

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KONTEN VISUAL *INSTAGRAM* UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND ENGAGEMENT*
PADA UMKM MANGANLAGI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disun Oleh:
JUITA
NIM. 2390473042

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Konten Visual <i>Instagram</i> Untuk Meningkatkan <i>Brand Engagement</i> Pada Manganlagi
Penulis	: Juita
NIM	: 2390473042
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain

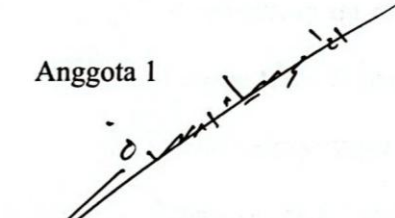
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Senin, 20 Juni 2026*

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,



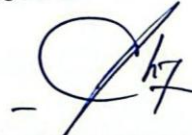
Efrizal Siregar, S.Pd, M.Pd
NIP. 198708252019031010

Anggota 1



Dr. Gunawan, S.Pdi, MA
NIP.197806182015041001

Anggota 2



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP.198810022024212032

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Konten Visual <i>Instagram</i> Untuk Meningkatkan <i>Brand Engagement</i> Pada Manganlagi
Penulis	: Juita
NIM	: 2390473042
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 30 Juni 2024

Pembimbing I



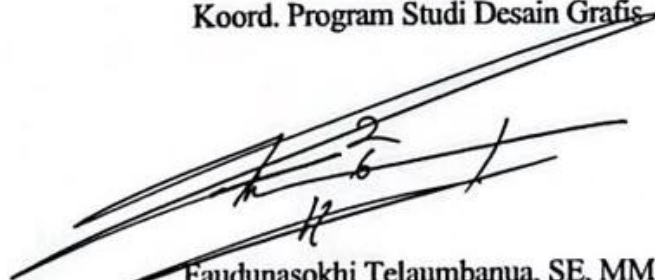
Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 198810022024212032

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., MM., Ph.D.
NIP. 198310152025212043

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 19800602 200212 1 001

PERNYATAAN ORGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Juita
NIM	: 2390473042
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Perancangan Konten Visual *Instagram* Untuk Meningkatkan *Brand Engagement* Pada Manganlagi 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 ketentuan yang berlaku.

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

Medan, 30 Juni 2026
Yang menyatakan,



Juita
NIM. 2390473042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juita
NIM : 2390473042
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : *Perancangan Konten Visual Instagram Untuk Meningkatkan Brand Engagement Pada Manganlagi.*

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Juita

NIM. 2390473042

ABSTRACT

Instagram is one of the most widely used promotional platforms for Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs), including Manganlagi. Based on observations and interviews, Manganlagi's Instagram visual content lacked variety, resulting in suboptimal brand engagement. This study aims to design engaging, consistent, and interactive Instagram visual content to improve brand engagement. The research methods included observation, interviews, documentation, and literature review. The design process consisted of pre-production, production, and post-production by applying layout, illustration, and product photography that reflected Manganlagi's brand identity. Based on Instagram Insight, the published content showed an increase in views and likes. These findings indicate that consistent and interactive visual content can improve brand engagement on Manganlagi's Instagram account.

Keyword: *Visual Content, Instagram, Brand Engagement, MSMEs*

ABSTRAK

Instagram merupakan salah satu media promosi yang banyak dimanfaatkan oleh UMKM, termasuk Manganlagi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, konten visual Instagram Manganlagi masih kurang bervariasi sehingga brand engagement belum optimal. Penelitian ini bertujuan merancang konten visual Instagram yang menarik, konsisten, dan interaktif untuk meningkatkan brand engagement. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Proses perancangan dilakukan melalui tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dengan menerapkan elemen layout, ilustrasi, dan fotografi produk yang sesuai dengan identitas visual Manganlagi. Berdasarkan hasil Instagram insight, konten yang dipublikasikan menunjukkan peningkatan pada jumlah tayangan dan suka. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perancangan konten visual yang konsisten dan interaktif mampu meningkatkan brand engagement pada akun Instagram Manganlagi.

Kata Kunci: *Konten Visual, Instagram, Brand Engagement, UMKM*

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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul, “Perancangan Konten Visual *Instagram* Untuk Meningkatkan *Brand Engagement* Pada UMKM Manganlagi”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis serta Dosen Pembimbing Praktik Industri.
6. Syafriandi, S.Pd., M.Sn., selaku Sekretaris Prodi Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
7. Kepada Ibu Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, saya ucapkan terima kasih atas arahan, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

8. Kepada Ibu Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., MM., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II, saya juga mengucapkan terima kasih atas saran, perhatian, dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. UMKM Manganlagi yang telah memberikan penulis kesempatan dan kepercayaan untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Nenek Lisma dan Kakek Karsino selaku keluarga, serta Ibu Novia selaku orang tua penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dan doa selama menjalani masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
12. Kepada teman-teman Program Studi Desain Grafis Angkatan 16, serta teman dekat penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, kebersamaan, kebahagiaan, serta bantuan yang telah diberikan selama menjalani masa perkuliahan hingga proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

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

Medan, 30 Mei 2026



Juita
NIM. 2390473042

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis.....	6
1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	7
2. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	7
3. Penekanan (<i>Emphasis</i>)	8
4. Kontras (<i>Contrast</i>)	8
5. Proporsi (<i>Proportion</i>).....	8
6. Irama (<i>Rhythm</i>).....	8
7. Ruang Negatif (<i>Negative Space</i>).....	8
1. Tipografi.....	9

2. Tata Letak (<i>Layout</i>)	9
3. Fotografi Produk	10
4. Ilustrasi	10
5. Warna.....	11
6. Logo	11
C. Konten Visual	12
D. <i>Instagram</i>	13
E. <i>Brand Engagement</i>	14
F. UMKM	15
G. Perangkat Lunak Perancangan Konten Visual	16
1. <i>Adobe Photoshop</i>	16
2. <i>Adobe Illustrator</i>	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data/Objek Penulisan.....	18
1. Profil Perusahaan.....	18
2. Visi dan Misi Perusahaan	19
3. Struktur Perusahaan.....	20
4. Objek Karya	20
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Wawancara	21
3. Studi Pustaka	22
C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	23
3. Ide Konten	23
D. Langkah Kerja.....	23
1. Praproduksi (Persiapan)	23
2. Produksi (Pelaksanaan)	24
3. PascaProduksi (Penyempurnaan)	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Tahapan Praproduksi	26
1. Riset, Wawancara, dan Observasi	26
2. Ide Konten	27
3. Penyusunan <i>Moodboard</i>	27
4. Sketsa Layout Desain Feed Instagram	29
B. Tahapan Produksi	33
1. Perangkat Kerja Tahapan Produksi	33
2. Foto Produk	34
3. <i>Editing</i> Foto Produk	36
4. Desain Feed	37
C. Tahapan Pascaproduksi	41
1. Evaluasi dan revisi	41
2. Pemantauan Insight	41
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi.....	24
Tabel 2. Produksi.....	24
Tabel 3. Pascaproduksi.....	25
Tabel 4. Ide Konten	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi	9
Gambar 2. Tata Letak (Layout)	9
Gambar 3. Fotografi Produk	10
Gambar 4. Ilustrasi	10
Gambar 5. Warna.....	11
Gambar 6. Logo	11
Gambar 7. Konten Visual	13
Gambar 8. Logo Instagram	14
Gambar 9. UMKM	15
Gambar 10. Adobe Photoshop	16
Gambar 11. Adobe Lightroom	17
Gambar 12. Logo UMKM Manganlagi	19
Gambar 13. Struktur Perusahaan UMKM Manganlagi.....	20
Gambar 14. Wawancara Dengan Pemilik Usaha	22
Gambar 15. Langkah Kerja	23
Gambar 16. Moodboard Feed Instagram	28
Gambar 17. Moodboard Foto Produk	29
Gambar 18. Sketsa Layout Desain Feed Pertama	29
Gambar 19. Sketsa Layout Desain Feed Kedua.....	30
Gambar 20. Sketsa Layout Desain Feed Ketiga.....	30
Gambar 21. Sketsa Layout Desain Feed Keempat.....	31
Gambar 22. Sketsa Layout Desain Feed Kelima	31
Gambar 23. Sketsa Layout Desain Feed Keenam.....	32
Gambar 24. Sketsa Layout Postingan	32
Gambar 25. HP Elitebook 745 G6	33
Gambar 26. Sony Alpha a7 III	34
Gambar 27. Proses Pemotretan Foto Produk	35
Gambar 28. Hasil Foto Produk	35
Gambar 29. Hasil Foto Produk Dengan Model	35

Gambar 30. Proses Editing Foto Produk.....	36
Gambar 31. Hasil Foto Produk Sebelum dan Sesudah	37
Gambar 32. Desain Feed Langkah Pertama	38
Gambar 33. Desain <i>Feed</i> Langkah Kedua	38
Gambar 34. Desain <i>Feed</i> Langkah Ketiga	39
Gambar 35. Desain <i>Feed</i> Langkah Keempat	39
Gambar 36. Desain Keseluruhan.....	40
Gambar 37. Hasil Desain <i>Feed Instagram</i>	40
Gambar 38. Sebelum dan Sesudah Perancangan	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	49
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan I	50
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan II.....	52
Lampiran 4. Surat Pengantar.....	54
Lampiran 5. Surat Balasan	55
Lampiran 6. Surat Pernyataan	56
Lampiran 7. Transkrip Wawancara	57
Lampiran 8. Bukti Pengerjaan.....	60
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan	61