



**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KONTEN MEDIA DIGITAL DINAS
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA SERTA PARIWISATA
KOTA SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Fadhilah Ferliazzah Lubis

20420100042

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

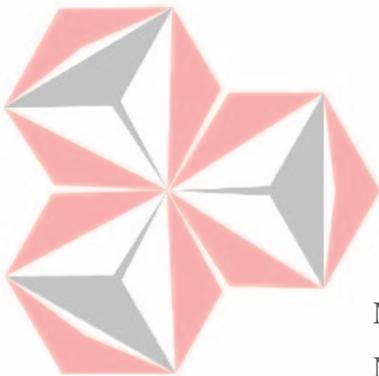
UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KONTEN MEDIA DIGITAL DINAS
KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA SERTA PARIWISATA
KOTA SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

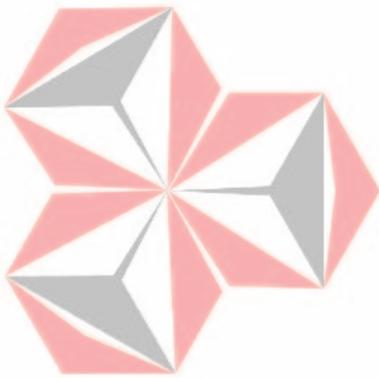
Nama : Fadhilah Ferliazzah Lubis
NIM : 20420100042
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

LEMBAR MOTTO

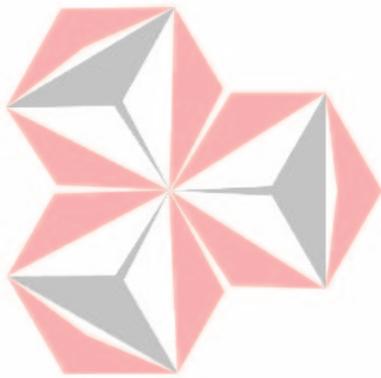


UNIVERSITAS
Dinamika

“Basketball isn’t a game; It’s an art form. You master the fundamentals so you can forget ’em, so you can improvise and just concentrate on what really matters: getting buckets”

– Kyrie Irving

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

**“Laporan Kerja Praktek ini Saya Persembahkan untuk Orang Tua saya
khususnya Ibu Saya”**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KONTEN MEDIA DIGITAL
DINAS KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA SERTA
PARIWISATA KOTA SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik Oleh:
Fadhilah Ferliazzah Lubis
NIM. 20420100042

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui
Surabaya, 18 Maret 2024

Kepala Dinas Kebudayaan,
Keperguruan dan Olahraga serta
Pariwisata Kota Surabaya

Penyelia,
Kepala Bidang Pariwisata



Dra. Wiwiek Widayati
NIP. 196705161993022001

UNIVERSITAS
Dinamika

Farah Andita Ramdhani, S. Hum
NIP. 198805042014022001

Mengetahui,

Ketua Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS
Dinamika

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.
NIDN. 0720028701

Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.
NIDN. 0721099105

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Fadhilah Ferliazzah Lubis
NIM : 20410200042
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK KONTEN MEDIA DIGITAL DINAS KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA SERTA PARIWISATA KOTA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Juni 2024



Fadhilah Ferliazzah Lubis
NIM : 20410200042

ABSTRAK

Dinas Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Merupakan salah satu dinas yang sudah memanfaatkan media sosial sebagai ilustrasi yang salah satunya media untuk menyebarkan informasi. salah satu nya dalam melakukan pembuatan poster dalam media digital, yang biasa dilakukan saat ada acara atau event tertentu. Melalui media sosial, akan lebih mudah mengkomunikasikan pesan kepada Masyarakat tanpa harus bertemu secara langsung. Hal tersebut dapat memberikan dampak positif seperti efisiensi waktu, sebagai tim desain dituntut untuk lebih aktif, lebih kreatif dan lebih mengenalkeada target pasar secara sinkronus maupun asinkronus. Menyampaikan pesan melalui ilustrasi tentunya memerlukan kekreatifan dalam mengolah gambaran yang menarik dan kalimat yang digunakan dalam konten agar dapat tersampaikan dengan akurat dan valid. Untuk melakukan eksekusi tentu ada tahapannya, yang diawali pembuatan artboard, membuat sketsa lalu melalui tahap screening, melkukan finishing dan detailing terhadap desain yang sudah di setujui oleh atasan dan akan diunggah ke media sosial bila lolos tahap tersebut. Untuk bisa mendapatkan hasil yang memuaskan perlu adanya riset dan eksplor lebih banyak terhadap trending agar untuk selalu update tentang ilustrasi yang akan mendatang.

Kata Kunci: Media Sosial, Ilustrasi, Dinas pariwisata dan kebudayaan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur untuk Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan sampai saat ini dan juga telah melimpahkan karunia serta Rahmat-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik ini yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Untuk Konten Media Digital Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya” dapat terselesaikan dengan lancar sesuai dengan waktu dan ketentuan yang ditetapkan.

Laporan Kerja Praktik yang disusun ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Dengan kesuksesan Kerja Praktik dan penyusunan Laporan Kerja Praktik ini berkat adanya dukungan dari berbagai pihak yang mulai dari secara langsung maupun tidak. Dengan adanya itu diucapkan Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika;
2. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif;
3. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual;
4. Ibu Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan, memberikan saran dan masukan, selama pelaksanaan Kerja Praktik.
5. Ibu Dra. Wiwiek Widiyati selaku Kepala Dinas Pemerintah Kota Surabaya Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Telah membimbing dan memberikan semangat selama Kerja Praktik.
6. Ibu Farah Andita Ramdhani, S. Hum selaku penyelia selama Kerja Praktik. Serta Rekan kerja di Dinas pariwisata dan Kebudayaan yang telah memberikan pengalaman berharga.

Surabaya, 22 Desember 2023

Fadhilah Ferliazzah Lubis.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
1.5.1. Bagi Mahasiswa	3
1.5.2. Bagi Instansi.....	4
1.5.3. Bagi Akademik.....	4
1.6. Pelaksanaan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	6
2.1. Sejarah Instansi	6
2.2. Profil Instansi	7
2.3. Visi dan Misi	7
2.3.1. Visi	7
2.3.2. Misi	7
2.4. Logo Instansi.....	8
2.5. Lokasi.....	9
2.6. Struktur Organisasi.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
<i>Instagram</i>	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	24

4.1. Penjelasan Pekerjaan	24
4.2. Posisi dalam Pekerjaan.....	24
4.3. <i>Briefing</i>	24
I. <i>Software</i> yang Digunakan	25
4.4 Proses Perancangan Feed Instagram Sumpah Pemuda.....	27
4.5 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Batik.....	31
4.6 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Ibu	34
4.7 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Kesaktian Pancasila.....	38
4.8 Proses Perancangan Feed Instagram	42
4.9 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Pariwisata.....	46
BAB V PENUTUP	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52
Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	52
Lampiran 2. Form KP – 5 Acuan Kerja	53
Lampiran 3. Form KP – 6 Log Harian	54
Lampiran 4. Form KP – 7 Presensi Kerja Praktik	55
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Dosen	56
Lampiran 6. Sertifikat Magang	57
Lampiran 7. Biodata Penulis	58



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Statistik Pengguna Media Sosial	1
Gambar 2. 1 Logo Dinas pariwisata dan Kebudayaan	8
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi	9
Gambar 3. 1 Ukuran Feeds.....	12
Gambar 3. 2 Tampilan Instagram Story.....	12
Gambar 3. 3 Pengaturan Ukuran Instagram Story.....	13
Gambar 3. 4 Pengaturan Ukuran Reels Instagram	14
Gambar 3. 5 Tampilan Reels Instagram	14
Gambar 3. 6 Ilustrasi Naturalis.....	17
Gambar 3. 7 Ilustrasi Dekoratif	17
Gambar 3. 8 Ilustrasi Kartun	18
Gambar 3. 9 Ilustrasi Karikatur	18
Gambar 3. 10 Ilustrasi Komik	19
Gambar 3. 11 Ilustrasi Vektor.....	20
Gambar 3. 12 Ilustrasi Realis	20
Gambar 3. 13 Teori Warna.....	21
Gambar 3. 14 Typeface Brought	22
Gambar 3. 15 Layout Poster.....	23
Gambar 4. 1 Pengaturan Canvas	26
Gambar 4. 2 Pengaturan DPI.....	27
Gambar 4. 3 Sketsa Brainstorming konten Hari Sumpah Pemuda.....	28
Gambar 4. 4 Hasil Coloring dan Editing	29

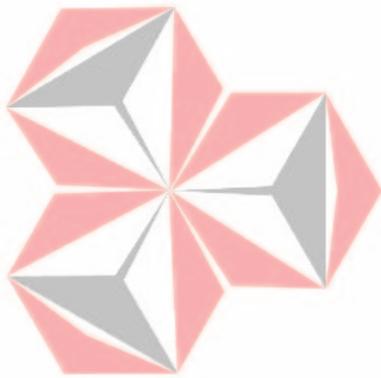


UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4. 5 Tahap Final Design	30
Gambar 4. 6 Tahap Implementasi Media	30
Gambar 4. 7 Tahap pengaturan DPI.....	31
Gambar 4. 8 Tahap Sketsa Brainstroming konten Hari Batik	31
Gambar 4. 9 Tahap Coloring dan Editing	32
Gambar 4. 10 Final Design	33
Gambar 4. 11 Tahap Implementasi Media	34
Gambar 4. 12 Tahap Pengaturan DPI.....	34
Gambar 4. 13 Sketsa Brainstroming konten Hari Ibu	35
Gambar 4. 14 Tahap Coloring dan Editing	36
Gambar 4. 15 Tahap Final Design.....	37
Gambar 4. 16 Implementasi Media.....	38
Gambar 4. 17 Pengaturan Canvas dan DPI.....	38
Gambar 4. 18 Sketsa Poster Hari Kesaktian Pancasila	39
Gambar 4. 19 Coloring dan Editing	40
Gambar 4. 20 Tahap Screening	41
Gambar 4. 21 Final Design Poster	41
Gambar 4. 22 Implentasi media	42
Gambar 4. 23 pengaturan Canvas	42
Gambar 4. 24 Sketsa poster Hari Pariwisata	43
Gambar 4. 25 Coloring dan Editing poster Hari Pariwisata.....	44
Gambar 4. 26 Randerling	45
Gambar 4. 27 Implementasi Media.....	45



Gambar 4. 28 Pengaturan Canvas dan DPI.....	46
Gambar 4. 29 Sketsa Poster Selamat Natal	46
Gambar 4. 30 Coloring dan Editing	47
Gambar 4. 31 Randerling	48
Gambar 4. 32 Implementasi Media.....	49



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

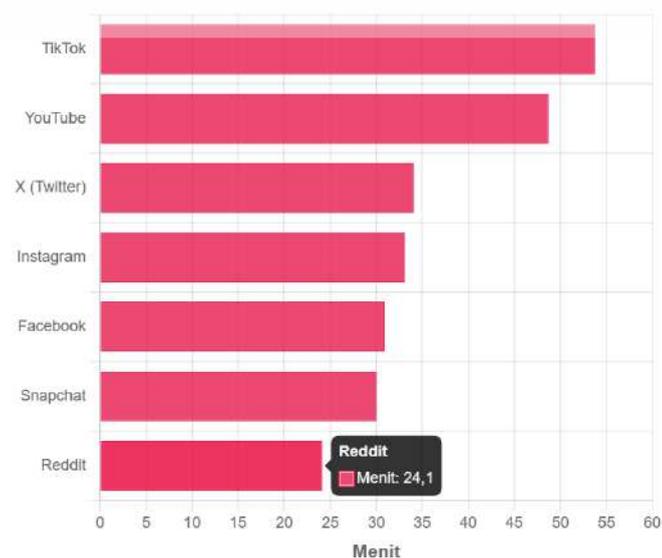
1.1. Latar Belakang

Media sosial merupakan media online yang digunakan satu sama lain dimana penggunaannya bisa dengan mudah melakukan suatu interaksi, bersosialisasi, dan berbagi. Menurut Boyd (2015) mendefinisikan media sosial adalah suatu kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi ataupun bermain. Jadi pada intinya Media Sosial merupakan suatu alat untuk kita bisa berinteraksi dan melakukan aktifitas atau komunikasi secara dua arah secara daring atau online. Yang dimana media sosial itu di era sekarang ini dapat mempermudah kita lakukan seperti mau memberikan hasil karya, menjual karya atau memberikan hasil yang baik untuk personal penulis. Melihat dengan banyaknya penggunaan *graphic design* penulis ingin memperkenalkan melalui ilustrasi khususnya digital kepada masyarakat



Rata-rata Waktu Penggunaan Sosial Media per Hari menurut Platform

Sumber: eMarketer



Gambar 1. 1 Data Statistik Pengguna Media Sosial

Sumber: eMarketer

Berdasarkan data *We Are Social*, tercatat terdapat hingga 4,95 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia. Lebih lanjut, data menunjukkan bahwa setiap pengguna rata-rata menghabiskan 2 jam 24 menit waktunya untuk mengakses media sosial dalam satu hari. Jajaran media sosial dengan jumlah pengguna aktif terbanyak antara lain, YouTube dengan 2.491 miliar, WhatsApp dan Instagram masing-masing dengan 2 miliar, WeChat dengan 1.327 miliar, dan TikTok perkiraan 1.218 miliar pengguna. Meskipun tergolong media sosial baru, TikTok berhasil menggaet popularitas tinggi di kalangan pengguna media sosial.

Dinas pariwisata dan kebudayaan merupakan salah satu tempat yang bisa memberikan informasi-informasi khususnya tentang Surabaya, seperti wisata-wisatanya, Gedung Lawas yang berada di arah timur, gedung Balai Pemuda dan Balai Kota, dan daerah lainnya. Itu bisa dilakukannya untuk memperkenalkan tempat tersebut bisa melalui ilustrasi. Penulis selama melakukan penugasan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan selalu dihimbau untuk mengerjakan proyek seperti pengerjaan poster hari Sumpah Pemuda, Penulis selalu dibimbing untuk melakukan pengerjaannya agar saat upload ke media sosial informasi yang melalui ilustrasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik agar tidak memberikan kericuhan. Dalam penugasan penulis diberikan berbagai macam tugas seperti poster, peta, animasi, dan desain produk yang dimana semua ada hubungannya dengan Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam Kerja Praktik di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan adalah:

“Bagaimana cara merancang Ilustrasi untuk media digital Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam melaksanakan Kerja Praktik agar lebih jelas dan terarah, tentu memiliki Batasan masalah yang harus ditetapkan, yaitu antara lainnya:

1. Perancangan desain ilustrasi masih dalam lingkup dan sesuai dengan kebutuhan Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya.
2. Merancang kebutuhan desain ilustrasi konten media sosial dan media cetak untuk memenuhi tugas pokok bagian Promosi dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat secara kreatif.
3. Menggunakan *software* yang bisa dipahami selama melakukan kegiatan Kerja Praktik, yang dimana itu *software* yang digunakan berupa Procreate.
4. Perancangan desain media sosial dimulai pada bulan September sampai Desember 2023 sesuai dengan periode Kerja Praktik.

1.4. Tujuan

Tujuan dari melakukan kegiatan Kerja Praktik di wilayah Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata antara lain adalah:

1. Tujuan pertama agar mahasiswa mendapatkan pengalaman di dunia kerja secara langsung, dari cara berinteraksinya, komunikasinya dll.
2. Tujuan kedua agar mahasiswa bisa mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama melakukan perkuliahan.
3. Tujuan ketiga agar mahasiswa, dapat memahami dalam melakukan produktivitas didalam dunia kerja tersebut atau budaya kerja disuatu instansi atau perusahaan.

1.5. Manfaat

1.5.1. Bagi Mahasiswa

- a. Memperoleh pengalaman kerja secara langsung atau secara nyata di suatu instansi atau Perusahaan.
- b. Dapat menerapkan juga sekaligus mengembangkan disiplin ilmu yang dipelajari selama melakukan kerja Praktik.
- c. Tentu menambah wawasan dan pengetahuan.

1.5.2. Bagi Instansi

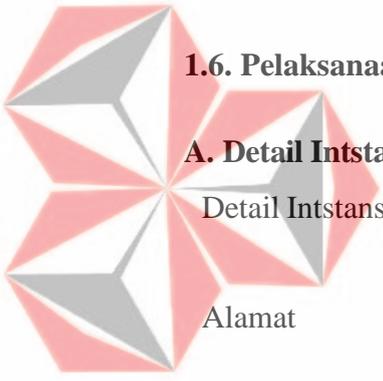
- a. Membantu instansi pemerintahan dalam menyelesaikan permasalahan selama melakukan kegiatan Kerja Praktik berlangsung.
- b. Mempermudah Perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang Desain Komunikasi Visual.
- c. Mempererat hubungan instansi pemerintahan dengan perguruan tinggi.

1.5.3. Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh relasi dan Kerjasama dengan pihak instansi pemerintahan.
- b. Perguruan tinggi menjadi dikenal lebih oleh instansi pemerintahan.

1.6. Pelaksanaan

A. Detail Instansi



Detail Instansi : Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya
Alamat : Gedung Siola, Tunjungan St No. 1-3, Genteng, Surabaya, East Java 60275
Telepon : (031)5318409
Email : disbudporapar@surabaya.go.id
Website : <https://disbudporapar.surabaya.go.id/>

B. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 15 September 2023 - 15 Desember 2023
07.30 - 16.00 Senin - Jumat

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, periode Kerja Praktik, hingga sistematika penulisan.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang profil dari instansi tempat pelaksanaan Kerja Praktik yaitu Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya dan memuat beberapa profil, visi, misi, sampai deskripsi pekerjaan.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan beberapa teori yang mendukung dalam perancangan konten media atau teori-teori yang mendukung dalam penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang proses-proses dari pekerjaan yang telah dilakukan di instansi selama Kerja Praktik tepatnya di Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran mengenai Laporan Kerja Praktik di Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian daftar pustaka berisi informasi yang terkait dengan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan Laporan Kerja Praktik yang diperoleh dari jurnal, *website* di internet.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1. Sejarah Instansi

Dinas Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Adalah sebuah institusi pemerintah daerah yang membantu Gubernur melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintah provinsi di bidang kebudayaan dan pariwisata. Dengan adanya Dinas ini berfungsi untuk merumuskan kebijakan bidang pariwisata, kesenian, kebudayaan dan perfilman, penyelenggara pariwisata dan kebudayaan, pembinaan dan pembimbingan pada pelaku pariwisata dan budaya, coordinator UPTD, hingga pelaporan dan koordinasi urusan pariwisata dan budaya. Dinas Kebudayaan dan pariwisata provinsi Jawa Timur memiliki 6 bidang yang terdiri dari Sekretariat, bidang pemasaran dan kelembagaan Ekonomi Kreatif, Cagar Budaya dan Sejarah, Destinasi Pariwisata, Kebudayaan, Pengembangan Sumber Daya Parekraf serta 4 UPT yakni Taman Budaya, UPT Museum Mpu Tantular dan UPT Laboratorium, Pelatihan dan Pengembangan Kesenian.

Gedung Siola pertama kali dibangun pada tahun 1877 oleh pengusaha asal Inggris yang bernama Robert Laidlaw. Gedung tersebut pada awalnya ditempati oleh toko Whiteaway Laidlaw dan Co yang menjual tekstil dan pakaian, kemudian dengan berkembangnya menjadi milik seorang pengusaha local yang mengabdikan nama Gedung dengan akronim dari namanya menjadi Siola. Awalnya Gedung Siola ini difungsikan sebagai pusat perdagangan dan bisnis, dan menjadi toserba terbesar di wilayah Hindia Belanda. Saat ini, Gedung Siola telah diubah menjadi Tunjungan City dan menjadi pusat perbelanjaan yang terkenal di Surabaya. Sementara itu, manfaat dari Gedung Siola adalah sebagai simbol perdagangan dan perkembangan kota Surabaya. Gedung ini juga menjadi monumen yang membekukan kisah keberanian pejuang Surabaya dalam melawan penjajah dan membawa ingatan menapaki segala kenangan dan jejak perjalanan berdirinya Kota Surabaya.

2.2. Profil Instansi

Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya sebuah institusi pemerintah daerah yang membantu Walikota Surabaya melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Kota Surabaya. Berikut ini adalah detail informasi tentang Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya:

Detail Instansi	: Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya
Alamat	: Gedung Siola, Tunjungan St No. 1-3, Genteng, Surabaya, East Java 60275
Telepon	: (031)5318409
Email	: disbudporapar@surabaya.go.id
Website	: https://disbudporapar.surabaya.go.id/

2.3. Visi dan Misi

2.3.1. Visi

Gotong Royong Menuju Surabaya Kota Dunia yang Maju, Humanis, dan Berkelanjutan.

2.3.2. Misi

1. Mewujudkan perekonomian inklusif untuk yang meningkatkan kesejahteraan rakyat dan pembukaan lapangan kerja baru melalui penguatan kemandirian ekonomi local, Surabaya sebagai pusat penghubung perdagangan dan jasa antar pulau serta internasional.
2. Membangun Sumber Daya Manusia (SDM) unggul, sehat jasmani dan Rohani, produktif serta berkarakter melalui peningkatan akses dan kualitas pelayanan Kesehatan, Pendidikan kebutuhan dasar lainnya.
3. Memantapkan penataan ruang kota yang terintegrasi melalui ketersediaan infrastruktur dan utilitas kota yang modern berkelas dunia serta berkelanjutan.

4. Memantapkan transformasi birokrasi yang berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik.
5. Menciptakan ketertiban keamanan, kerukunan sosial, dan kepastian hukum yang berkeadilan.

2.4. Logo Instansi



Makna Logo:



Gambar 2. 1 Logo Dinas pariwisata dan Kebudayaan
(Sumber: Website Surabaya)

1. Lambang berbentuk perisai segi enam yang distilir, yang maksudnya melindungi Kota Besar Surabaya.
2. Lukisan Tugu Pahlawan melambangkan kepahlawanan putera-puteri Surabaya dalam mempertahankan Kemerdekaan melawan kaum penjajah.
3. Lukisan ikan Sura dan Baya yang berarti Sura Ing Baya melambangkan sifat keberanian putera-puteri Surabaya yang tidak gentar menghadapi sesuatu bahaya.
4. Warna-warna biru, hitam, perak (putih) dan emas (kuning) dibuat sejernih dan secermelang mungkin, agar dengan demikian dihasilkan suatu lambang yang memuaskan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Media Sosial

Media Sosial adalah 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 (Cahyono, 2016) *platform* digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi berbagi informasi, dan membuat berbagai macam konten seperti tulisan, gambar, foto dan video. Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat, apalagi di era sekarang. Karena memegang peranan penting di segala aktivitas di Masyarakat. Media sosial memiliki berbagai fungsi, seperti:

- a. Komunikasi: Media sosial dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan kegiatan berkomunikasi dengan orang lain secara online.
- b. Branding: Media sosial dapat digunakan untuk membangun citra merek atau produk.
- c. Tempat Usaha: Media sosial dapat digunakan sebagai tempat untuk menjual produk atau jasa.
- d. Marketing: Media sosial dapat digunakan untuk memasarkan produk atau jasa.

Media sosial memiliki berbagai macam manfaatnya salah satunya adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterhubungan: Media sosial dapat membantu mempererat hubungan antarmanusia.
- b. Meningkatkan Keterbukaan: Media sosial dapat membantu meningkatkan keterbukaan dan transparansi.
- c. Meningkatkan Kreativitas: Media sosial juga dapat membantu meningkatkan kreativitas dan membantu memperkenalkan suatu produk atau tempat.

Dalam proses berkembangnya media sosial terdapat beberapa macam media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, TikTok, dan Twitter atau X yang masing-masing memiliki fitur tersendiri. Sebagai salah satu contoh ada Instagram. Instagram merupakan media sosial yang menampilkan konten berupa gambar dan video pendek, penggunaan Instagram juga sangat praktis dengan tampilan UI/UX yang dapat dengan mudah dipahami. Dalam menyampaikan suatu informasi juga harus bijak dalam menentukan media sosial mana yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan karena setiap media sosial memiliki ciri khasnya tersendiri.

Instagram

Instagram, Masyarakat mana yang tidak tahu media sosial ini. Media sosial ini sudah sangat umum dan sangat populer dikalangan Masyarakat khususnya di remaja. Pada awalnya Instagram ini hanya fokus berbagi foto-foto saja dan diberikan fitur like dan komentar saja. Tapi seiringnya zaman fitur lain ditambah seperti Instagram memiliki berbagi fitur yang dapat melakukan Video, dan fitur yang memiliki keunikannya masing-masing.

Feeds

Feeds adalah fitur utama dari Instagram untuk menampilkan gambar dan video yang diunggah oleh pengguna yang dapat dilihat oleh semua pengguna apabila akun pengguna tidak private. Feeds Instagram memiliki dua jenis rasio yang dapat membantu pemostingan, pertama *Square* 1:1 yang umumnya berukuran 1080x1080 Px dan kedua *Portrait* 4:5 yang berukuran 1080x1350 Px. Dari penulis sendiri lebih sering menggunakan yang *Portrait* karena sering digunakan untuk Poster.



Gambar 3. 1 Ukuran Feeds

(Sumber: Pinterest)

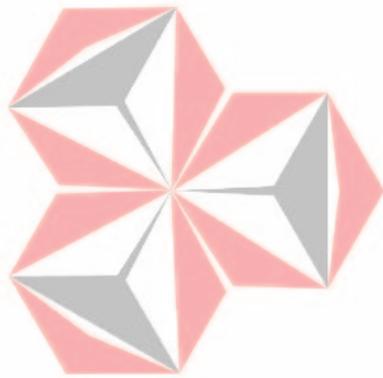
Stories

Untuk Stories ini berisikan tentang cerita singkat yang dapat berisi foto atau video yang diberikan waktu selama 24 jam untuk ditampilkan di Stories dengan begitu waktu sudah habis akan hilang. Pengguna juga dapat menambahkan sticker, teks, efek, dan bahkan juga bisa menambahkan lagu atau musik ke dalam stories.



Gambar 3. 2 Tampilan Instagram Story

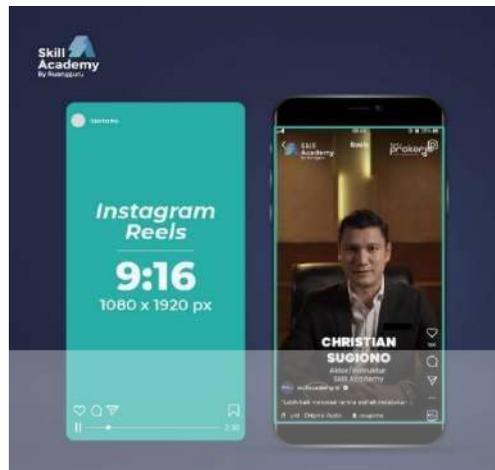
(Sumber:Pinterest)



Gambar 3. 3 Pengaturan Ukuran Instagram Story
(Sumber: Pinterest)

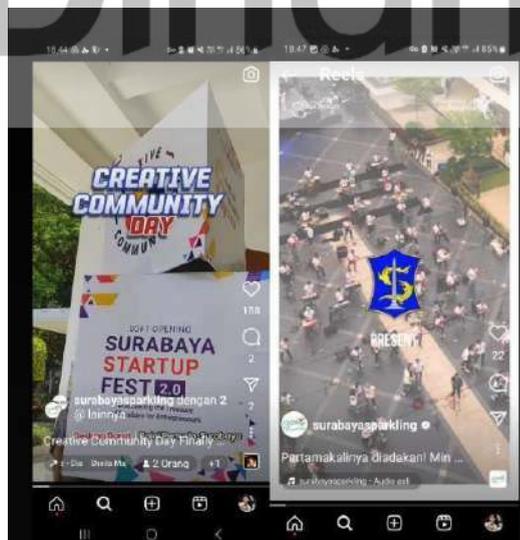
Reels

Reels adalah suatu platform yang di khususkan untuk video-video Panjang maupun pendek, yang memiliki batas durasi selama 10 menit. Reels juga tempat video yang cocok untuk konten yang berisikan video penjelasan seperti, konten wawancara.



Gambar 3. 4 Pengaturan Ukuran Reels Instagram

(Sumber: Pinterest)



Gambar 3. 5 Tampilan Reels Instagram

(Sumber: Instagram)

Direct Messages (DM)

Fitur ini salah satu yang juga sering digunakan untuk melakukan mengirim pesan kepada pengguna Instagram lainnya.

Explore

Menampilkan berbagai macam konten yang tentunya menyesuaikan dengan peminat pengguna tersebut, bisa juga berdasarkan dengan aktivitas sebelumnya. Explore dapat melakukan penemuan baru seperti, akun baru, dan konten-konten yang menarik.

Live Streaming

Di Instagram dapat melakukan pengguna untuk siaran langsung, yang itu bisa berinteraksi secara langsung dengan pengikut.

3.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah media yang bisa menuangkan imajinasi dalam karakter visual yang unik dan sekaligus bersifat naratif. Dalam pandangan yang lain, Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi *nonphotographic image* untuk visualisasi (Hahury, 2022). Jika dikaitkan dengan komunikasi maka ilustrasi merupakan terjemahan dari teks. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan suatu pesan dengan tepat, cepat serta tegas. Kemampuan yang lainnya adalah kekuatan untuk membentuk suasana yang penuh emosi dan membuat suatu gagasan menjadi seolah olah nyata. Dengan kehadirannya ilustrasi maka pesan dalam teks tersebut akan menjadilebih berkesan.

Pendekatan lain ilustrasi dikatakan sebagai bahasa universal yang dapat seta mampu menembus hambatan yang ditimbulkan oleh bahasa kata-kata. Ilustrasi juga mampu mengungkapkan suatu hal dengan lebih cepat sekaligus berhasil guna daripada teks. Yang tidak kalah penting terdapat

pendapat yang mengatakan bahwa ilustrasi bisa dianalogikan sebagai kunci yang dipakai untuk menciptakan gambar-gambar yang merefleksikan lebih dari sekedar tanda yang bersifat fotografis. Bahkan lebih dari itu, ilustrasi justru mempunyai kekuatan untuk menangkap sebuah *mood* atau situasi batin atau juga sebuah momen. Ilustrasi juga bisa melakukan bercerita untuk memberikan sejarah, kedalaman dan makna pada sebuah produk.

Melihat ilustrasi berarti melihat sebuah proses kreatif, memandang sebuah karya seni, memandang seorang pencipta atau *creator* dan memandang tujuan dari keseluruhan proses kreatif itu. Dari apa yang telah disampaikan di atas bisa dikatakan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu. Ketika memvisualkan naskah itu, karya yang tercipta harus bercerita atau mengandung cerita mampu mengkomunikasikan pesan apa yang ingin disampaikan kepada audiens. Dengan demikian dalam konteks komunikator dan audiens yang menjadi sasaran dari pesan verbal maupun visual itu karena hal tersebut akan mempengaruhi bentuk visual dari ilustrasi tersebut. Dalam kata lain, ilustrasi berarti bagaimana seseorang mampu menterjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual. Namun visualisasi dari ide atau konsep yang abstrak tersebut memberikan gambar yang nilainya sama dengan konsep yang diwakilinya, sehingga dengan demikian komunikasi menjadi bagian yang sangat penting disini. Komunikasi dalam konteks bagaimana si penikmat bisa memahami secara jelas makna yang tersirat dalam visual ilustrasi tersebut.

Ilustrasi memiliki jenis-jenis nya tersendiri berikut adalah:

A. Ilustrasi Naturalis

Naturalis adalah jenis-jenis gambar ilustrasi yang mempunyai warna dan bentuk yang sama dengan kenyataan di alam tanpa suatu penambahan atau pengurangan.



Gambar 3. 6 Ilustrasi Naturalis
(Sumber Pinterest)

B. Ilustrasi Dekoratif

Dekoratif adalah jenis-jenis gambar ilustrasi yang memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan sebuah bentuk yang di sederhanakan ataupun dilebih lebih kan dengan gaya-gaya tertentu.



Gambar 3. 7 Ilustrasi Dekoratif
(Sumber Pinterest)

C. Ilustrasi Kartun

Kartun adalah jenis-jenis gambar ilustrasi yang mempunyai bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Pada umumnya, jenis-jenis gambar ilustrasi kartun banyak menghiasi komik, cerita bergambar, dan majalah anak-anak.



Gambar 3. 8 Ilustrasi Kartun
(Sumber Pinterest)

D. Ilustrasi Karikatur

Karikatur adalah jenis-jenis gambar ilustrasi berupa sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Jenis-jenis gambar ilustrasi karikatur biasanya ditemukan di koran atau majalah.



Gambar 3. 9 Ilustrasi Karikatur
(Sumber Pinterest)

E. Ilustrasi Komik

Cerita bergambar adalah jenis-jenis gambar ilustrasi sejenis gambar atau komik yang diberi teks. Jenis-jenis gambar ilustrasi cerita bergambar menggunakan teknik gambar yang dibuat dengan dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 3. 10 Ilustrasi Komik
(Sumber Pinterest)

F. Ilustrasi Vektor

Vektor adalah gambar grafik komputer yang didefinisikan dalam proyeksi 2D, yang dihubungkan oleh garis dan kurva untuk membentuk poligon dan bentuk lainnya. Masing-masing titik ini memiliki posisi pasti pada sumbu x dan y dari bidang kerja dan menentukan arah jalan, setiap jalur mungkin memiliki berbagai properti termasuk nilai-nilai untuk warna stroke, bentuk, kurva, ketebalan, dan isi.

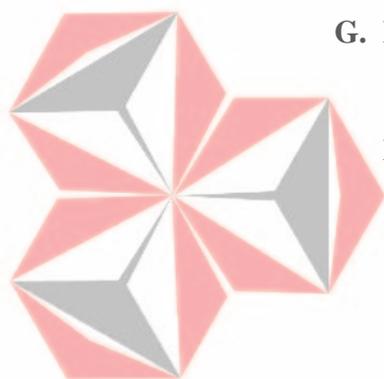


Gambar 3. 11 Ilustrasi Vektor

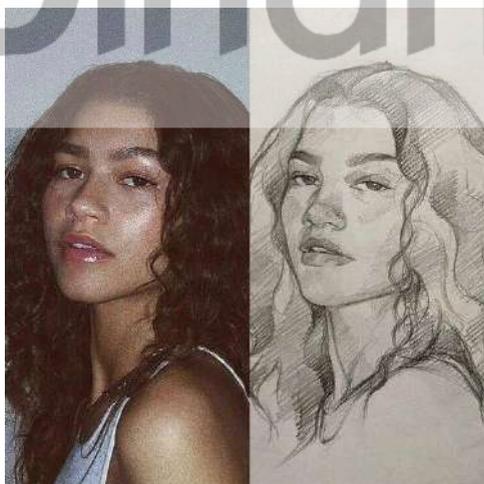
(Sumber Pinterest)

G. Ilustrasi Realis

Suatu gambar yang dibuat sesuai dengan anatomi dan proporsi yang sesungguhnya sehingga terlihat mirip dan sama seperti aslinya.



UNIVERSITAS
Dinamika

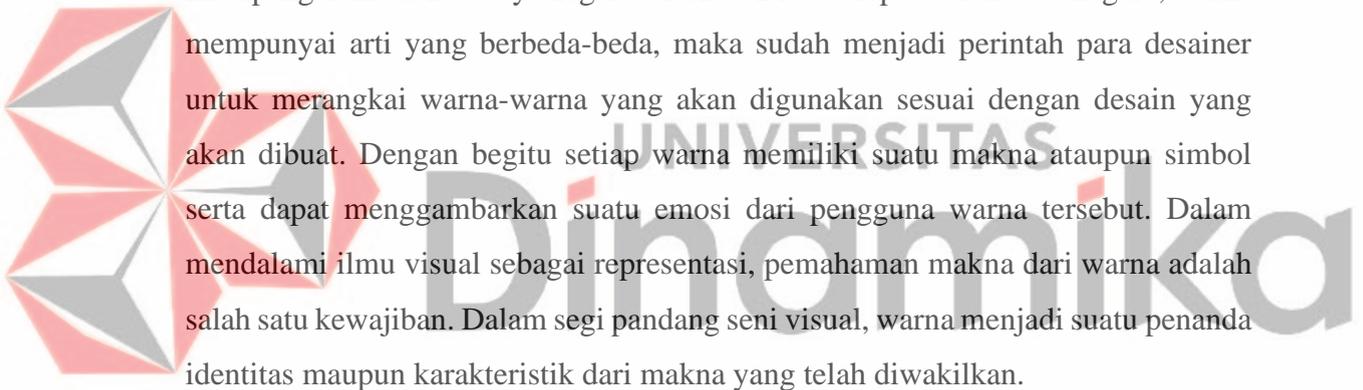


Gambar 3. 12 Ilustrasi Realis

(Sumber Pinterest)

3.3. Warna

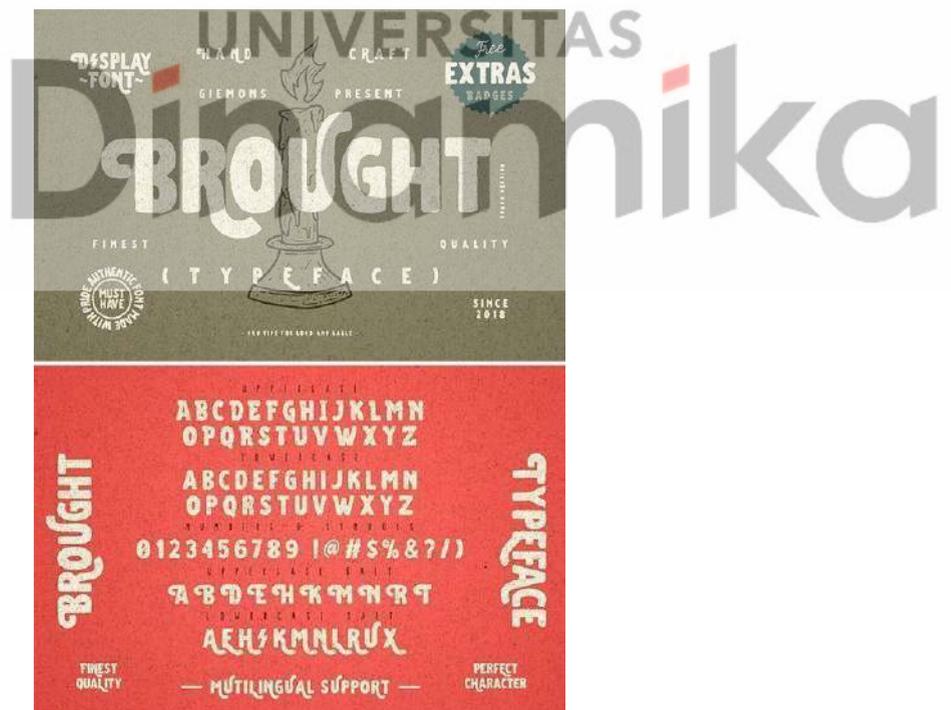
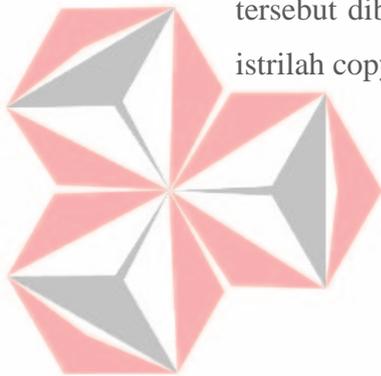
Secara singkat, warna merupakan pantulan dari cahaya yang kemudian ditangkap mata (Hahury, 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, warna memberikan efek spontan terhadap psikologis orang yang melihat warna tersebut. Jika dikaitkan dengan dunia desain dan periklanan, warna bisa menjadi salah satu alat utama untuk mengkomunikasikan pesan. Oleh karena itu, warna dapat berperan meningkatkan nilai jual atau memperkuat citra suatu produk atau perusahaan. Warna merupakan salah satu bagian penting yang dapat menjadi daya tarik suatu produk, karya seni atau desain. Warna memberikan keunggulan dalam desain. Setiap warna mempunyai efek psikologis yang berbeda-beda, sehingga seorang desainer dapat memilih dan mengakomodasi warna tersebut dengan produk yang akan diiklankan. Persepsi terhadap warna akan berbeda antara satu orang dengan orang lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh budaya negara tertentu. Di beberapa daerah atau negara, warna mempunyai arti yang berbeda-beda, maka sudah menjadi perintah para desainer untuk merangkai warna-warna yang akan digunakan sesuai dengan desain yang akan dibuat. Dengan begitu setiap warna memiliki suatu makna ataupun simbol serta dapat menggambarkan suatu emosi dari pengguna warna tersebut. Dalam mendalami ilmu visual sebagai representasi, pemahaman makna dari warna adalah salah satu kewajiban. Dalam segi pandang seni visual, warna menjadi suatu penanda identitas maupun karakteristik dari makna yang telah diwakilkan.



Gambar 3. 13 Teori Warna
(Sumber Pinterest)

3.4. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perkuliahan adalah sebuah ilmu yang mempelajari mengenai bentuk huruf dan penyusunannya dalam dua dimensi dan pada dimensi ruang dan waktu (Hananto, 2018). Tipografi adalah seni menyusun huruf - huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata ke dalam bentuk tulisan secara visual. fungsi dari bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, poster, buku, surat kabar, dan majalah. Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan huruf, seni Menyusun huruf, cetakan dari huruf. Tipografi sama artinya dengan menata huruf yang sangat dipentingkan dalam membuat karya desain komunikasi visual. Dari tipografi tersebut dibentuk kata-kata yang dirangkai menjadi teks yang dikenal dengan istilah copywriting (Hasian & Putri, 2021).



Gambar 3. 14 Typeface Brought
(Sumber Pinterest)

3.5. Layout

Layout atau tata letak merupakan perencanaan semua unsur naskah iklan seperti tulisan, gambar, ilustrasi, teks, nama, alamat, dan sebagainya, dengan pengukuran seksama (Ardhanariswari & Hendariningrum, 2014). Dalam desain ilustrasi tentu nya ada penataan atau dikenal dengan nama Layout. Tidak hanya di ilustrasi saja tetapi di desain komunikasi visual merupakan unsur penting dalam merancang tampilan informasi agar terstruktur dan tertata dengan baik. Pengaturan Layout sering digunakan untuk Menyusun poster, buku, kalender, peta, dan desain visual lainnya.

Tantangan yang paling menarik dari desain grafis maupun tata desain layout adalah ketiadaan aturan atau hukum yang universal. Artinya, kita bisa memakai sarana dan teknik dalam suatu karya secara efektif dan berhasil, tetapi belum tentu sarana dan teknik tersebut efektif dan cocok untuk karya yang lain.



Gambar 3. 15 Layout Poster(
Sumber Pinterest)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Penjelasan Pekerjaan

Selama 3 bulan dalam melaksanakan Kerja Praktik di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Dalam kegiatan ini sudah ada jadwal atau rencana selama kegiatan dari awal hingga akhir yaitu Promosi Wisata yang Dimana itu berkegiatan mendesain Poster, Feed Instagram, dan Mendesain Peta. Tentu penulis melakukan semua hal itu ada kaitannya dengan halnya Surabaya. Bagian ini tentunya juga memiliki Tanggung Jawab besar dalam pengerjaan yang telah diberikan dalam media sosial dan konten kreatif di lingkup Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

4.2. Posisi dalam Pekerjaan

Dalam melaksanakan Kerja Praktik di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Penulis diberikan tanggung jawab sebagai Promosi Wisata. Yang Dimana itu ditugaskan untuk membuat desain di Instagram yang bernama “Sparkling Surabaya”.

4.3. Briefing

Pentingnya *Briefing* atau pengarahan dalam suatu kegiatan untuk awal merancang suatu sketsa yang akan dikerjakan. Saat melakukan Pengarahan penulis sangat terbantu dengan adanya pengarahan dari atasan, jika tidak adanya pengarahan itu akan menjadi kesulitan bagi sang penulis. Pengarahan ini dilakukannya pada saat mau ada *event*, dari pengarahan sendiri biasanya yang selalu diberi desain apa yang harus dibuat, dan ketentuan-ketentuan yang harus ada di desain tersebut.

A. Ilustrasi untuk merayakan Hari Sumpah Pemuda

No.	Bentuk Briefing	Isi Briefing
1.	Jenis Desain	Ilustrasi
2.	Ukuran Canvas	1080x1080, Feed Instagram
3.	Tema	Hari Sumpah Pemuda

No.	Bentuk Briefing	Isi Briefing
	Tipografi	<ul style="list-style-type: none">• <i>Typeface</i> yang digunakan 3 jenis,• Memperhatikan tata letak dalam penulisan yang akan digunakan dalam Poster atau Feed Instagram.• Pastikan dalam penggunaan atau membuat teks harus dapat terbaca dengan jelas.
	Tata Letak	Desain jangan terlalu mepet dari tepian <i>art board</i> bagian atas yang akan diunggah di Instagram.
	Warna	Warna yang digunakan jangan terlalu menyolok dan harus bisa menyesuaikan dengan tema yang telah diberikan.
	Ilustrasi	Ilustrasi yang diberikan adalah ilustrasi yang sudah dipilih oleh pihak dari Dinas dan tidak menimbulkan gambaran hal-hal yang dapat memicu keributan dengan Masyarakat.

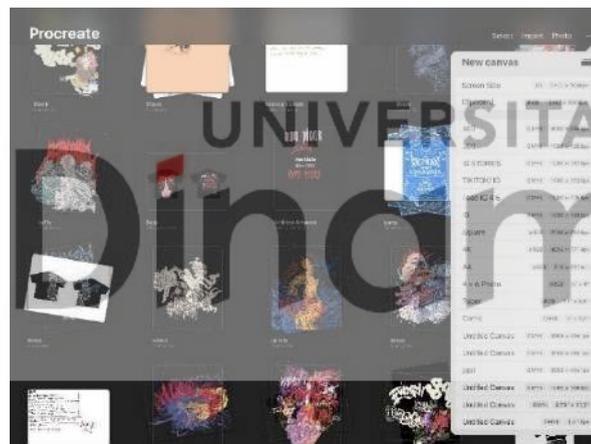
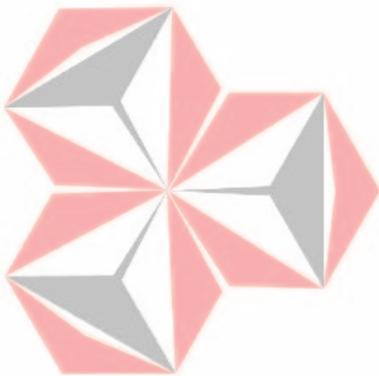
I. *Software* yang Digunakan

Melakukan pembuatan Desain di di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata penulis selalu

menggunakan satu *Softwear* yang sering digunakan dan sudah sangat umum untuk digunakan. *Softwear* itu adalah *Procreate* yang Dimana itu aplikasi menggambar, Edit Foto, dan Animasi. Menurut penulis satu aplikasi ini sudah sangat cukup untuk melakukan kegiatan 3 bulan selama Kerja Praktik.

II. Pembuatan Dokumen Awal

Langkah pertama saat mau melakukan proses mendesain itu mengatur canvas, yang Dimana itu tahap awal saat mau memulai sketsa. Menentukan ukuran yang akan digunakan sebesar 1080x1080 Px. Dan dibawah ini adalah berbagai macam ukuran tetapi yang biasa digunakan adalah 300 karena itu adalah yang dibutuhkan dan gambaran tidak pecah.



Gambar 4. 1 Pengaturan Canvas
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Proses Sketsa

Proses sketsa untuk memulai eksekusi merupakan proses untuk menyusun dan mengkombinasikan gambar-gambaran yang akan disatukan menjadi suatu Poster. Yang bertujuan untuk bisa menyampaikan pesan ke masyarakat terhadap poster yang dibuat.

Proses Pembuatan Sketsa

Tahap awal saat melakukan sketsa dilakukan dengan briefing terlebih dahulu lalu mulai dengan eksekusinya sesuai dengan Briefing telah dilakukan, setelah dilakukan itu tahap selanjutnya sketsa akan dikoreksi kembali, yang bertujuan untuk apakah ada hal yang kurang atau perlu yang ditambahkan sehingga saat mengunggah gambaran tersebut ke Instagram bisa tersampaikan dengan baik.

III. Tahap Implementasi Media

Setelah tahap sketsa sudah dilalui, selanjutnya melakukan tahap implementasi media. Untuk media sendiri biasa dilakukannya di Instagram. Dengan adanya Instagram ini memiliki tujuan, yaitu memberikan informasi-informasi yang hanya seputaran di lingkungan Surabaya saja seperti adanya berbagai macam wisata di Surabaya, khas nya makanan Surabaya, dll. tujuannya hanya untuk memperkenalkan Surabaya ke masyarakat yang bukan dari Surabaya.

4.4 Proses Perancangan Feed Instagram Sumpah Pemuda

A. Tahap Pembuatan Canvas

Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.



Gambar 4. 2 Pengaturan DPI

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Poster Hari Sumpah Pemuda

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan penulis melakukan sketsa Poster Hari Sumpah Pemuda, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 3 Sketsa Brainstorming konten Hari Sumpah Pemuda
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide-ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen-elemen nya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap *Coloring* dan *Editing* Poster Hari Sumpah Pemuda

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 4 Hasil *Coloring* dan *Editing*

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

D. Tahap *Screening*

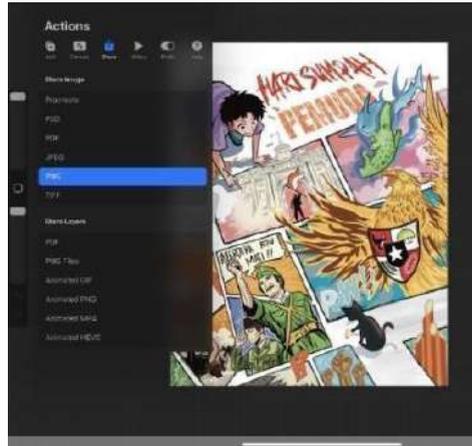
Tahap *screening* adalah tahap Dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

Setelah melakukan tahap *screening* dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap dsain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.

E. Tahap *Final Design* Poster Hari Sumpah Pemuda

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini. Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk

gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.



Gambar 4. 5 Tahap Final Design
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)



F. Tahap Implementasi Media

Selanjutnya ada tahap implementasi media atau mempublikasi ilustrasi ke media sosial untuk disampaikan kepada audiens. Menggunakan media sosial bertujuan agar pesan tersebut tersampaikan secara luas dan tidak ada batasan. Diharapkan ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan yang sudah dirancang dengan baik kepada audiens.



Gambar 4. 6 Tahap Implementasi Media
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

4.5 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Batik

A. Tahap Pembuatan *Canvas*

Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.

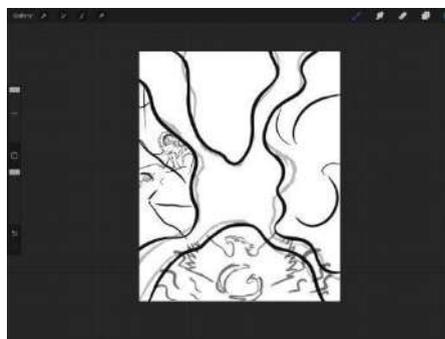


Gambar 4. 7 Tahap pengaturan DPI

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Hari Batik

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan sketsa Poster Hari Batik yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 8 Tahap Sketsa Brainstroming konten Hari Batik

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide- ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen- elemennya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap *Coloring* dan *Editing* Hari Batik

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 9 Tahap *Coloring* dan *Editing*
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

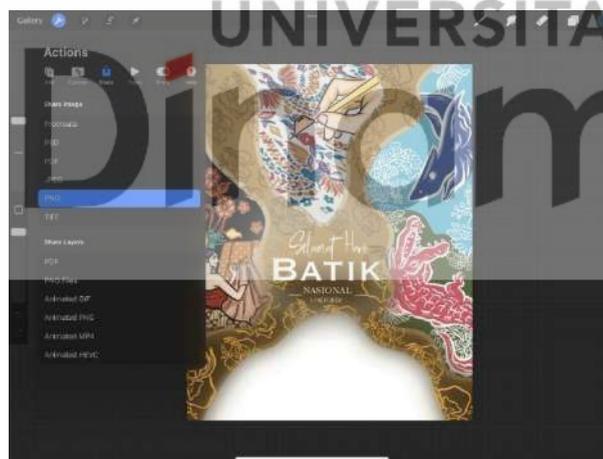
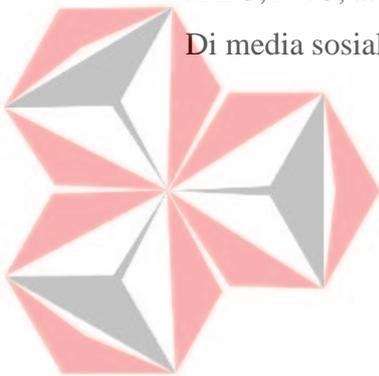
D. Tahap *Screening*

Tahap *screening* adalah tahap Dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui

Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata. Setelah melakukan tahap screening dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap dsain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.

E. Tahap *Final Design* Hari Batik

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini. Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.



Gambar 4. 10 Final Design
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

F. Tahap Implementasi Media

Selanjutnya ada tahap implementasi media atau mempublikasi ilustrasi ke media sosial untuk disampaikan kepada audiens. Menggunakan media sosial bertujuan agar pesan tersebut tersampaikan secara luas dan tidak ada batasan.

Diharapkan ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan yang sudah dirancang dengan baik kepada audiens.

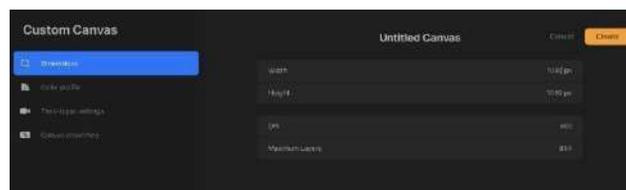


Gambar 4. 11 Tahap Implementasi Media(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

4.6 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Ibu

A. Tahap Pembuatan *Canvas* Poster Hari Ibu

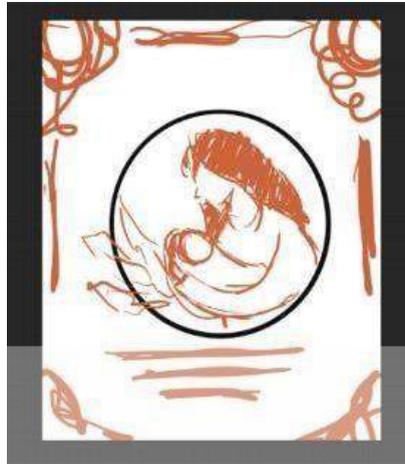
Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.



Gambar 4. 12 Tahap Pengaturan DPI
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Poster Hari Ibu

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan sketsa Poster Hari Ibu dari penulis, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 13 Sketsa Brainstroming konten Hari Ibu

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide-ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen-elemen nya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap *Coloring* dan *Editing* Poster Hari Ibu

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 14 Tahap Coloring dan Editing
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

D. Tahap *Screening* Poster Hari Ibu

Tahap *screening* adalah tahap Dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

Setelah melakukan tahap *screening* dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap dsain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.

E. Tahap *Final Design* Poster Hari Ibu

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini. Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.



Gambar 4. 15 Tahap Final Design
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

F. Tahap Implementasi Media Poster Hari Ibu

Selanjutnya ada tahap implementasi media atau mempublikasi ilustrasi ke media sosial untuk disampaikan kepada audiens. Menggunakan media sosial bertujuan agar pesan tersebut tersampaikan secara luas dan tidak ada batasan. Diharapkan ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan yang sudah dirancang dengan baik kepada audiens.

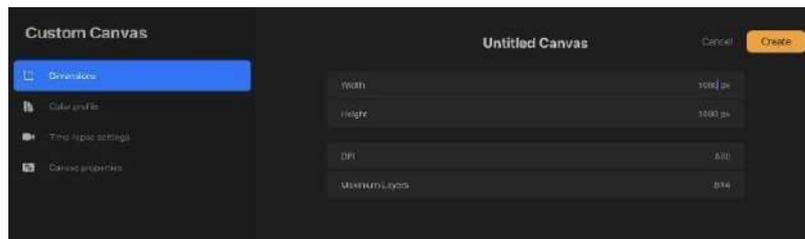


Gambar 4. 16 Implementasi Media
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

4.7 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Kesaktian Pancasila

A. Tahap Pembuatan *Canvas*

Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.



Gambar 4. 17 Pengaturan Canvas dan DPI
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Poster Hari Kesaktian Pancasila

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan sketsa Poster Hari Kesaktian Pancasila pada gambar yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 18 Sketsa Poster Hari Kesaktian Pancasila

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide-ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen-elemen nya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap *Coloring* dan *Editing* Poster Hari Kesaktian Pancasila

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 19 Coloring dan Editing

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

D. Tahap *Screening*

Tahap *screening* adalah tahap dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

Setelah melakukan tahap *screening* dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap desain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.



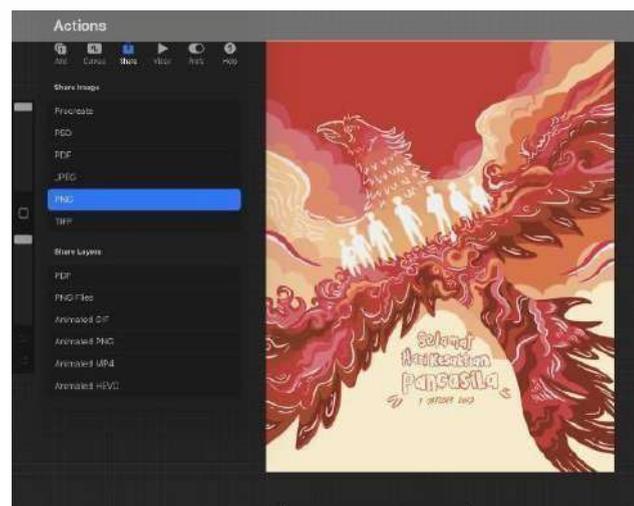
Gambar 4. 20 Tahap Screening

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

E. Tahap *Final Design*

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini.

Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.



Gambar 4. 21 Final Design Poster

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

F. Tahap Implementasi Media

Selanjutnya ada tahap implementasi media atau mempublikasi ilustrasi ke media sosial untuk disampaikan kepada audiens. Menggunakan media sosial bertujuan agar pesan tersebut tersampaikan secara luas dan tidak ada batasan. Diharapkan ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan yang sudah dirancang dengan baik kepada audiens.

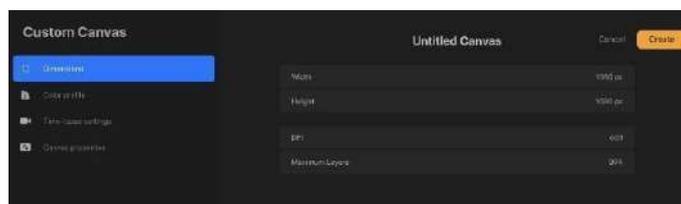


Gambar 4. 22 Implentasi media
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

4.8 Proses Perancangan Feed Instagram

A. Tahap Pembuatan Canvas

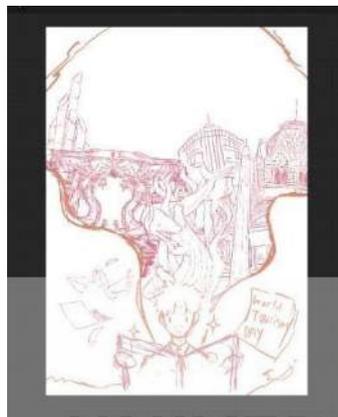
Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.



Gambar 4. 23 pengaturan Canvas
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Poster Hari Pariwisata

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan sketsa pada gambar poster Hari Pariwisata yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 24 Sketsa poster Hari Pariwisata

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide-ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen-elemen nya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap Coloring dan Editing

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 25 Coloring dan Editing poster Hari Pariwisata
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

D. Tahap *Screening* Poster Hari Pariwisata

Tahap *screening* adalah tahap Dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

Setelah melakukan tahap *screening* dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap dsain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.

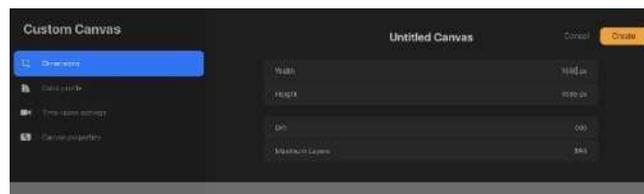
E. Tahap *Final Design* Poster Hari Pariwisata

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini. Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.

4.9 Proses Perancangan Feed Instagram Hari Pariwisata

A. Tahap Pembuatan Canvas Poster Hari Pariwisata

Pada tahap awal dalam melakukan desain konten di Instagram adalah pembuatan *canvas*. *Canvas* merupakan tahap pembuatan awal dokumen. Ukuran *canvas* sendiri digunakan sebesar 1080x1080 Px, ukuran ini merupakan ukuran yang digunakan untuk membuat feed Instagram, berikut ini adalah pembuatan *canvas* tersebut pada *software* Procreate.



Gambar 4. 28 Pengaturan Canvas dan DPI

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

B. Tahap Sketsa Gambar Poster Selamat Natal

Dalam tahap berikut ini adalah melakukan sketsa pada gambar poster Selamat Natal yang akan dibuat oleh penulis, dengan menggunakan *software* procreate. Tahap ini adalah tahap mengatur penataan gambar ilustrasi dan tipografi yang kreatif dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat secara tepat dan baik tanpa adanya kesalahpahaman.



Gambar 4. 29 Sketsa Poster Selamat Natal

(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

Untuk mendapatkan referensi gambar yang baik dan bagus penulis sering menggunakan *software* Pinterest. Karena disitu penulis bisa mendapatkan ide- ide yang kreatif. Dengan adanya Pinterest dapat memudahkan pekerjaan dalam menentukan penggambaran ilustrasi.

Umumnya ilustrasi yang sering digunakan untuk membuat sketsa seperti membuat elemen-elemen nya bernuansa Surabaya seperti buaya, hiu, balai pemuda, gereja kepanjen, daun-daunan dan elemen desain lainnya yang mewakili tema dari informasi yang akan disampaikan.

C. Tahap *Coloring* dan *Editing* Poster Selamat Natal

Tahap ini merupakan tahap penulis mewarnai dan merapikan untuk dijadikan ilustrasi jadi dari sketsa yang sudah terkonsep pada *brainstorming* sebelumnya.



Gambar 4. 30 Coloring dan Editing
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

D. Tahap *Screening*

Tahap *screening* adalah tahap Dimana penulis melakukan pengoreksian dan revisi oleh atasan yang telah dibuat untuk mendapatkan masukan atau kritik dari orang yang bersangkutan. Pengiriman desain ilustrasi ini biasa dilakukan melalui Whatsapp dan akan diberi masukan melalui Whatsapp maupun secara langsung di Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata.

Setelah melakukan tahap screening dan sudah mendapatkan persetujuan dari atasan terhadap dsain ilustrasi tersebut. Desain siap untuk dipublikasi. Berikut beberapa contoh desain desain ilustrasi yang telah dibuat selama pelaksanaan Kerja Praktek.

E. Tahap *Final Design* Poster Selamat Natal

Setelah melalui tahapan *screening* kita juga perlu melalui tahapan *render* ini. Tahapan ini merupakan proses yang menyatukan objek berupa foto, video, audio, teks, dan lainnya menjadi satu hasil jadi yang realistic atau nyata. *Render* untuk gambar yang telah didesain dapat disesuaikan format akhirnya menjadi format JPEG, PNG, atau PDF sesuai dengan media digital atau cetak yang akan digunakan. Di media sosial Instagram ini akan menggunakan PNG sebagai format akhir.



Gambar 4. 31 Randerling
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

F. Tahap Implementasi Media Poster Selamat Natal

Selanjutnya ada tahap implementasi media atau mempublikasi ilustrasi ke media sosial untuk disampaikan kepada audiens. Menggunakan media sosial bertujuan agar pesan tersebut tersampaikan secara luas dan tidak ada batasan. Diharapkan ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan yang sudah dirancang dengan baik kepada audiens.



Gambar 4. 32 Implementasi Media
(Sumber: Berkas Penulis, 2023)

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan ilustrasi terhadap media digital Kantor Kepala Dinas Pemerintah Kota Surabaya Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Serta Pariwisata yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari suatu *event* atau acara secara kreatif. Dengan memanfaatkan media digital seperti media sosial sebagai media untuk menyampaikan informasi cukup efisien. Sehingga audiens dapat menerima pesan secara singkat dengan penyampaian yang jelas dan baik. Seperti yang telah dikerjakan oleh penulis membuat berbagai macam poster yang diuntukan acara tertentu seperti Hari Batik, Selamat Hari Ibu, Selamat Natal, Selamat Hari Pancasila, Selamat Hari Pariwisata, dan Selamat Hari Sumpah Pemuda. Pembuatan peta daerah kota Surabaya Lawas, peta Surabaya Sparkling, dan peta daerah Wisata Pecinan. Dari semua project yang telah dikerjakan itu menggunakan *artstyle* Vector dan colorfull. Feedback yang telah di dapatkan dari Dinas maupun komentar dari Innstagram mengatkan “Ilustrasinya sangat cover novel fantasi min”, “Tjakeuuup”, “Keren sekali Gambarannya”, dan komentar yang selalu muncul “Gak turu rongminngu nggambar iki”. Dari like konten sendiri diatas 700 like.

5.2. Saran

Penulis menyarankan kepada pemegang selanjutnya agar untuk terus melakukan riset dan eksplor yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan media sosial. Di samping itu juga meningkatkan *softskill* dan *hardskill* agar pengalaman yang didapatkan semakin bertambah dan tentunya mempermudah kinerja sebagai pemegang. Begitupun juga menambahkan berbagai macam *artsyle* yang akan diberikan ke tempat Dinas tidak hanya *style* Vector saja tapi meluas seperti *artsyle* Kartun, Realis, Manga dan lainnya. Tidak hanya melakukan itu saja tetapi jika bisa dibuatkan animasi agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhanariswari, K. A., & Hendariningrum, R. (2014). Desain Layout Dalam Iklan Cetak (Analisis Deskriptif pada Iklan di Majalah Kartini). *Ilmu Komunikasi*, 259-266.

Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Publiciana*, 140-157.

Hahury, R. M. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV*, 2-4.

Hananto, B. A. (2018). Melihat Keseimbangan Visual Dalam Tipografi (Studi Kasus Desain Logotype Pada Mata Kuliah Tipografi Dasar). *Imaji*, 1.

Hasian, I., & Putri, I. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta*, 727.



UNIVERSITAS
Dinamika