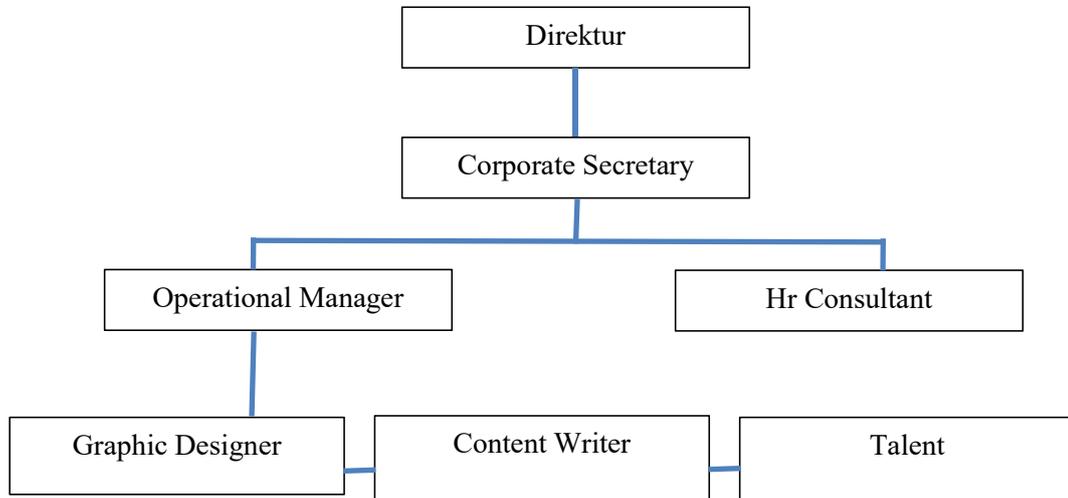
**Gambar 2.3 Lokasi anak perusahaan PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting**

(Sumber Google Maps)

Link Google maps : <https://maps.app.goo.gl/ErNVS5suUKQfNwti8>

## 2.6 Struktur Organisasi

Gambar dibawah ini merupakan struktur organisasi dari PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting :



**Gambar 2.4 Struktur organisasi PPT MSDM Kuncoro Leadership Training & Consulting**

( Sumber : olahan penulis )

## 2.7 Deskripsi Pekerjaan

### 1. Direktur

Memegang peran paling tinggi dalam struktur organisasi. Bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis, arah perusahaan, dan mengawasi semua aktivitas dan departemen.

### 2. Secretary Corporate

Bertanggung jawab atas administrasi eksekutif dan administrasi kantor secara keseluruhan. Bisa juga menjadi penghubung antara Direktur dan bagian lain dalam organisasi.

### 3. Operational Manager

Bertanggung jawab atas operasional sehari-hari perusahaan. Mengawasi kegiatan harian, proses bisnis, dan koordinasi di tingkat operasional.

### 4. HR Consultant

Bertanggung jawab atas manajemen sumber daya manusia (SDM). Mengelola kebijakan dan praktik HR, termasuk rekrutmen, pelatihan, kompensasi, dan kesejahteraan karyawan.

### **5. Social Media Graphic Designer**

Berperan untuk membuat konten visual yang menarik di berbagai platform, mengikuti identitas merek perusahaan, berkolaborasi dengan tim, mengikuti tren desain terkini, menganalisis kinerja konten, serta memastikan kepatuhan terhadap pedoman platform dan etika yang berlaku.

### **6. Social Media Content Writer**

Berperan untuk menciptakan teks yang menarik di berbagai platform, sesuai dengan identitas merek, berkolaborasi dengan tim, meneliti tren terkini, memahami audiens target, dan menganalisis kinerja konten guna perbaikan strategi selanjutnya, semuanya dengan memastikan kepatuhan terhadap pedoman dan etika platform.

### **7. Social Media Talent**

Berperan dalam membangun dan mempertahankan audiens yang besar di platform media sosial, menciptakan konten kreatif yang sesuai dengan merek, berkolaborasi dengan perusahaan untuk promosi, memengaruhi perilaku pengikut, mengelola interaksi dengan pengikut, menganalisis kinerja konten, mematuhi kebijakan platform, serta menjadi otoritas yang berpengaruh dalam bidangnya.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Desain Grafis

Desain grafis melibatkan banyak aspek kreatif dalam tata letak dan komposisi visual, tidak hanya berkaitan dengan seni grafis. Termasuk dalam ruang kreatifnya adalah merancang stationary kit seperti kartu nama, kop surat, dan identitas visual perusahaan lainnya. Desainer grafis juga menciptakan corporate identity dengan logo dan trade mark untuk berbagai konteks.

Selain itu, desain grafis juga terlibat dalam menciptakan lingkungan visual seperti papan petunjuk arah dan infografis yang jelas dalam menyampaikan informasi. Di sektor industri, desain grafis merancang label, kemasan produk, dan sistem informasi pada berbagai produk dan layanan. Dari prepress hingga hasil cetakan, desain grafis memiliki peran vital dalam menciptakan produk percetakan menarik.

Desain grafis juga mempengaruhi arsitektur melalui produk sign system dan merancang berbagai media seperti buku, majalah, sampul kaset, hingga desain pada benda sehari-hari. Mulai dari stiker, pin, hingga desain undangan dan sertifikat, semuanya merupakan bagian dari kreativitas dalam desain grafis. Desain huruf, tipografi, ilustrasi, dan komik juga menjadi bagian penting dalam menyampaikan pesan visual yang kuat.

#### 3.2 Media Promosi

Menurut (Sora, 2020) media promosi adalah cara yang dilakukan oleh pembisnis dalam menyampaikan, menyebarkan, dan menawarkan produk atau jasa yang dijualnya supaya calon konsumen tertarik untuk membeli. Sedangkan promosi bisa diartikan sebagai suatu bentuk dari komunikasi pemasaran, yang berarti segala aktivitas yang berusaha menyebarkan informasi yang dapat mempengaruhi ataupun membujuk konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan sehingga meningkatkan pemasaran dan membuat pembeli loyal terhadap produk yang dibelinya.

#### 3.3 Media Sosial

Pengertian media sosial atau dalam bahasa Inggris "*Social Media*" menurut tata bahasa, terdiri dari kata "Social" yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan

“Media” adalah sebuah wadah atau tempat sosial itu sendiri. Menurut (Adi Putra, 2013) Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia *virtual*. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

### **3.3.1 Instagram**

Instagram adalah sebuah media sosial yang digunakan untuk mengunggah foto maupun video. Instagram berdiri pada tahun 2010 dan didirikan oleh dua bersahabat Kevin Systrom dan Mike Krieger. Instagram memiliki tujuan utama salah satunya ialah sebagai media favorit penggunanya yang ingin mempublikasikan kegiatan, barang, tempat atau pun dirinya sendiri kedalam bentuk foto dan video (Mahendra 2017).

### **3.3.2 Feed**

Feed Instagram adalah tampilan foto/gambar/video yang terdapat pada profil akun seorang pengguna platform instagram yang bisa dilihat oleh user lain ketika mengunjungi profil beranda akun milik follower/following, semakin banyak foto/gambar/video yang diupload ke dalam akun maka akan semakin bertambah feed yang ada di dalam akun tersebut (Oktaresiyanti, 2019).

## **3.4 Unsur-unsur Desain**

Unsur dalam setiap hasil karya desain grafis dan DKV terdiri dari bagian-bagian yang bisa dipelajari secara terpisah. Pada setiap hasil karya desain pasti ada minimal satu dari unsur berikut:

### **3.4.1 Garis (*line*)**

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan *dotted line*, *solid line*, dan garis putus-putus.

### **3.4.2 Bentuk (*shape*)**

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Pada desain komunikasi visual akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan.

### **3.4.3 (Texture)**

Tekstur (*texture*) Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

### **3.4.4 Ruang (space)**

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

### **3.4.5 Ukuran (size)**

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain Anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

### **3.4.6 Warna (Color)**

Warna (*color*) Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Addictive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

## **3.5 Tipografi**

Tipografi berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu “typos” yang berarti bentuk dan

“graphos” yang berarti menulis sehingga tipografi disebut sebagai seni huruf dan jenis huruf untuk dirancang dan disusun pada sebuah garis kalimat yang ada pada paragraph dengan layout yang beragam yang dapat menampilkan kesan pesan tertentu agar pembaca merasa nyaman dalam memahami pesan (Surianto Rustan, 2010)

Menurut Surianto Rustan, tipografi dipecahkan menjadi 3 macam golongan inti yakni kelompok huruf, spasi huruf, dan ukuran huruf.

## 1. Kelompok huruf

### a. *Serif*

*Serif* merupakan jenis huruf yang memiliki kesan yang formal, elegan, dan rapi dengan bentuk garisan huruf yang ujungnya meruncing dan memiliki ketebalan dan ketipisan garis yang menonjol. Adapun dua kategori dalam *serif* yakni:

1) Berdasarkan arahnya

a) *Monolateral*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Huruf *serif* yang muncul pada satu sisi suatu terminal atau bagian ujung *stroke*

dari huruf.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Kegiatan kerja praktik yang dilaksanakan oleh penulis di PTT Kuncoro Leadership Training & Consulting, sebagai seorang media konten untuk merancang konten agar PTT Kuncoro Leadership Training & Consulting menjadi lebih dikenal dan lebih banyak diminati oleh semua masyarakat Indonesia karena konten yang beragam. Penulis yang menjadi seorang media konten mempunyai tugas membuat konten *feeds* instagram yang akan diunggah pada media tersebut.

#### 4.1 Brief

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

1. Mendesain konten yang sudah dibuat Social Media Content Writer di CMS (Framework KLTC).
2. Penulis melakukan revisi desain pada hari Rabu-Kamis (17.00)
3. Pada hari Jumat sampai Minggu penulis melakukan riset desain untuk konten minggu berikutnya.

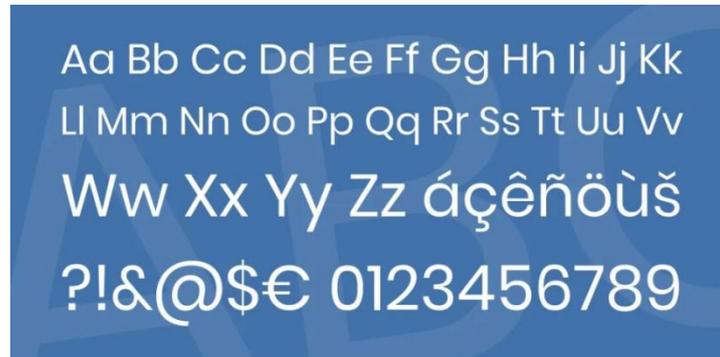
#### 4.2 Konsep Tipografi

Tipografi yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan konten *feeds* instagram untuk PTT Kuncoro Leadership Training & Consulting yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.1 League Spartan

(Sumber : <https://www.dafontfree.io/league-spartan-font/>)



Gambar 4.2 League Spartan

(Sumber : <https://www.dafontfree.io/poppins-font-family/>)

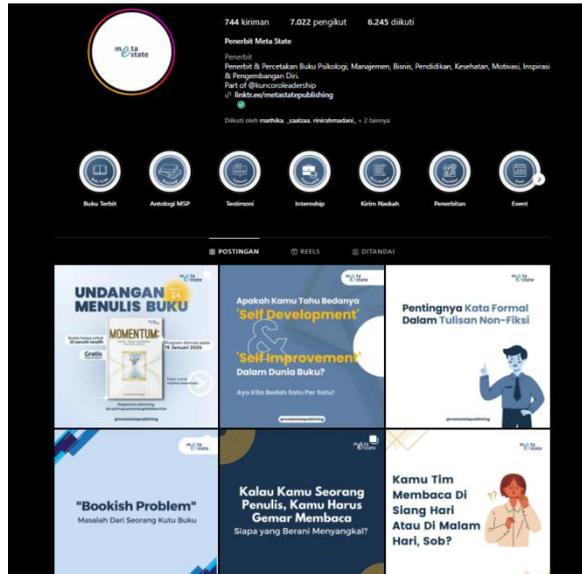
Penulis memilih font League Spartan dan Poppins mengikuti desain brief yang sudah ditentukan oleh Perusahaan PPT Kuncoro Leadership Training & Consulting. Jadi pemilihan font League Spartan dan Poppins yang sudah dipilih oleh Perusahaan dirasa tepat agar audience bisa lebih mudah untuk membacanya dan mudah untuk diingat.

### 4.3 Software

Software yang digunakan oleh penulis ketika mengerjakan tugas dari perusahaan yaitu software Canva dan Photoshop. Canva digunakan oleh penulis untuk membuat konten *feeds* yang akan diunggah di Instagram, sedangkan Adobe Photoshop digunakan oleh penulis untuk membuat mockup buku dari Meta State Publishing dan buku non fiksi lainnya.

### 4.4 Konten Feeds

Konten *feeds* Instagram unit Meta State Publishing PPT Kuncoro Leadership Training & Consulting dirancang oleh penulis melalui beberapa tahapan proses yaitu meriset dan mencari referensi untuk konten desain *feed*, setelah itu membuat sketsa untuk tiap konten desain feed instagram, setelah itu mendesain konten menggunakan software Canva dan Photoshop. Terdapat beberapa contoh konten instagram untuk unit Meta State Publishing di PPT Kuncoro Leadership Training & Consulting.

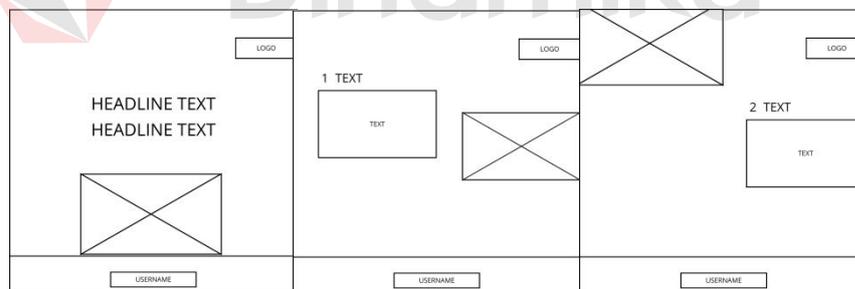


**Gambar 4.3 Feeds Instagram Meta State Publishing**

(Sumber : Instagram Meta State Publishing)

#### 4.4.1 Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram

Dalam tahap awal pembuatan sketsa konten *feed* instagram, penulis membuat sketsa terlebih dahulu menggunakan software canva untuk mengatur layouting dari teks, warna dan juga elemen yang dipakai.

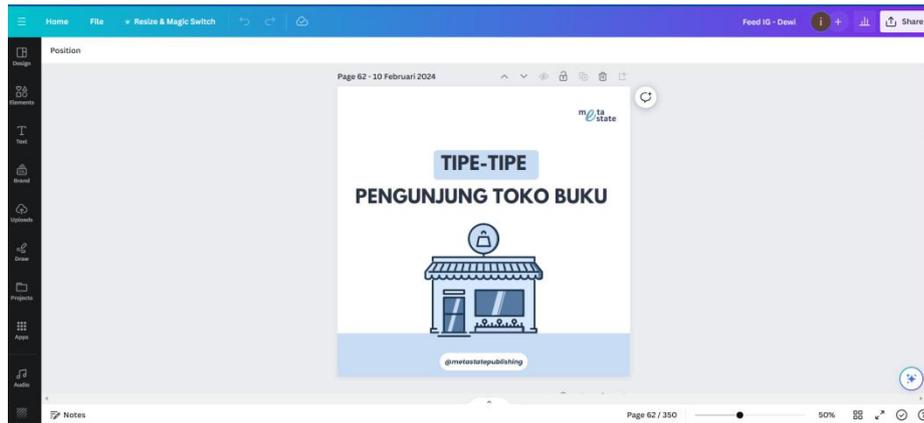


**Gambar 4.4 Sketch Feed Tipe-tipe Penjual Toko Buku**

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.2 Proses Editing

Di dalam pembuatan *feed* Instagram, penulis menggunakan *software* Canva. Disini juga menunjukkan proses *editing* foto untuk kebutuhan desain *feed*.



**Gambar 4.4** Proses Editing Feed Tipe-tipe Penjual Toko Buku

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.3 Hasil Desain

Hasil desain dapat dikerjakan dan di upload ketika sudah disetujui dari pihak perusahaan. Contoh dari hasil desain yang ada di gambar 4.4.

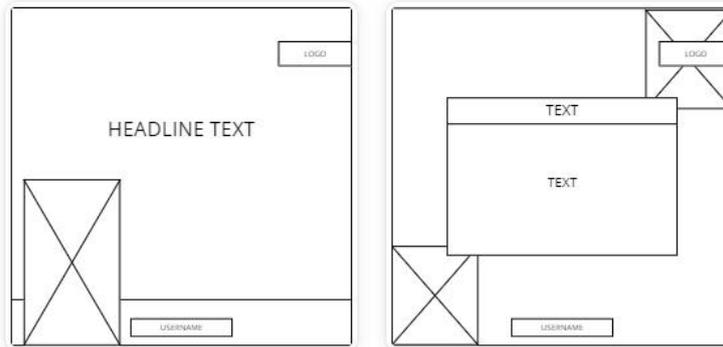


**Gambar 4.5** Hasil Desain Feed Tipe-tipe Penjual Toko Buku

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.4 Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram

Dalam tahap awal pembuatan sketsa konten *feed* instagram, penulis membuat sketsa terlebih dahulu menggunakan software canva untuk mengatur layouting dari teks, warna dan juga elemen yang dipakai.



Gambar

4.6

### Sketch Feed Tipe-tipe Penjual Toko Buku

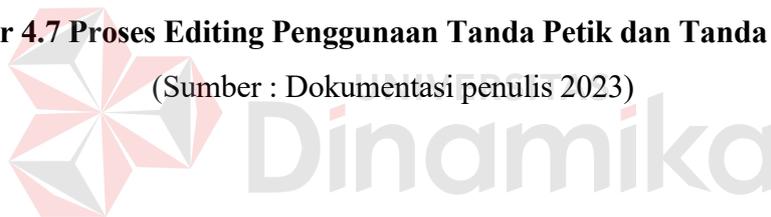
(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.5 Proses Editing

Di dalam pembuatan *feed* Instagram, penulis menggunakan *software* Canva. Disini juga menunjukkan proses *editing* foto untuk kebutuhan desain *feed*.

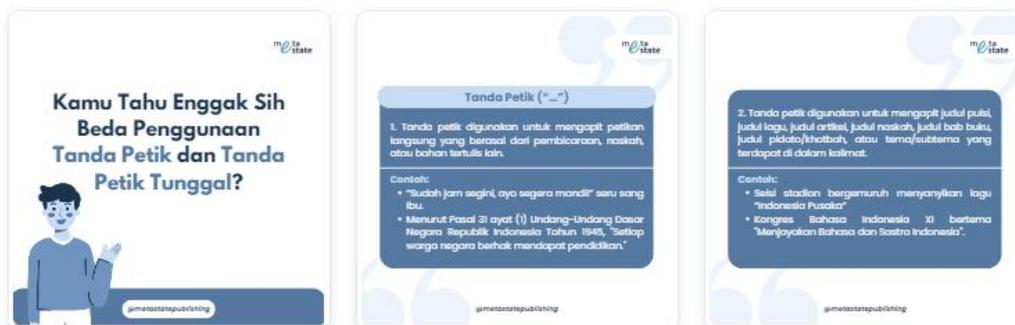
### Gambar 4.7 Proses Editing Penggunaan Tanda Petik dan Tanda Tunggal

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)



#### 4.6.3 Hasil Desain

Hasil desain dapat dikerjakan dan di upload ketika sudah disetujui dari pihak perusahaan. Contoh dari hasil desain yang ada di gambar 4.7





**Gambar 4.8 Hasil Desain Penggunaan Tanda Petik dan Tanda Tunggal**

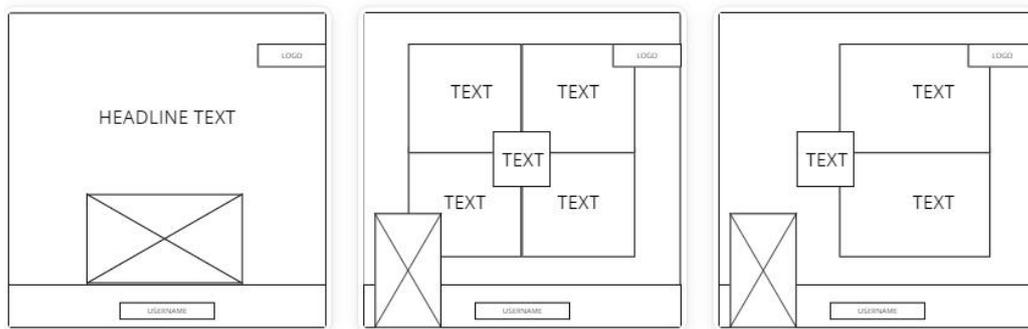
(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)



4.4.6

### Pembuatan Sketsa Konten Feed Instagram

Dalam tahap awal pembuatan sketsa konten *feed* instagram, penulis membuat sketsa terlebih dahulu menggunakan software canva untuk mengatur layouting dari teks, warna dan juga elemen yang dipakai.



**Gambar 4.9 Sketch Feed Tipe-tipe Penjual Toko Buku**

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.7 Proses Editing

Di dalam pembuatan *feed* Instagram, penulis menggunakan *software* Canva. Disini juga menunjukkan proses *editing* foto untuk kebutuhan desain *feed*.



**Gambar 4.1.1 Proses Editing Konten Anotasi Buku**

(Sumber : Dokumentasi penulis 2023)

#### 4.4.8 Hasil Desain

Hasil desain dapat dikerjakan dan di upload ketika sudah disetujui dari pihak perusahaan. Contoh dari hasil desain yang ada di gambar 4.1.1



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang sudah saya pelajari selama menjalani Kerja Praktik di Unit Meta State Publishing dapat disimpulkan dalam beberapahal sebagai berikut:

1. Mengetahui proses desain feed yang di lakukan oleh perusahaan.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang dunia pekerjaan.
3. Menerapkan semua ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan untuk direalisasikan.
4. Mengetahui tata cara untuk bekerja dalam sebuah tim.

Dengan kesimpulan tersebut penulis berharap semua pengalaman yang telah dipelajari dapat menjadi bekal dikemudian hari saat memasuki dunia pekerjaan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan dalam perancangan layout *feed* Instagram untuk media promosi pada PPT Kuncoro Leadership & Training yakni sebagai berikut;

1. Dengan mempelajari ilmu desain melayout dalam merancang suatu konten untuk mempromosikan produk dan jasa, diharapkan sebaiknya untuk mengetahui aspek – aspek desain dan dibentuk serapi mungkin.
2. Selalu memperbaharui dan kembangkan informasi yang sedang terjadi atau dialami agar dapat menghimbau masyarakat dan mempelajari suatu pelajaran yang dapat berguna di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

Adi Putra, Wibawa. 2013. "MEDIA SOSIAL & JEJARING SOSIAL (Social Media & Social Network)." [wordpress.com](http://wordpress.com).

Mahendra, Bimo. 2017. "Eksistensi Sosial Remaja Dalam Instagram." *Jurnal Visi Komunikasi* 16(01): 151–60. [www.frans.co.id](http://www.frans.co.id).

Rustan. Suriyanto, (2010), Hurufontipografi, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.

Sora. 2020. "Pengertian Media Promosi Serta Tujuan, Fungsi, Dan Contohnya Di Sekitar Kita." [pengertianku.net](http://pengertianku.net).

Sutanto. 2005. Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual. Jurnal DKV hal 15-16, ITB:Bandung.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual. Yogyakarta: Dimensi Press