

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN DESAIN KONTEN VISUAL PT.**  
**MENCETAK BANYAK GOL PADA *FEEDS* INSTAGRAM**  
**UNTUK MENINGKATKAN *AWARENESS***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Ahli Madya**

**Disusun Oleh :**  
**MUHAMMAD HERIANDA**  
**NIM: 19033079**



**PROGRAM STUDI PERIKLANAN**  
**JURUSAN PENERBITAN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

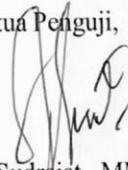
## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak  
Gol Pada *Feeds* Instagram Untuk Meningkatkan  
*Awareness*

Penulis : Muhammad Herianda  
NIM : 19033079  
Program Studi : Periklanan  
Jurusan : Penerbitan

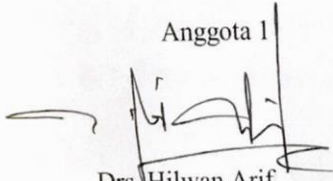
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari.....~~KAMIS~~..., tanggal 14 JULI 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



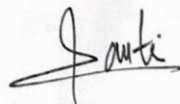
Drs. Sudrajat., MM.  
NIP. 196012221982031003

Anggota 1



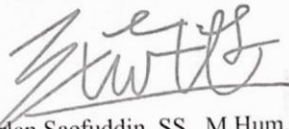
Drs. Hilwan Arif  
NUPN. 99030050083

Anggota 2



Sartika Ekadyasa, S.kom., M.I.Kom  
NIP. 198812222020122006

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum.,  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak  
Gol Pada *Feeds* Instagram Untuk Meningkatkan  
*Awareness*

Penulis : Muhammad Herianda  
NIM : 19033079  
Program Studi : Periklanan  
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, tanggal 7 Juli 2022.

Pembimbing 1



Sartika Ekadyasa, S.kom., M.I.Kom  
NIP. 198812222020122006

Pembimbing 2



Daniel Nugraha, S.Ds, M.Sn.  
NIP.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Periklanan



Zaenab, S.S., M.Si  
NIP. 199211132019032025

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS SIDANG TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Herianda  
NIM : 19033079  
Program Studi : Periklanan  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2019

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya dengan judul “Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak Gol Pada *Feeds* Instagram Untuk Meningkatkan *Awareness*” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2022



Muhammad Herianda

NIM. 19033079

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Herianda  
NIM : 19033079  
Program Studi : Periklanan  
Jurusan : Penerbitan  
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusiveRoyalty-FreeRight)** atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak Gol Pada Feeds Instagram Untuk Meningkatkan *Awareness*” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2022



Muhammad Herianda  
NIM. 19033079

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak Gol Pada *Feeds* Instagram Untuk Meningkatkan *Awareness*  
Penulis : Muhammad Herianda  
NIM : 19033079  
Jurusan : Periklanan  
Pembimbing 1 : Sartika Ekadyasa, S.kom., M.I.Kom  
Pembimbing 2 : Daniel Nugraha, S.Ds, M.Sn.

*Social media is one of the technological developments that is very influential in human life. There is a lot of information on social media, one of which is information about football. Social media visual content design owned by PT. Mencetak Banyak Gol in the form of an Instagram account that has not been optimally utilized to provide information about football to the audience. PT. Mencetak Banyak Gol currently has an account called Bobolaan which is a content design on Instagram feeds about football to the audience. The purpose of this final project describes the creation of Instagram visual content designs to increase awareness. The research method uses AIDA and data collection techniques carried out by means of observation and interviews. The result of creating informative and attractive Instagram visual content designs on Bobolaan's Instagram to increase awareness. There is a visual content design on Bobolaan's Instagram so that the audience can know and be interested so that they get more information about football.*

**Keyword: Social Media, Awareness, Bobolaan, Instagram.**

Media sosial merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Ada banyak informasi didalam media sosial, salah satunya ialah informasi tentang sepakbola. Desain konten visual media sosial yang dimiliki oleh PT. Mencetak Banyak Gol berupa akun Instagram yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk memberikan informasi tentang sepakbola terhadap *audience*. PT. Mencetak Banyak Gol saat ini mempunyai suatu akun bernama Bobolaan yang berupa suatu desain konten pada *feeds* Instagram tentang sepakbola kepada *audience*. Tujuan tugas akhir ini mendeskripsikan pembuatan desain konten visual Instagram untuk meningkatkan *awareness*. Metode penelitian menggunakan AIDA dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Hasil dari pembuatan desain konten visual Instagram yang informatif dan menarik pada Instagram Bobolaan untuk meningkatkan *awareness*. Adanya desain konten visual pada Instagram Bobolaan agar *audience* dapat mengetahui dan tertarik sehingga mendapatkan informasi lebih tentang sepakbola.

**Kata kunci: Media Sosial, Awareness, Bobolaan, Instagram.**

## PRAKATA

Puji dan syukur kepada ALLAH SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya yang sudah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Pembuatan Desain Konten Visual PT. Mencetak Banyak Gol Pada *Feeds* Instagram Untuk Meningkatkan *Awareness*” dengan baik. Tujuan penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan mahasiswa/i agar dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Periklanan Jurusan Penerbitan di Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak motivasi, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Penerbitan.
4. Zaenab, S.S., M.Si, Koordinator Program Studi Periklanan
5. Sartika Ekadyasa, S.kom., M.I.Kom Dosen Pembimbing I dalam penyusunan tugas akhir.
6. Daniel Nugraha, S.Ds, M.Sn. Dosen Pembimbing II dalam penyusunan tugas akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang

telah melayani mahasiswa/i dalam menempuh pendidikan di sini.

8. Keluarga dan orangtua yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Kepada seluruh tim PT. Mencetak Banyak Gol yang telah membantu penulis untuk menghasilkan karya dan menjadi tempat penulis melakukan praktik industri.
10. Kepada teman-teman periklanan 2019 terutama Anak Buah Kapal atas dukungan dan bantuannya.
11. Kepada Yumita Salsabila M selaku kekasih yang telah memberi semangat, motivasi serta pengorbanan untuk selalu membantu penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun pada tugas akhir ini.

Demikian tugas akhir ini disusun oleh penulis, dengan harapan dapat memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca.

Jakarta, 7 Juli 2022

Penulis,



Muhammad Herianda  
NIM: 19033079



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS SIDANG TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan .....	6
G. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II.....</b>	<b>8</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Komunikasi .....	8
B. Bidang Periklanan .....	13

C. Bidang Kreatif Periklanan.....	15
D. Media Sosial.....	15
E. Desain Grafis.....	22
F. Konten Kreatif.....	28
G. Perancangan Konten Kreatif.....	28
H. <i>Content Creator</i> .....	29
I. <i>Brand Awareness</i> .....	30
J. AIDA.....	30
<b>BAB III.....</b>	<b>32</b>
<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>32</b>
A. Data Perusahaan .....	32
B. Teknik Pengumpulang Data.....	37
C. Ruang Lingkup.....	38
D. <i>Flow Of Work</i> .....	39
<b>BAB IV.....</b>	<b>42</b>
<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	42
B. Peran Penulis.....	44
C. Analisis Situasi.....	44
D. Analisis AIDA.....	45
E. <i>Flow Of Job</i> .....	50
F. Komparasi Praktik Dengan Teori.....	63
<b>BAB V.....</b>	<b>65</b>

<b>PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>
A. Biodata Penulis.....	68
B. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 1.....	69
C. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir 2.....	70
D. Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	71
E. Lampiran Surat Keterangan Magang.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Konten Internet Yang Sering Di Akses .....	2
Gambar 2 Dua Aplikasi Yang Sering Digunakan .....	3
Gambar 3 Elemen Komunikasi .....	11
Gambar 4 Logo PT. Mencetak Banyak Gol .....	32
Gambar 5 Kumpulan Logo Brand Klien Topscore .....	33
Gambar 6 Struktur Organisasi Perusahaan .....	34
Gambar 7 Akun Instagram Topscore .....	34
Gambar 8 Akun Youtube Topscore .....	35
Gambar 9 Akun Tiktok Topscore.....	35
Gambar 10 <i>Flow of Work</i> .....	38
Gambar 11 <i>Report Insight</i> .....	40
Gambar 12 Logo PT. Mencetak Banyak Gol .....	41
Gambar 13 Logo Akun Instagram Bobolaan .....	42
Gambar 14 <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	45
Gambar 15 <i>Insight</i> Konten <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	46
Gambar 16 <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	47
Gambar 17 <i>Insight</i> Konten <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	47
Gambar 18 <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	48
Gambar 19 <i>Insight</i> Konten <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan .....	49
Gambar 20 <i>Comment</i> dari Postingan Instagram Topscore Bandung .....	50
Gambar 21 Layout Desain <i>Feeds</i> Instagram .....	50

Gambar 22 Aplikasi yang digunakan .....	52
Gambar 23 Layout Desain Feeds Instagram .....	53
Gambar 24 Kode dan Contoh Warna .....	53
Gambar 25 Nama dan Contoh Font .....	54
Gambar 26 Lembaran Kerja Untuk Feeds Instagram.....	54
Gambar 27 Penambahan Background Desain.....	55
Gambar 28 Penambahan Warna Background Desain .....	55
Gambar 29 Desain Akhir <i>Feeds</i> Instagram Bobolaan.....	56
Gambar 30 Desain Upload .....	56
Gambar 31 <i>Report Insight</i> .....	57
Gambar 32 Konten Tema BRI Liga .....	58
Gambar 33 Konten Tema Liga Champions .....	59
Gambar 34 Konten Tema Liga Eropa .....	60
Gambar 35 Konten Tema Liga Konferensi Eropa .....	61
Gambar 36 Konten Tema Trivia .....	62