

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**BRANDING VISUAL INSTAGRAM FHCLBUMN YANG
INTERAKTIF DAN BERKOMPETITIF**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh
FARREL JUANITO R
NIM: 19033048**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Branding Visual Instagram FHCL.BUMN yang Interaktif
dan Berkompetitif

Penulis : Farrel Juanito Rafasyah

NIM 19033048

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, 14 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dr. Benget Simamora M.M

NIP. 195911051990021002

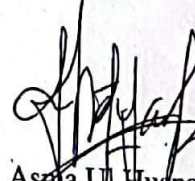
Anggota 1



Drs. Sudrajat., M.M

NIP. 199211132019032025

Anggota 2



Hawa Asma Ul Husna, S.Pd., M.Hum

NIP. 199110242019032027

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan



Dr. Erlan Saefuddin, SS, M.Hum.

NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Branding Visual Instagram FHCI. BUMN yang Interaktif dan Berkompetitif
Penulis : Farrel Juanito Rafasyah
NIM : 19033048
Program Studi : Periklanan

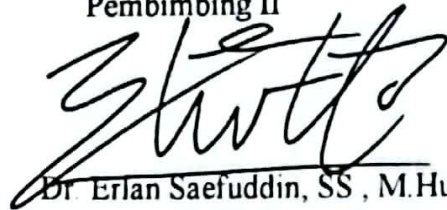
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.pada hari Kamis 14 Juli 2022 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Pembimbing I



Hawa Asma UI Husna, S.Pd , M.Hum
NIP 199110242019032027

Pembimbing II



Dr Erlan Saefuddin, SS , M.Hum.

NIP. 197508072009121001

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 : Farrel Juanito Rafasyah
NIM : 19033048
Program Studi : Periklanan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022.....

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **branding visual Instagram FHCI.BUMN yang Interaktif dan Berkompetitif 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.

Jakarta, 14 Juli 2022

 2022 Yang menyatakan,

Nama Farrel Juanito Rafasyah
NIM: 19033048

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Farrel Juanito Rafasyah
NIM : 19033048
Program Studi : Periklanan (Konsentrasi ...)
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2021/2022

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:
branding Visual Instagram FHCI.BUMN yang Interaktif dan Berkompetitif .

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, 14 Juli 2022

)

Yang menyatakan


METEPAI
TEMPEL
BAAJX933724453
Farrel Juanito Rafasyah
NIM: 19033048

ABSTRAK

Instagram is an online media, where users can easily participate, share, and create, as well as one of the social media that provides various kinds of photos and videos. The problem that the author raises is the unattractive design of FHCI.BUMN's Instagram. The author uses the design theory and design principles of Danton Sihombing (2013), namely an attractive design consisting of various elements such as markers, symbols, verbal descriptions which are visualized through typography and pictures either with photography or illustration techniques. The method that the author uses to work on is AISAS Attention, Interest, Search, Action and Share. With the final result of the 2022 BUMN Joint Recruitment branding, products are glasses, stickers, and t-shirts for participants who have been accepted at BUMN.

Keywords: Instagram, Design, Branding, Interesting

Instagram adalah sebuah media online, yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan, juga salah satu media sosial yang menyediakan berbagai macam foto dan video. Masalah yang penulis angkat adalah kurang menariknya desain Instagram FHCI.BUMN. Penulis menggunakan teori desain dan prinsip desain Danton Sihombing (2013) yaitu desain yang menarik terdiri berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Metode yang penulis pakai untuk mengerjakan adalah AISAS Attention, Interest, Search, Action dan Share. Dengan hasil akhir dari branding Rekrutmen Bersama BUMN tahun 2022 adalah produk yaitu gelas, sticker, dan kaos untuk peserta yang telah diterima di BUMN.

Kata Kunci : Instagram, Desain , Branding, Menarik

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Periklanan di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul, **“Rebranding Visual Instagram FHCI.BUMN yang Interaktif dan Berkompetitif”**

Pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu khususnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah mendukung secara moril, materi serta spiritual.
2. Dr.Tipri Rose Kartika, M.M ,selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Benget Simamora M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Drs. Nasrudin, MAP., Wakil Direktur II Bidang Umum dan Keuangan.
5. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan.
6. Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.dan Pembimbing II.
7. Zaenab S.S, M.Si, selaku Koordinator Program Studi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
8. Hawa Asma Ul Husna, S.Pd., M.Hum.selaku Dosen Pembimbing 1.
9. Para Dosen serta Karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Kementerian BUMN dan Forum Human Capital Indonesia, yang telah memberikan penulis kesempatan dalam menjalani Praktik Industri.

11. seluruh teman-teman dari mahasiswa/i Program Studi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

12. Semua pihak yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 14 Juli 2022

Penulis,



Farrel Juanito Rafasyah

NIM. 19033048

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Komunikasi	6
B. Periklanan.....	7
C. Bidang Kreatif (Peta Okupansi).....	7
D. Branding.....	8
E. Media Sosial Instagram.....	8
F. Proses Kreatif.....	9
G. Adobe Photoshop	10
H. Graphic Designer	11
I. Prinsip Desain	11
J. Teori Desain	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	13
A. Data Perusahaan	13

1. Profil Perusahaan	13
2. Alamat dan Lokasi Perusahaan	14
3. Visi dan Misi Perusahaan.....	14
4. Logo Perusahaan	14
5. Struktur Perusahaan	15
6. Jenis-Jenis Pekerjaan.....	16
B. Ruang Lingkup.....	18
1. Peran Graphic Designer	18
2. Analisa Target	19
3. Waktu dan Kegiatan.....	22
4. Kategori Karya	22
5. Ide Kreatif	26
C. Pengumpulan Data	26
D. Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	28
B. Alur Pekerjaan.....	29
1. Praproduksi	30
2. Produksi	32
3. Pasca Produksi	35
4. Hasil Proses Pelaksanaan	35
C. Komparasi Praktik Dengan Teori	68
BAB V PENUTUP	71
A. Simpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Perusahaan Forum Human Capital Indonesia.....	14
Gambar 2. Struktur Perusahaan Forum Human Capital Indonesia.....	15
Gambar 3. Alur Kerja Graphic Designer	20
Gambar 4. Logo PT.BUMN Dalam Naungan Forum Human Capital Indonesia	22
Gambar 5. Logo PT.BUMN Dalam Naungan Forum Human Capital Indonesia	23
Gambar 6. Ruang Rapat Kerja	23
Gambar 7. Ruang Aula Sharing Session.....	24
Gambar 8. Ruang Meeting	25
Gambar 9. Gedung Plaza Mandiri	25
Gambar 10. Ruang Lobby Masuk.....	26
Gambar 11. Website Forum Human Capital Indonesia	29
Gambar 12. WhatsApp Chat	30
Gambar 13. File Drive Template	33
Gambar 14. Proses Desain Template Ucapan Kenaikan Jabatan.....	34
Gambar 15. WhatsApp Chat	34
Gambar 16. Konten News Slide Tantangan & Solusi Untuk Jadi Pemimpin Muda	36
Gambar 17. Konten News Slide Deputy Bidang SDM Teknologi	37
Gambar 18. Konten News Slide On Boarding Commissioner & Direction Program	37
Gambar 19. Konten Ulang Tahun PT.Biroklasifikasi Indonesia	38
Gambar 20. Konten Ulang Tahun PT.Kawasan Industri Makassar Perseru.....	39
Gambar 21. Konten Ulang Tahun LEN Railway System	40
Gambar 22. Konten Ulang Tahun PT.Permodalan Madani	41
Gambar 23. Konten Ulang Tahun LEN Railway System	41
Gambar 24. Konten Ulang Tahun PT. Bank Negara Indonesia.....	41
Gambar 25. Konten Ulang Tahun PT. Industri Sandang Nusantara Persero.....	42
Gambar 26. Konten Ulang Tahun PT. Pengadaian.....	43
Gambar 27. Konten Ulang Tahun PT. ASDP Indonesia Ferry	43
Gambar 28. Konten Ulang Tahun PT. PINDAD	44
Gambar 29. Konten Ulang Tahun PT. Yodya Karya.....	44
Gambar 30. Konten Ulang Tahun PT.Virama Karya.....	45
Gambar 31. Konten Ulang Tahun Kementerian BUMN	45
Gambar 32. Konten Ulang Tahun Bapak Erick Tohir Sebelum Revisi.....	46

Gambar 33. Konten Ulang Tahun Bapak Erick Tohir Setelah Revisi	47
Gambar 34. Konten News Slide Hari Kartini	47
Gambar 35. Konten News Slide Berkarya Untuk Indonesia	48
Gambar 36. Konten Hari Lahir Pancasila	49
Gambar 37. Konten Hari Kenaikan Isa Al Masih.....	49
Gambar 38. Grup WhatsApp Komunikasi.....	51
Gambar 39. Konten Satu Hari Menuju Pengumuman TKD	52
Gambar 40. Konten Pengumuman Seleksi TKD	52
Gambar 41. Konten Rekrutmen Bersama BUMN	53
Gambar 42. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Bersama Papua	53
Gambar 43. Konten Ulang Tahun Industri Nuklir Indonesia	54
Gambar 44. Rekrutmen Bersama BUMN Tiktok Competition	54
Gambar 45. Rekrutmen Bersama BUMN TKB dan MCU	55
Gambar 46. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Hoaks	56
Gambar 47. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Seleksi TKD	56
Gambar 48. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Seleksi Administrasi	57
Gambar 49. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Seleksi TKD	58
Gambar 50. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Check Email dan Website	58
Gambar 51. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Pembekalan Peserta.....	59
Gambar 52. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Akses Kamera.....	60
Gambar 53. Konten News Release E-Magazine.....	60
Gambar 54. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Seleksi Lamaran	61
Gambar 55. Konten Rekrutmen Bersama BUMN Untuk Persiapan MCU	62
Gambar 56. Engagement Konten RBB Sesudah Diupload.....	63
Gambar 57. Engagement Setelah Konten RBB Diupload	63
Gambar 58. Engagement Setelah Konten RBB Diupload	64
Gambar 59. Engagement Setelah Konten RBB Naik Dari Beberapa Postingan	65
Gambar 60. Engagement setelah konten RBB di UP	65
Gambar 61. Desain Kaos Untuk Rekrutmen Bersama BUMN.....	66
Gambar 62. Desain Kaos Untuk Rekrutmen Bersama BUMN.....	66
Gambar 63. Desain Logo Gelas Untuk Rekrutmen Bersama BUMN	67
Gambar 64. Desain Gelas Untuk Rekrutmen Bersama BUMN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Peta Okupasi Graphic Designer Dengan Praktik Industri.....	70
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	75
Lampiran 2. Surat Praktir Industri	76