

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI POLIMEDIA

PSDKU MEDAN MELALUI INSTAGRAM

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

FIKRI BAYU NUGROHO

NIM: 2390473031

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Media Promosi Polimedia PSDKU Medan melalui Instagram.

Penulis : Fikri Bayu Nugroho

Nim : 2390473031

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 16 Juli 2026.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



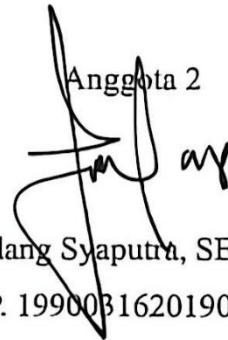
Sudirman S. Kom M. Kom
NIP. 198511072019031004

Anggota 1



Komda Saharja S. Kom, M. Pd
NIP. 197712202006041002

Anggota 2



Dadang Syaputra, SE. M. Si
NIP. 199003162019031012

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Murtopo, SE, M. Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Media Promosi Polimedia
PSDKU Medan melalui Instagram.

Penulis : Fikri Bayu Nugroho

Nim : 2390473031

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

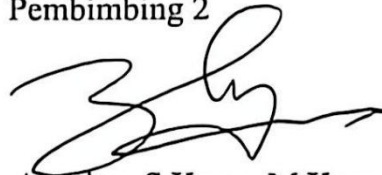
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Medan, 10 Juli 2026

Pembimbing 1



Dadang Syaputra, SE. M.Si
NIP. 199003162019031012

Pembimbing 2



Andrian, S.Kom., M.Kom
NIP. 1986111302020121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Sudirman, S.Kom, M.Kom
NIP. 198511072019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Bayu Nugroho

Nim : 2390473031

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Desain Media Promosi Polimedia PSDKU Medan melalui Instagram.

Adalah original, belum pernah di buat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bagaimana pada kemudian hari di temukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 10 juli 2026

Yang menyatakan



Fikri Bayu Nugroho

NIM: 2390473031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fikri Bayu Nugroho

Nim : 2390473031

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 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 Desain Media Promosi Polimedia PSDKU Medan melalui Instagram, 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

Medan, 10 Juli 2026

Yang menyatakan



Fikri Bayu Nugroho

NIM: 2390473031

ABSTRACT

The rapid growth of digital media has encouraged educational institutions to use Instagram as an effective promotional platform. Based on observations, the official Instagram account of Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) PSDKU Medan lacks consistency in the use of colors, typography, layouts, and visual elements, and does not yet have a Design System to support content creation. This study aims to design Instagram promotional media that establishes a consistent visual identity for the institution. The research employed a descriptive qualitative method using observation, interviews, questionnaires, documentation, and literature review. The results include a Design System covering logo usage, color palette, typography, layout, grid system, photography, and iconography, as well as 27 Instagram content designs based on the Digital Marketing Funnel strategy through the TOFU, MOFU, and BOFU stages. Supporting outputs include a Brand Guideline, Instagram Feed designs, and a catalog. The proposed design is expected to serve as a guideline for developing consistent and sustainable digital promotional media for Polimedia PSDKU Medan.

Keywords: *Visual Communication Design, Design System, Instagram, Promotional Media, Digital Marketing Funnel.*

ABSTRAK

Perkembangan media digital mendorong institusi pendidikan memanfaatkan Instagram sebagai media promosi yang efektif. Berdasarkan hasil observasi, akun Instagram Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) PSDKU Medan belum memiliki konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, tata letak, dan elemen visual, serta belum didukung oleh *Design System* sebagai pedoman pembuatan konten. Penelitian ini bertujuan merancang media promosi melalui Instagram yang mampu membangun identitas visual kampus secara konsisten. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian berupa *Design System* yang mencakup panduan penggunaan logo, warna, tipografi, layout, grid system, fotografi, dan ikon, serta menghasilkan 27 konten Instagram berdasarkan strategi *Digital Marketing Funnel* melalui tahapan TOFU, MOFU, dan BOFU. Selain itu, dihasilkan *design system*, desain Instagram Feed, dan katalog sebagai media pendukung. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pengelolaan media promosi digital Polimedia PSDKU Medan secara konsisten dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Desain Komunikasi Visual, Design System, Instagram, Media Promosi, Digital Marketing Funnel.*

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 ini 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 desainer grafis, yang telah membuat karya desain media promosi menggunakan *Adobe Photoshop 2025 & Adobe Illustrator 2025*. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain Media Promosi Polimedia PSDKU Medan melalui Instagram.

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 Riyano, S.T., M.AK., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, S.E., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif Kampus Medan.
5. Sudirman, S.Kom, M.Kom Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Dadang Syahputra, SE. M.Si, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan arahan terkait bagian materi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Andrian, S.Kom., M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan arahan terkait bagian materi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Secara Khusus menyampaikan terimakasih kepada kedua orang tua Bapak Dodi Ikhsan dan Alm Ibu Dian Lestari serta keluarga tercinta yang selalu

memberi dukungan dan pengertian yang besar kepada penulis selama kuliah hingga sampai selesai.

10. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga dalam pembuatan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, 7 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fikri Bayu Nugroho', written in a cursive style.

Fikri Bayu Nugroho

NIM. 2390473031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Bagi Masyarakat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Desain Grafis.....	8
B. Branding dan Visual Branding	9

C.	Media Sosial Instagram sebagai Media Promosi.....	10
D.	Digital Marketing Funnel (TOFU, MOFU, BOFU)	10
E.	Tipografi	12
F.	Warna	13
G.	<i>Layout</i>	14
H.	Grid System	15
I.	Elemen Visual Pendukung	16
	1. Ikonografi dan Ilustrasi	16
	2. Fotografi.....	17
J.	<i>Design System</i>	18
BAB III METODE PELAKSANAAN		19
A.	Data/Objek Penulisan	19
	1. Profil Institusi.....	19
	2. Struktur Organisasi.....	20
	3. Visi dan Misi	21
	4. Objek Karya	21
B.	Teknik Pengumpulan Data	21
	1. Observasi.....	21
	2. Wawancara	23
	3. Studi Pustaka.....	23
C.	Ruang Lingkup	24
	1. Peran Penulis.....	24
	2. Kategori Karya.....	24
	3. Ide Kreatif	24
D.	Langkah Kerja	25
	1. Pra Produksi (Persiapan).....	25

2. Produksi (Pelaksanaan)	26
3. Pasca Produksi (Penyempurnaan)	27
BAB IV PEMBAHASAN	28
A. Praproduksi.....	28
1. Riset, Wawancara dan Observasi	28
2. Penyusunan <i>Moodboard</i>	28
3. Penyusunan Ide Konten.....	29
4. Sketsa Ikon dan <i>Feed</i>	31
B. Produksi.....	32
1. Pemilihan Warna dan Tipografi.....	32
2. Penyusunan <i>Layout</i> dan <i>Grid System</i>	33
3. Penyusunan <i>Design System</i>	34
4. <i>Photoshoot</i>	35
5. Digitalisasi Ikon dan <i>Feed</i>	36
C. Pasca Produksi.....	39
1. Evaluasi dan Revisi	39
2. Penyerahan Hasil Desain.....	39
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47