

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESAIN IDENTITAS VISUAL GERAKAN PRAMUKA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PLATFORM
INSTAGRAM KWARTIR CABANG GERAKAN
PRAMUKA KOTA BINJAI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
SASKIA PUTRI HASRI
NIM: 2390473069

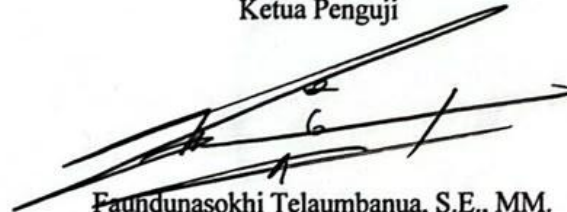
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Identitas Visual Gerakan Pramuka Sebagai
Media Informasi Pada Platform Instagram Kwartir
Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai
Penulis : Saskia Putri Hasri
NIM : 2390473069
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 07 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Faundunasokhi Telaumbanua, S.E., MM.
NIP 19800602 200212 1 001

Anggota 1



Yusnia Sinambela, S.T., M.T.
NIP 1988091120193201

Anggota 2



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd.
NIP 19881002202421032

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP 19720528 200604 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Identitas Visual Gerakan Pramuka sebagai
Media Informasi pada Platform Instagram
Kwartir Cabang Gerakan Pramuka
Kota Binjai
Penulis : Saskia Putri Hasri
NIM : 2390473069
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 30 Juni 2026

Pembimbing I



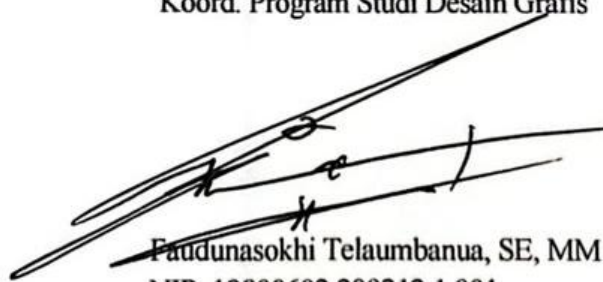
Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 198810022024212032

Pembimbing II



Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn.
NIP. 198307252024212

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 : Saskia Putri Hasri
NIM : 2390473069
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Redesain Identitas Visual Gerakan Pramuka Sebagai Media Informasi Pada Platform Instagram Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai 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,

Saskia Putri Hasri
NIM. 2390473069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Saskia Putri Hasri
NIM : 2390473069
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2026

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,


Saskia Putri Hasri
NIM. 2390473069

ABSTRAC

This final project was motivated by the inconsistent visual identity applied to the Instagram account of the Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai, particularly in the use of design elements, typography, colors, and layouts, which reduced the effectiveness of information delivery. This project aims to redesign the organization's visual identity to create a more modern, consistent, and communicative Instagram-based information medium for Generation Z and Generation Alpha. A qualitative method was employed through observation, interviews, and literature studies. The design process consisted of three stages: pre-production, production, and post-production. The final outputs include single-image feeds, carousel posts, Instagram Stories, Reels, and supporting visual elements with consistent colors, typography, and layouts. The redesigned visual identity successfully improved the Instagram account's visual consistency and information quality. Based on Instagram insight data, the implementation also increased audience reach, interaction, and engagement, while strengthening the professional image of the Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai.

Keywords: *Redesign, Visual Identity, Instagram, Information Media*

ABSTRAK

Perancangan tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh belum konsistennya identitas visual pada akun Instagram Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai, terutama pada penggunaan elemen desain, tipografi, warna, dan tata letak sehingga penyampaian informasi menjadi kurang efektif. Perancangan ini bertujuan menghasilkan identitas visual yang lebih modern, konsisten, dan komunikatif sebagai media informasi bagi Generasi Z dan Generasi Alpha. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses perancangan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil perancangan berupa penerapan sistem identitas visual pada media Instagram yang meliputi *feed single image*, *feed carousel*, *Instagram Stories*, *Reels*, serta elemen visual pendukung dengan penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang konsisten. Penerapan redesain ini mampu meningkatkan kualitas visual akun Instagram, memperkuat citra organisasi, serta meningkatkan jangkauan, interaksi, dan keterlibatan audiens berdasarkan data insight Instagram.

Kata kunci: *Redesain, Identitas Visual, Instagram, Media Informasi*

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 Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Redesain Identitas Visual Gerakan Pramuka Sebagai Media Informasi pada Platform Instagram Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai"

Laporan Tugas Akhir 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., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE., M. Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini
8. Fitri Evita, SE., S. Pd., M. Sn., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran selama penyusunan tugas akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Kwartir Cabang Kota Binjai yang telah memberikan penulis kesempatan dan kepercayaan untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Kedua Orang tua tercinta, Bapak Husin dan Ibu Rusmiati, yang menjadi alasan utama penulis untuk bertahan sejauh ini karena telah banyak diberikan semangat juga cinta kepada penulis sehingga penulis sampai dititik ini.
12. Kedua Saudari penulis, Hasni Aulia Rahmita, S.Pd., dan Indah Fatimah Islami yang turut memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan laporan.
13. Orang terdekat penulis, Teguh Ardiansyah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat untuk tidak menyerah
14. Sahabat-sahabat penulis, Islah Khairah Rangkuti, S.S., dan Dealisa Ritonga S.Farm., yang selalu ada dalam proses penulisan ini berlangsung.
15. Teman-teman seperjuangan yang banyak membantu dalam proses penulisan ini, Sindy, Bayu, Sarah, Salwa, Jihan, Juita, Iyan, Ferdi dan lain-lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu satu.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 29 Juni 2026

Penulis,



Saskia Putri Hasri
NIM. 2390473069

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	6
1. Manfaat bagi Penulis	7
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan	7
3. Manfaat bagi Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kota Binjai	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Desain Grafis	8
B. Perancangan Ulang (<i>Redesain</i>).....	12
C. Identitas Visual	12
D. Media Informasi	12
E. Media Sosial	13
F. Gerakan Pramuka	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Data/Objek Penulisan	16
1. Profil Instansi.....	16
2. Struktur Organisasi.....	17

3. Objek Karya	18
4. Spesifikasi Karya.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Observasi	20
2. Studi Pustaka	21
3. Wawancara	21
C. Ruang Lingkup	22
2. Kategori Karya	23
3. Ide Kreatif.....	24
D. Langkah Kerja Perancangan	24
a. Praproduksi.....	26
b. Produksi.....	26
c. Pascaproduksi	27
BAB IV PEMBAHASAN	28
A. Tahapan Perancangan (Praproduksi)	28
B. Tahapapan Produksi	42
C. Tahapan Pascaproduksi	50
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR TABLE

Table 1. Timeline Perancangan	25
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen-elemen desain.....	10
Gambar 2. Prinsip-prinsip desain	11
Gambar 3. Logo Instagram.....	14
Gambar 4. Logo Kwarcab Kota Binjai.....	17
Gambar 5. Struktur Kwarcab Kota Binjai	17
Gambar 6. Bagan Alur Langkah Kerja.....	25
Gambar 7. Perangkat Keras Laptop (Hardware)	31
Gambar 8. Perangkat Keras Smartphone (Hardware)	31
Gambar 9. Logo Google Spreadsheet.....	32
Gambar 10. Logo Adobe Illustrator Creative Cloud 2022	33
Gambar 11. Logo Adobe Photoshop Creative Cloud 2022	33
Gambar 12. Logo CapCut.....	34
Gambar 13. Moodboard Kwartir cabang kota Binjai	34
Gambar 14. Sketsa Layout Feed single image.....	38
Gambar 15. Sketsa Layout Feed Carousel.....	39
Gambar 16. Sketsa layout cover reels.....	40
Gambar 17. Sketsa Layout Story.....	40
Gambar 18. Sketsa Logo Kegiatan.....	41
Gambar 19. Sketsa Layout Posting	41
Gambar 20. Pemilihan Tipografi	42
Gambar 21. Pemilihan Palet Warna	43
Gambar 22. Proses digitalisasi desain feed single image	44
Gambar 23. Hasil digitalisasi desain Feed single image	45
Gambar 24. Proses digitalisasi desain Courosul.....	46
Gambar 25. Hasil digitalisasi desain Courosul.....	46
Gambar 26. Proses digitalisasi story.....	47
Gambar 27. Hasil digitalisasi desain story	47
Gambar 28. Proses digitalisasi desain logo kegiatan.....	48
Gambar 29. Hasil digitalisasi desain logo kegiatan.....	48
Gambar 30. Hasil digitalisasi desain logo kegiatan.....	49
Gambar 31. Hasil digitalisasi desain logo kegiatan.....	50
Gambar 32. Sebelum dan sesudah penerapan Redesain	51
Gambar 33. Rumus dasar persentase peningkatan insight	52
Gambar 34. Hasil peningkatan insight	53
Gambar 35. Tampilan sebelum redesain	54
Gambar 36. Tampilan sesuda redesain	54
Gambar 37. Insight tayangan dan interaksi sebelum redesain.....	55
Gambar 38. Insight tayangan dan interaksi sesudah redesain	56
Gambar 39. Insight tayangan sesudah redesain.....	56
Gambar 40. Insight interaksi sesudah redesain	56
Gambar 41. Jumlah Follower sebelum dan sesudah Redesain	57
Gambar 42. Persentase penambahan follower sesudah Redesain.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis	63
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	64
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir.....	66
Lampiran 5 : Surat Selesai Melakukan Penelitian.	67
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara	68
Lampiran 7 : Bukti Pekerjaan Tugas Akhir.....	69
Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	70