

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DESAIN VISUAL PADA MEDIA SOSIAL
VIGOR 2022

Diajukan sebagai salah satu syarat
Kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

DENISA RETNO FITRIANI

NIM: 19033036

PROGRAM STUDI PERIKLANAN
JURUSAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor
Penulis : Denisa Retno Fitriani
NIM : 19033036
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan Tim Pnguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Kamis, 21 Juli 2022

Disajikan oleh:

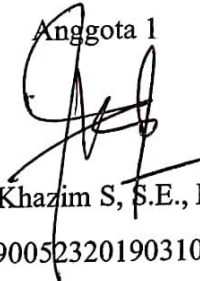
Ketua Penguji,



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum

NIP. 197508072009121001

Anggota 1



Dyama Khazim S, S.E., M.I.Kom

NIP. 199005232019031012

Anggota 2

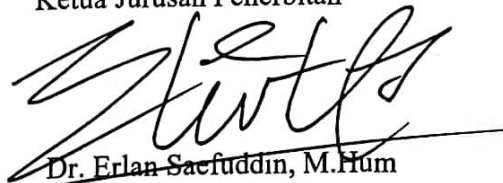


Sartika Ekadyasa, S.Kom., M.I.Kom

NIP. 198812222020122006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum

NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor
Penulis : Denisa Retno Fitriani
NIM : 19033036
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan

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

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Muhammad Nur, S.Kom., MM
0320076604

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Periklanan



Zaenab, S.S., M.Si
199211132019032025

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denisa Retno Fitriani
NIM : 19033036
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor 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, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Denisa Retno Fitriani

NIM : 19033036

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Denisa Retno Fitriani
NIM : 19033036
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non- exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,


Denisa Retno Fitriani
NIM: 19033036

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor
Penulis : Denisa Retno Fitriani
Pembimbing 1 : Sartika Ekadyasa, S.Kom., M.I.Kom
Pembimbing 2 : Muhammad Nur, S.Kom., MM

With the presence of social media that can have a positive and negative impact. One of the negative impact given is dependence on using social media. Social Media is a platform to get information, education and entertainment digitally. Some of the platform used are Instagram and Youtube. Instagram is a platform used to upload photo and video taken or owned by user that are share to social network. Youtube is one of the platform as a place to upload and share video. Youtube user can also interaction in the comment column available on the platform Youtube. Visual Design is the design or creation of a design that gives an image of taste, aesthetics and pours the idea of creativity into the design to be made. Visual Design for social media content such as Instagram and Youtube is needed by Vigor, Vigor is a platform provides education and guidance for parents, teacher and prospective teacher.

Keyword : *Social Media, Instagram, Youtube, Visual Design, Vigor*

Dengan kehadiran media sosial yang dapat memberikan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif yang diberikan yaitu ketergantungan dalam menggunakan media sosial. Media Sosial itu sendiri merupakan *platform* untuk mendapatkan informasi, mendapatkan edukasi maupun hiburan secara digital. Beberapa *platform* yang digunakan yaitu *Instagram* dan *Youtube*. *Instagram* merupakan *platform* yang digunakan untuk mengunggah foto dan *video* yang diambil maupun dimiliki oleh pengguna yang dibagikan ke jejaring sosial. *Youtube* merupakan salah satu *platform* sebagai tempat untuk mengunggah maupun berbagi *video* dan pengguna *Youtube* juga dapat berinteraksi didalam kolom komentar yang tersedia pada *platform Youtube*. Desain Visual merupakan perancangan atau pembuatan desain yang memberikan citra rasa, estetika dan menuangkan ide kreativitasnya ke dalam desain yang akan dibuat. Desain Visual untuk konten media sosial seperti *Instagram* dan *Youtube* juga diperlukan oleh Vigor, Vigor yang merupakan *platform* yang memberikan edukasi maupun bimbingan untuk orang tua, guru dan calon guru.

Kata Kunci : *Media Sosial, Instagram, Youtube, Desain Visual, Vigor*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat yang telah penulis terima selama melaksanakan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi dan mencapai gelar Diploma III Program Studi Periklanan Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Judul Tugas Akhir penulis “Pembuatan Desain Visual Pada Media Sosial Vigor 2022”.

Penulis mengetahui bahwa Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari orang-orang terdekat untuk orang tua penulis. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, doa, dukungan kepada penulis.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum., Ketua Jurusan Penerbitan.
5. R. Sulistyو Wibowo, S.Sn., Sekretaris Jurusan Penerbitan.
6. Zaenab, S.S., M.Si., Koordinator Program Studi Periklanan.
7. Pahala Basuki selaku *Chief Executive Officer* dan Tim yang telah menerima dan memberikan ilmu baru kepada penulis serta dapat melakukan Praktik Industri di BRANDinc.
8. Sartika Ekadyasa, S.Kom., M.I.Kom., Selaku pembimbing pertama Akademis Penyusunan Laporan Tugas Akhir
9. Muhammad Nur, S.Kom., MM. Selaku pembimbing kedua Penyusunan Laporan Tugas Akhir

10. Para staff Jurusan Penerbitan dan karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan layanan administrasi kepada penulis selama di Politeknik Negeri Media Kreatif
11. Diri saya sendiri, terimakasih sudah mau berjuang dari awal kuliah hingga akhir dengan menyelesaikan Laporan Praktik Industri ini. Kamu hebat Denisa, lvu.
12. Untuk sahabat ambyar penulis Marsya, Nurlaela, Sevia, Sacil, Saul, anak-anak voli dan mba nisa. Terimakasih telah memberikan dukungan selama penulis kuliah hingga menyelesaikan laporan Praktik Industri ini.
13. Kosan mba Ina, terimakasih sudah mau memberikan tempat untuk penulis ngekos, nugas, sambat, dll.
14. Terimakasih untuk teman-teman angkatan 2019

Terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis. penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Bekasi, 12 Juli 2022

Penyusun



Denisa Retno Fitriani

NIM. 19033036

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Komunikasi	
1. Pengertian Komunikasi.....	5
2. Fungsi Komunikasi	6
3. Elemen Komunikasi.....	6

B. Periklanan	
1. Pengertian Periklanan	7
2. Fungsi Periklanan.....	8
3. Tujuan Periklanan	8
4. STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>)	9
C. Desain Grafis	
1. Pengertian Desain Grafis	10
2. Elemen Desain Grafis	10
3. Prinsip Desain Grafis	12
4. <i>Layout</i>	14
D. Media Sosial	
1. Pengertian Media Sosial	16
2. <i>Instagram</i>	17
3. <i>Youtube</i>	18

BAB III METODE PELAKSANAAN

A. Data Perusahaan	
1. Profil Perusahaan	20
2. Alamat Perusahaan.....	21
3. Visi dan Misi Perusahaan.....	21
4. Layanan Perusahaan.....	21
5. Teknik Pengumpulan Data.....	23
B. Ruang Lingkup	
1. Struktur Organisasi	23
2. Peran Desainer Grafis	24
3. Waktu dan Kegiatan.....	25
4. Kategori Karya.....	25
C. Langkah Kerja	
1. Persiapan/Praproduksi.....	25
2. Produksi/Pelaksanaan	26
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	26

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Pekerjaan	
1. Vigor	27
2. Analisis STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>) Vigor.....	28
3. <i>Visual Guidelines</i> Vigor.....	29
B. Alur Kerja	
1. Praproduksi	32
2. Produksi	34
3. Pascaproduksi	37
C. Hasil Pekerjaan	
1. <i>Before</i>	38
2. <i>After</i>	39
D. Komparasi Praktik Dengan Teori.....	47

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	48
B. Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA	50
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	51
B. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	52
C. Sertifikat Praktik Industri.....	53
D. Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir.....	54
E. Surat Perizinan Penggunaan Brand Vigor.....	55
F. Dokumentasi Bimbingan Tugas Akhir.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Desain Grafis	13
Gambar 3.1 Logo Perusahaan dan Klien.....	20
Gambar 3.2 Struktur Organisasi BRANDinc.....	24
Gambar 3.3 Bagan Alur Kerja	26
Gambar 4.1 Logo Vigor	27
Gambar 4.2 <i>Font Cocogoose</i>	29
Gambar 4.3 <i>Font Rubik</i>	30
Gambar 4.4 <i>Palette Color</i>	30
Gambar 4.5 <i>Software Adobe Photoshop dan Illustrator</i>	31
Gambar 4.6 <i>Template Feeds Instagram Vigor</i>	33
Gambar 4.7 <i>Template Story Instagram Vigor</i>	33
Gambar 4.8 Tahapan <i>Background</i> dan Logo	35
Gambar 4.9 Tahapan Elemen Peta Indonesia	35
Gambar 4.10 Tahapan Elemen Burung Garuda Indonesia.....	36
Gambar 4.11 Tahapan Penambahan Teks.....	36
Gambar 4.12 <i>Recent Post Vigor</i>	37
Gambar 4.13 <i>Likes dan Comment Per-Post</i> Konten Vigor	37
Gambar 4.14 Desain Visual Vigor Sebelumnya	39

LAMPIRAN GAMBAR

Gambar 1 Bimbingan Pembimbing 1.....	56
Gambar 2 Bimbingan Pembimbing 1.....	56

Gambar 3 Bimbingan Pembimbing 2.....	57
Gambar 4 Bimbingan Pembimbing 2.....	57
Gambar 5 Bimbingan Pembimbing 2.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Top Visual Feeds Instagram</i>	40
Tabel 4.2 <i>Visual Story Instagram 1</i>	41
Tabel 4.3 <i>Visual Story Instagram 2</i>	42
Tabel 4.4 <i>Top Visual Thumbnail Youtube 1</i>	43
Tabel 4.5 <i>Top Visual Thumbnail Youtube 2</i>	44
Tabel 4.6 <i>Top Visual Virtual Background Youtube 1</i>	45
Table 4.7 <i>Top Visual Virtual Background Youtube 2</i>	46