

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN KONTEN *QUIZ* DAN *GAMES* PADA MEDIA SOSIAL POLIMEDIA SEBAGAI SARANA PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh :

ANDI AMARAL MA'RUFU

NIM : 20642004

**PROGRAM STUDI PERIKLANAN
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Quiz dan Games Pada Media Sosial
Polimedia Sebagai Sarana Publikasi

Penulis : Andi Amaral Ma'rufi

NIM : 20642004

Program Studi : Periklanan

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2023.

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



Drs. H. Abd. Rahman M, M.Pd
NIP. 195912311985031024

Penguji I



Dr. Hj. Muliaty, M.Ap
NIP. 196411261985032002

Penguji II



Ferawaty Syam, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0018039304

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Periklanan



Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP. 19880121 202012 1 006

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Konten Quiz Dan Games Pada Media Sosial
Instagram Polimedia Sebagai Sarana Publikasi.
Penulis : Andi Amaral Ma'rufi
NIM : 20642004
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, 14 Juli 2023

Pembimbing 1



Ferawaty Syam S.Pd., M.Si
NIDN: 0018039304

Pembimbing 2



A. Adlin, SE, MM
NIP: 196311151991121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Periklanan



Junaedi, S.Pd., M.Si
NIP : 198801212020121006

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Amaral Ma'rufi

NIM : 20642004

Program Studi : Periklanan

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Pembuatan Konten *Quiz* dan *Games* Pada Media Sosial Polimedia Sebagai Sarana Publikasi 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 sebenarnya.

Makassar, 18 Juli 2023



Andi Amaral Ma'rufi
NIM. 20642004

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Andi Amaral Ma'rufi

NIM : 20642004

Program Studi : Periklanan

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul Pembuatan Konten *Quiz* dan *Games* Pada Media Sosial Polimedia Sebagai Sarana Publikasi.

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.

Makassar, 18 Juli 2023.



Andi Amaral Ma'rufi
NIM. 20642004

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulis tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Periklanan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *social media specialist* dalam perancangan konten *stories* dan *feed Instagram* pada media sosial *instagram* Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar Sebagai Sarana Publikasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Konten *Quiz* dan *Games* pada media sosial POLIMEDIA sebagai sarana publikasi”.

Laporan ini ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang orang yang berada disekitar penulis. Oleh karna itu, penulis ingin mengucapkan terimah kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. H. Suardi, S.Sos., M.Si, Kepala Unit Pengelola PSDKU Makassar.
3. Junaedi, S,Pd., M.Si, Kordinator Program Studi Periklanan.
4. Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd, Selaku Pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
5. Andi Adlin, S.E., MM Selaku pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.

6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negri Media kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan baik secara finansial maupun secara dukungan moral.
8. Teman-teman Periklanan angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan satu sama lain, dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

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

Makassar, 08 Januari 2023



Andi Amaral Ma'rufi
NIM. 20642004

ABSTRACT

The goal is for social media Instagram @polimedia_mks to follow developments in the dissemination of information and to make Instagram social media an up to date information medium. However, there is still a lack of interactive content on the Instagram social media account @polimedia_mks, the Instagram social media @polimedia_mks which is counted as a new account and the lack of interactive content. The author creates quiz and game content on stories and the Instagram feed @polimedia_mks. The implementation method used is pre-production by determining the concept of ideas, colors and typography used, then production with the design process, and finally post-production, namely uploading content to social media and viewing post insights. Data collection methods are supported by observation, interviews, and literature review. The results of the final task of creating content that has been uploaded on social media have an impact by increasing followers and posting insights @polimedia_mks.

Keywords : Information,quizgames @polimedia_mks, and Technology

Tujuan agar media sosial Instagram @polimedia_mks ikut perkembangan dalam penyebaran informasinya dan menjadikan media sosial instagram sebagai media informasi yang up to date. akan tetapi masih kurangnya konten yang bersifat interaktif pada akun media sosial instagram @polimedia_mks media sosial instagram @polimedia_mks yang terhitung sebagai akun baru dan kurangnya konten yang bersifat interaktif maka Penulis melakukan pembuatan konten quiz dan games pada stories dan feed instagram @polimedia_mks Metode pelaksanaan yang digunakan adalah praproduksi dengan menentukan konsep ide, warna, dan tipografi yang digunakan, kemudian produksi dengan proses desain, dan terakhir pascaproduksi yaitu mengunggah konten ke media sosial dan melihat *insight* postingan. Metode pengumpulan data didukung dengan observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Hasil tugas akhir pembuatan konten yang telah diunggah di media sosial memberikan dampak dengan meningkatnya *followers* dan *insight* postingan @polimedia_mks.

KataKunci:Informasi,Quiz,Games,Instagram,@polimediamks,dan Teknologi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Media Sosial	5
B. Konten Media Sosial	8
C. <i>Instagram</i>	11
D. <i>Games</i> dan <i>Quiz</i>	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data dan Objek Penulisan	15
1. Sejarah singkat Politeknik Negeri Media Kreatif	15
2. Visi dan Misi Politeknik Negeri Media Kreatif	15
B. Teknik Pengumpulan Data	16
1. Observasi	16
2. Wawancara	17
3. Studi Pustaka	17

C. Ruang Lingkup.....	18
1. Peran Penulis	18
2. Kategori Karya	18
3. Ide Kreatif.....	18
D. Langkah Kerja.....	19
1. Praproduksi/Persiapan	19
2. Produksi/Pelaksanaan	19
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	21
A. Praproduksi	21
B. Produksi	27
C. Pascaproduksi / Impelementasi.....	41
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan.	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 bentuk desain quiz pertama	21
Gambar 2 bentuk desain quiz kedua	22
Gambar 3 bentuk desain quiz ketiga	23
Gambar 4 Bentuk desain <i>games</i>	24
Gambar 5 Registrasi warna desain.....	25
Gambar 6 <i>Chewy</i> MT Bold.	26
Gambar 7 Font Cain regular	26
Gambar 8 Logo aplikasi canva.....	27
Gambar 9 <i>Tampilan awal aplikasi canva</i>	27
Gambar 10 Proses pemilihan kertas dan ukuran desain.....	28
Gambar 11 Proses pemilihan warna desain	28
Gambar 12 Proses penyusunan desain quiz pertama.	29
Gambar 13 Proses pembuatan desain quiz pertama.....	29
Gambar 14 Tahapan fhinising desain.....	30
Gambar 15 Hasil Desain Konten quiz pertama.....	30
Gambar 16 Tampilan awal aplikasi canva.	31
Gambar 17 Proses pemilihan kertas dan ukuran desain quiz kedua.	31
Gambar 18 Proses pemilihan warna desain quiz kedua	32
Gambar 19 Proses penyusunan desain quiz kedua.....	32
Gambar 20 Proses desain quiz kedua.....	33
Gambar 21 Proses desain konten quiz kedua.....	33
Gambar 22 Tahapan fhinising desain.....	34
Gambar 23 Hasil Desain Konten quiz kedua.	34
Gambar 24 Proses pemilihan kertas dan ukuran desain quiz ketiga.	35
Gambar 25 Proses pemilihan warna desain quiz ketiga.....	35
Gambar 26 Proses desain konten quiz ketiga.....	36
Gambar 27 Proses desain konten quiz ketiga.....	36
Gambar 28 Proses desain konten quiz ketiga.....	37
Gambar 29 Hasil desain konten quiz ketiga.....	37
Gambar 30 Proses Desain Konten Games	38
Gambar 31 Proses Desain layout Konten Games	38
Gambar 32 Proses Desain Konten Games	39
Gambar 33 Proses Desain Konten Games	39
Gambar 34 hasil Desain Konten Games	40
Gambar 35 pemberian hasil konten	40
Gambar 36 feed quiz pilihan instagram polimedia_mks.....	41
Gambar 37 jangkauan polimedia_mks.....	41
Gambar 38 interaksi kolom komentar.....	42
Gambar 39 interaksi dengan admin	42
Gambar 40 kenaikan followers@polimedia_mks	43
Gambar 41 jangkauan instagram @polimedia_mks	43
Gambar 42 konten games.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	49
Lampiran 2. Wawancara	50
Lampiran 3. Lembar persetujuan menjadi pembimbing	51
Lampiran 4. Lembar pembimbingan tugas akhir	52
Lampiran 5. Lembar pembimbingan tugas akhir	53