

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM PEMBUATAN *FEED CAROUSEL* PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI @SATUSIRKEL.ID

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Periklanan



Disusun Oleh:

Asril Ghurbi

22025570

PROGRAM STUDI D3 PERIKLANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM PEMBUATAN *FEED CAROUSEL*
PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI @SATUSIRKEL.ID**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Periklanan

Disusun Oleh:

Asril Ghurbi

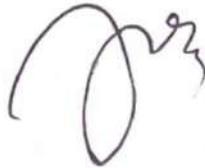
NIM 22025570

STIKOM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Jatmiko Wicaksono, M.Sn

NIDN.0506097901

PROGRAM STUDI DIII PERIKLANAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM PEMBUATAN KONTEN *FEED CAROUSEL* PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI @SATUSIRKEL.ID

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi DIII Periklanan, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Agustus 2025
Pukul : 10.55
Tempat : Ruang Presentasi STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I,



Widya Sekar Dwisar, M.A.
NIDN.050148301

Dosen Penguji II



Dhini Widyantika Ariesta S.Pd., M.A.
NIDN.0510048803

Dosen Pembimbing dan Penguji III



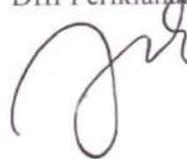
Jatmiko Wicaksono, M.Sn
NIDN.0506097901

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta



Hardoyo, M.A.
NIDN.0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
DIII Periklanan



Jatmiko Wicaksono, M.Sn.
NIDN.0506097901

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Asril Ghurbi
NIM : 22025570
Judul Laporan : Peran Desainer Grafis dalam Pembuatan *Feed Carousel*
pada Media Sosial Instagram @SatuSirkel.id

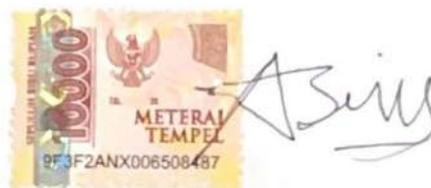
Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Eksperia.id yang ditugaskan pada salah satu unit bisnis, yaitu Satu Sirkel, dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya Tulis ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Asril Ghurbi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini, penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan karya tulis tugas akhir di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
2. Diri pribadi, terima kasih karena mau berjuang dalam menyelesaikan praktik kerja lapangan dan menyusun tugas akhir ini, sekaligus atas upaya memperjuangkan impian dan cita-cita.
3. Terima kasih kepada ibu dan kedua kakak saya atas dukungan dan selalu memberikan semangat, serta selalu memberikan doa kepada saya yang sedang berjuang.
4. Eksperia.id terima kasih sudah menerima saya dan memberikan kesempatan untuk belajar serta mengembangkan keahlian sebagai desainer grafis. Terkhusus, kepada kepada Mas Farchan dan Mbak Dita terima kasih atas bimbingan dan sarannya.
5. Bapak Jatmiko Wicaksono, M.Sn selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing saya dan terus memberi dukungan hingga akhir.
6. Widya Sekar Dwisari, MA dan Dhini Widyantika Ariesta, M.A sebagai dosen pembimbing di detik-detik terkahir penyelesain laporan tugas akhir ini.
7. Teman-teman *advertising* angkatan 2022 yang selalu solid selama masa perkuliahan (Razaz, Utsman, Afda, Royhan, Rahmat).
8. Teman-teman yang dipertemukan di Yogyakarta, yang sudah menemani (Wahyu, Mas Ardhi, Mas Fairul, Tio, Zergio, dan Sidik)

MOTTO

Perjalanan sunyi yang kautempuh sendiri

Kuatkanlah hati

(Letto – Sebelum Cahaya)

Kalau kau kejar mimpimu salut,

Kalau kau ingin berhenti,

Ingat tuk mulai lagi, Tetap semangat

Dan teguhkan hati, Di setiap hari

(Letto – Sampai Nanti, Sampai Mati)

Gembira adalah obat

(Tony Q Rastafara)

KATA PENGANTAR

Dengan berkat dan rahmat dari Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Peran Desainer Grafis dalam Pembuatan *Feed Carousel* pada Media Sosial Instagram di @Satusirkel.Id". Laporan ini disusun berdasarkan praktik kerja lapangan yang telah penulis selesaikan di agensi kreatif Eksperia.id pada 26 April 2025 sampai 10 Juli 2025. Dalam penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya.
2. Ibu dan kedua kakak perempuan, selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi.
3. Bapak Hardoyo, M.A selaku Ketua Stikom Yogyakarta dan segenap civitas akademik STIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Jatmiko Wicaksono, M.Sn selaku ketua program studi periklanan dan dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan pikiran sehingga laporan saya terselesaikan
5. Dosen Periklanan, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas segala ilmu, wejangan, pengalaman dan waktu yang telah diupayakan dalam memberikan pengetahuan ilmu di bidang periklanan terutama dibagian komunikasi visual.
6. Teman-teman D3 Periklanan STIKOM Yogyakarta angkatan 2022.
7. Seluruh pihak yang turut membantu dalam tugas akhir ini.

Besar harapan penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain yang berkepentingan dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2025

Penyusun

Asril Ghurbi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Manfaat	3
E. Waktu dan Praktik Kerja Lapangan	4
F. Metode Praktik Kerja Lapangan	4
Bab II Kerangka Konsep	6
A. Penegasan Judul	6
B. Kerangka Konsep	6
B.1 Desain Grafis	6
B.2 Elemen dalam Desain Grafis	7
B.3 Prinsip Desain Grafis	17
B.4 Tata Letak (<i>Layout</i>)	19
B.5 Identitas Visual <i>Brand</i>	19
B.6 <i>Artificial intelegen</i> (AI) dalam Desain Grafis	20
B.7 Instagram dan Konten Desain <i>Carousel</i>	20
Bab III Deskripsi Perusahaan	22
A. Sejarah Perusahaan dan Profile Eksperia	22
B. Profile Induk Perusahaan Eksperia	24
B.1 Kanca	24
B.2 Satu Sirkel	25
B.3 Ayobund.id	27
C. Visi dan Misi	27
D. Informasi Kontak	28
E. Struktur Organisasi Eksperia	31
Bab IV Kegiatan PKL dan Pembahasan	35
A. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	35
B. Pembahasan	60
Bab V Penutup	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	104
Daftar Pustaka	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Satu Titik	7
Gambar 2.2 Titik dengan disusun	7
Gambar 2.3 Karakter Garis	8
Gambar 2.4 Bentuk 2 Dimensi.....	8
Gambar 2.5 Bentuk 3 Dimensi.....	8
Gambar 2.6 Bentuk Susunan Mobil.....	9
Gambar 2.7 Bentuk Susunan Awan	9
Gambar 2.8 Tekstur.....	9
Gambar 2.9 Ruang Positif.....	10
Gambar 2.10 Ruang Negatif	10
Gambar 2.11 Warna CMYK dan RGB	11
Gambar 2.12 Jenis-jenis Warna	12
Gambar 2.13 Contoh Warna Monokromatik Violet	12
Gambar 2.14 Contoh Warna Analogus	13
Gambar 2.15 Contoh Warna Komplementery	13
Gambar 2.16 Contoh Warna Triad.....	13
Gambar 2.17 <i>Sans Serif & Serif</i>	14
Gambar 2.18 Keluarga Huruf Berdasarkan Berat	15
Gambar 2.19 Keluarga Huruf Berdasarkan Proporsi	16
Gambar 2.20 Keluarga Huruf Berdasarkan Kemiringan.....	16
Gambar 2.21 Desain Penggunaan Ilustrasi 3D	17
Gambar 2.22 Desain Penggunaan Ilustrasi Foto (Teknik manipulasi foto).....	17
Gambar 2.23 Perubahan Ukuran Thumbnail Halaman profile	21
Gambar 3.1 Logo Eksperia.ID	22
Gambar 3.2 Daerah Istimewa Yogyakarta 55284	22
Gambar 3.3 Februari 2020 <i>Launch Year</i> Eksperia.ID.....	23
Gambar 3.4 February 2021 <i>1st Anniversary</i> EKSPERIA	23
Gambar 3.5 February 2022 <i>2nd Anniversary</i> EKSPERIA.....	23
Gambar 3.6 February 2023 <i>3rd Anniversary</i> EKSPERIA	23
Gambar 3.7 February 2024 <i>4th Anniversary</i> EKSPERIA.....	23
Gambar 3.8 February 2025 <i>5th Anniversary</i> EKSPERIA.....	23
Gambar 3.9 Logo Kanca	24
Gambar 3.10 Logo Sirkel.....	25
Gambar 3.11 Logo Ayobund.id	27
Gambar 3.12 Instagram @Eksperia.id	28
Gambar 3.13 Facebook @Eksperia.id	28
Gambar 3.14 Threads @Eksperia.id	29
Gambar 3.15 Tiktok @Eksperia.id	29
Gambar 3.16 Instagram @kancabyeksperia.....	29
Gambar 3.17 Instagram@satusirkel.....	30
Gambar 3.18 Instagram @ayobund.id	30
Gambar 3.19 Tiktok @ayobund.id.....	30
Gambar 3.20 Struktur Organisasi Eksperia.id.....	31
Gambar 4.1 <i>Brief</i> Desain <i>Carousel</i> 1 Mei 2025 SatuSirkel	64
Gambar 4.2 Referensi <i>Layout</i> Satu	65
Gambar 4.3 Referensi <i>Layout</i> Dua.....	65

Gambar 4.4 Referensi Ketiga Bentuk Gelembung.....	65
Gambar 4.5 Karakter Ilustrasi 3D Bingung	66
Gambar 4.6 Karakter Ilustrasi 3D Aktivitas Mendesain	66
Gambar 4.7 Ilustrasi 3D Objek Kamera.....	66
Gambar 4.8 Ilustrasi 3D Menaiki Tangga.....	67
Gambar 4.9 Ilustrasi 3d Panggilan Video	67
Gambar 4.10 Font Montserrat	67
Gambar 4.11 Ilustrasi 3d <i>Speech Bubble</i>	68
Gambar 4.12 Vektor Arah Panah	68
Gambar 4.13 Tekstur Paper Noise	68
Gambar 4.14 Warna Hijau SatuSirkel.....	68
Gambar 4.15 Warna Putih.....	68
Gambar 4.16 Penataan Konsep Logo.....	69
Gambar 4.17 Penataan Konsep Logo SatuSirkel	69
Gambar 4.18 Proses produksi sebelum menggunakan warna.....	72
Gambar 4.19 Proses Produksi Desain	72
Gambar 4.20 Approving dan Revisi.....	73
Gambar 4.21 Hasil Final Desain	74
Gambar 4.22 <i>Brief Desain Carousel 31 Mei 2025 SatuSirkel</i>	76
Gambar 4.23 Referensi Satu	76
Gambar 4.24 Referensi Dua.....	76
Gambar 4.25 Referensi Ketiga.....	77
Gambar 4.26 Referensi Keempat	77
Gambar 4.27 Elemen Jurnalng.....	78
Gambar 4.28 Karakter 3D Ilustrasi Menulis	78
Gambar 4.29 Elemen Tanda Petik	79
Gambar 4.30 Font Poppins.....	79
Gambar 4.31 Objek 3D File Manager.....	79
Gambar 4.32 Paper Grain Texture	80
Gambar 4.33 White Paper Texture.....	80
Gambar 4.34 Warna Hijau Agak Gelap	80
Gambar 4.35 Warna Putih.....	81
Gambar 4.36 Referensi Foto Jam.....	82
Gambar 4.37 Hasil Proofing by Desainer Foto AI Jam	82
Gambar 4.38 Referensi Foto Laki-laki Sedang Menulis.....	83
Gambar 4.39 Referensi Foto Perempuan Sedang Mengetik di Laptop.....	83
Gambar 4.40 Hasil Proofing by Desainer Ilustrasi Karakter 3D Laki-laki.....	83
Gambar 4.41 Hasil Proofing by Desainer Ilustrasi Karakter 3D Perempuan	83
Gambar 4.42 Seleksi Bolpoin	85
Gambar 4.43 Seleksi Earphone	85
Gambar 4.44 Menutupi Objek bolpoin, tanaman dan catatan tempel.....	85
Gambar 4.45 Hasil Penggabungan Seleksi	86
Gambar 4.46 Proses Penyusunan Desain	86
Gambar 4.47 Hasil Final Desain	87
Gambar 4.48 <i>Brief Desain Carousel 21 Juni 2025 SatuSirkel</i>	88
Gambar 4.49 Referensi Pertama	90
Gambar 4.50 Referensi Kedua	90
Gambar 4.51 Referensi Ketiga.....	90

Gambar 4.52 Foto orang sedang belajar <i>skill human-centri</i>	91
Gambar 4.53 Ilustrasi robot AI 3D	91
Gambar 4.54 Ilustrasi 3D Belajar didepan Laptop	91
Gambar 4.55 Font Archivo	92
Gambar 4.56 Warna Putih Rona Hijau	92
Gambar 4.57 Warna Hijau SatuSirkel.....	92
Gambar 4.58 Referensi Foto Pembuatan Prompt di ChatGPT	95
Gambar 4.59 Hasil Foto Realistis Canva AI.....	95
Gambar 4.60 Referensi Foto Pembuatan Prompt di ChatGPT	96
Gambar 4.61 Hasil Proofing by Desainer Ilustrasi karakter 3D	96
Gambar 4.62 Referensi Foto Pembuatan Prompt di ChatGPT	97
Gambar 4.0.63 Hasil Ilustrasi Foto Realistis Tangan Robot AI	97
Gambar 4.0.64 Proses Produksi Desain	99
Gambar 4.65 Hasil Final Desain	101

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	36
Tabel 4.2 Menyusun Key Visual.....	66
Tabel 4.3 Menyusun Key Visual.....	78
Tabel 4.4 Menyusun Key Visual.....	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Alur Proses Perancangan Konten	61
Bagan 4.2 Alur Proses Perancangan Desain Carousel	62

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, konten visual memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan yang efektif dan menarik audiens, terutama pada media sosial Instagram. Salah satu format konten yang populer adalah *feed carousel*, yang memungkinkan penyampaian pesan secara interaktif melalui rangkaian slide. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran desainer grafis dalam merancang konten *feed carousel* Instagram di Satu Sirkel. Metode yang digunakan adalah praktik kerja lapangan dengan pendekatan partisipatif, melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil menunjukkan bahwa desainer grafis berperan tidak hanya dalam aspek estetika visual, tetapi juga dalam menjaga konsistensi identitas *brand*, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, serta pengelolaan alur pesan antar slide. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* (AI) turut mendukung efisiensi proses desain, meskipun sentuhan kreatif desainer tetap diperlukan untuk menjaga orisinalitas dan desainer grafis memiliki peran strategis dalam menghasilkan konten visual yang mampu meningkatkan awareness, edukasi, dan engagement audiens di media sosial.

Kata kunci: Desainer Grafis, *Feed Carousel*, Instagram, *Artificial Intelligence*

ABSTRACT

In the contemporary digital era, visual content assumes a pivotal role in the effective transmission of messages and the attraction of audiences, particularly on Instagram. A prevalent content format is the feed carousel, which facilitates interactive communication through a series of slides. The objective of this study is to ascertain the role of graphic designers in the creation of Instagram feed carousel content at Satu Sirkel. The methodological approach entails fieldwork practice with a participatory approach, encompassing interviews, observations, and literature reviews. The findings indicate that graphic designers contribute to more than just visual aesthetics; they also play a pivotal role in maintaining brand identity consistency, color selection, typography, illustrations, and managing the flow of messages between slides. Furthermore, the integration of digital technology and Artificial Intelligence (AI) has been demonstrated to enhance the efficiency of the design process. However, it is imperative to acknowledge the pivotal role of the designer's creative touch in preserving originality and maintaining the integrity of the design process and graphic designers play a strategic role in creating visual content that enhances brand awareness, education, and audience engagement on social media.

Keyword: Graphic Designer, Feed Carousel, Instagram, Artificial Intelligence

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada era digital sekarang ini, keberadaan konten visual menjadi sangat penting untuk menyampaikan pesan yang efektif dan menarik perhatian bagi audiens. Perkembangan ini membuat peran desain grafis menjadi semakin penting dalam memperindah tampilan dan merancang komunikasi visual. Tidak hanya berperan dalam estetika visualnya saja, desain grafis juga mengatur informasi visual secara terstruktur agar lebih mudah dipahami dengan elemen visual yang akan disampaikan. Dalam hal ini elemen visual seperti tipografi, warna, ilustrasi, gambar, dan tata letak perlu digabungkan guna untuk menyampaikan pesan secara efektif dan enak dilihat dari tampilan estetika visualnya. Salah satu bentuk aplikasi desain grafis yang paling menonjol dalam era digital ini dan kehidupan masyarakat modern yang sangat bergantung pada visual dalam berinteraksi adalah media sosial.

Media sosial saat ini telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Di antara berbagai *platform*, Instagram menjadi salah satu yang paling menonjol karena karakteristiknya konten visualnya beragam, seperti *feed single post*, *feed carousel*, *reels*, *story* dan IG live. Tingginya kebutuhan akan konten visual Instagram selaras dengan besarnya jumlah pengguna Instagram di Indonesia, yang menjadikan platform ini sebagai media yang sangat potensial untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui konten visualnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Instagram di Indonesia sangat tinggi seperti yang di lansir dari GoodStats.id, Indonesia jadi negara pengguna Instagram tertinggi keempat di dunia dengan pengguna 108,05 juta pengguna aktif. Salah satu format konten Instagram yang populer di Indonesia adalah *carousel post*, konten yang memberikan dan mendapatkan informasi lebih dengan cara menggeser slide.

Dalam hal ini, peran desain grafis tidak hanya sekadar membuat layout, namun desain grafis juga harus memperhatikan berbagai aspek seperti keterpaduan antar slide, konsistensi warna dan tipografi, serta arah gerakan pembaca dan kesesuaian dengan identitas *brand*. Salah satu media sosial yang menggunakan *carousel* adalah Instagram, yang mendukung format *carousel* untuk menyampaikan pesan visual secara menarik dan interaktif melalui rangkain gambar yang disusun

dengan elemen-elemen desain grafis. Seiring meningkatnya kebutuhan akan konten *carousel* di media sosial instagram, banyak agensi kreatif dan perusahaan digital mulai menggunakan desain grafis sebagai pembuatan konten, terutama format *carousel*. Salah satu perusahaan agency kreatif yang memanfaatkan kekuatan visual dalam strategi konten digital terutama dalam pembuatan desain adalah Eksperia.ID.

Eksperia.ID merupakan salah perusahaan di Yogyakarta yang berfokus pada bidang industri kreatif di bidang *event*, *brand activation*, serta *marketing campaign*. Eksperia.ID hadir sebagai ruang bagi generasi muda untuk menyalurkan minat seperti kegiatan hobi, olahraga, dan kreativitas lainnya. Sebagai agensi yang mengelola berbagai aktivitas digital, Eksperia.ID memanfaatkan *platform* Instagram sebagai salah satu kanal untuk menjangkau dan membangun hubungan dengan audiens. Eksperia.ID juga memiliki unit bisnis yang antara lain Kanca, Satu Sirkel, dan Ayobund.id, yang masing-masing memiliki *positioning* yang berbeda dalam mendukung strategi komunikasi dan pemasaran perusahaan. Dalam hal ini penulis mendapatkan kesempatan praktik kerja lapangan untuk terlibat langsung dalam tim *social media* Satu Sirkel sebagai seorang desainer grafis.

Selama masa kegiatan praktik kerja lapangan, penulis bertanggung jawab dalam merancang konten *feed carousel* untuk Satu Sirkel yang akan diunggah pada media sosial Instagram, yang tujuannya untuk membangun dan menumbuhkan *awareness*, *education* dan menghasilkan *engagement*. Dalam proses pembuatan *feed carousel*, penulis mendapatkan tantangan dalam menyusun desain *feed carousel* yang salah satunya menyusun elemen desain grafis untuk pilar konten edukasi dan inspirasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan Praktik Kerja Lapangan di Satu Sirkel, maka rumusan masalah yang digunakan oleh penulis ialah: “Bagaimana Peran Desainer Grafis dalam Pembuatan *Feed Carousel* pada Media Sosial Instagram di Satu Sirkel?”

C. Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan praktik kerja lapangan ini adalah:

1. Mengetahui dan memahami peran desainer grafis dalam pembuatan *feed carousel* di Instagram.
2. Mengembangkan kemampuan praktis penulis dalam merancang desain grafis sesuai kebutuhan branding digital Satu Sirkel.
3. Memahami proses pengelolaan *brief* sebagai dasar dalam merancang konten desain yang efektif dan sesuai tujuan komunikasi.
4. Memperoleh pengalaman kerja langsung dalam lingkungan industri kreatif, khususnya di bidang desain konten di media sosial.

D. Manfaat

Manfaat dari laporan praktik kerja lapangan ini diharapkan sebagai berikut:

D.1 Bagi Penulis

- a). Sarana untuk mengembangkan diri serta menambah pengalaman berharga dalam dunia kerja profesional.
- b). Membuka peluang dan kesempatan kepada diri sendiri untuk terus mengasah kemampuan dan mengeksplorasi pengetahuan serta pengalaman yang akan dijadikan bekal di masa depan.
- c). Menambah wawasan yang lebih luas kepada penulis dalam mengelola brief secara efektif, mulai dari perencanaan konsep yang matang, serta penerjemahan ide menjadi bentuk visual.

D.2 Bagi Akademis

- a). Untuk mengukur sejauh mana pengetahuan yang telah diperoleh mahasiswa selama perkuliahan dapat diterapkan dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan.
- b). Menunjukkan kontribusi bagi perguruan tinggi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap terjun ke dunia profesional.

D.3 Bagi Satu Sirkel

- a). Mendapatkan dukungan tenaga kreatif tambahan untuk mendukung produksi konten visual, khususnya dalam bentuk desain *feed carousel* di Instagram.

E. Waktu dan Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan magang atau praktik kerja lapangan ini dilaksanakan di Eksperia.ID yang berlokasi Daerah Istimewa Yogyakarta, 55284. Penulis ditugaskan untuk membuat konten *feed carousel* untuk Satu Sirkel, penulis memulai praktik kerja lapangan dari tanggal 26 Maret 2025 berakhir tanggal 10 Juli 2025, pada awal diterima penulis melakukan masa *onboarding* yang dilakukan pada tgl 26 Maret 2025. Pada hari pertama, penulis mengikuti proses *onboarding* sebagai pengenalan profile perusahaan dan alur kerja perusahaan. Setelah jeda libur Hari Raya Idulfitri, penulis mulai aktif menjalani kegiatan praktik kerja lapangan. Sistem kerja yang diterapkan oleh Eksperia.ID bersifat *work from home*, yang memungkinkan peserta magang menjalankan tugas secara fleksibel. Dalam hal ini, penulis memilih untuk melaksanakan seluruh kegiatan magang dari tempat kost dengan tetap memperhatikan arahan yang diberikan oleh pembimbing lapangan.

F. Metode Praktik Kerja Lapangan

Dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL), penulis menggunakan pendekatan partisipatif dimana melibatkan keikutsertaan penulis dengan tim media sosial seperti proses perencanaan dan pengambilan keputusan yang menekankan adanya peran, kerja sama, dan kontribusi yang hasilnya untuk kepentingan perusahaan (Nasution, 2024:66). Penulis berpartisipasi dalam praktik kerja lapangan melalui kegiatan seperti, panduan dan arahan dari penerimaan *brief* serta bertanggung jawab penuh dalam pembuatan konten *feed carousel* di Satu Sirkel. Adapun untuk menyusun pondasi pengetahuan pelaksanaan praktik kerja lapangan dan membantu proses yang dilakukan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berikut:

F.1 Wawancara

Dalam proses wawancara, penulis berkesempatan untuk menggali informasi melalui Bapak Farchan selaku ketua koordinasi tim komersial dan sekaligus *Co-founder*, yang bertujuan untuk memperoleh mengenai biografi perusahaan Eksperia.ID dan unit bisnis lainnya terutama pada merek Satu Sirkel. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Ibu Dita Safitriyani selaku ketua koordinasi tim sosial media untuk menggali lebih dalam mengenai aspek identitas visual perusahaan Satu Sirkel. Fokus pertanyaan mencakup aspek

teknis seperti ukuran desain, serta aspek estetis seperti gaya visual, penggunaan tipografi, pemilihan warna, ilustrasi yang digunakan, dan penataan layout. Informasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana keterpaduan antar elemen visual diterapkan dalam pembuatan konten carousel Instagram.

F.2 Observasi

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis melakukan observasi dari proses saat *interview* dan saat pelaksanaan praktik kerja lapangan langsung terhadap aktivitas dan alur kerja yang berlangsung di Satu Sirkel, termasuk proses pemberian *brief* oleh ketua koordinasi tim media sosial yaitu Ibu Dita Safitriyani. Selain itu, penulis juga mengamati dan mempelajari secara daring dari desain-desain yang telah digunakan sebelumnya sebagai referensi dalam memahami arah visual dan identitas merek Satu Sirkel.

F.3 Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulisan dengan menelusuri konten visual pada *platform* Instagram dan Pinterest guna mencari referensi terkait desain *carousel* yang digunakan dalam praktik desain media sosial. Penelusuran ini bertujuan untuk memahami tren desain, komposisi visual, penggunaan warna, serta pendekatan visual yang efektif dalam menarik perhatian audiens.

Bab II

Kerangka Konsep

A. Penegasan Judul

Penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini berfokus pada judul “Peran Desain Grafis dalam Pembuatan Desain Carousel pada Media Sosial Instagram di Eksperia.ID” Judul ini dipilih berdasarkan keterlibatan langsung penulis dalam proses merancang desain *carousel* di kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Eksperia.ID. Selama pelaksanaan kegiatan, penulis ditugaskan untuk membuat konten *feed carousel* SatuSirkel, yang dipublikasikan melalui akun media sosial Instagram milik SatuSirkel.

Fokus utama dari laporan ini adalah menjelaskan peran desain grafis dalam proses pembuatan desain konten *feed carousel*, mulai dari tahap perencanaan hingga menghasilkan karya visual yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik identitas merek, khususnya dalam kebutuhan konten pada media sosial Instagram. Peran desain grafis dalam pembuatan desain untuk konten *feed carousel* tidak hanya menciptakan sebuah tampilan yang menarik secara visual, tetapi juga menuntut pemahaman terhadap makna simbolik, serta memahami pesan visual yang akan disampaikan kepada audiens melalui rangkaian informasi desain yang bentuk formatnya *slide*.

B. Kerangka Konsep

Dalam proses kerja lapangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis merujuk pada sejumlah landasan teori. Adapun teori-teori yang digunakan antara lain meliputi:.

B.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan elemen dari seni visual yang menyajikan warna, huruf, gambar, ilustrasi dan foto untuk media komunikasi visual. Riyanto dalam Ramadani (2019:4-5), desain grafis merupakan cabang seni rupa terapan yang memberikan keleluasaan kepada seorang desainer dalam merancang dan menciptakan elemen-elemen visual, seperti ilustrasi, teks, dan garis yang tujuannya dihasilkan dan menyampaikan pada media komunikasi visual. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa desain grafis berperan penting dalam proses komunikasi visual serta tanggung jawab untuk mengolah elemen-elemen

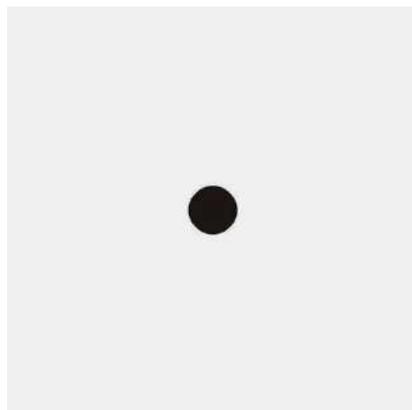
visual secara efektif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens melalui media yang digunakan. Desain grafis tidak hanya bertujuan untuk memperindah tampilan, tetapi juga membangun narasi visual yang tujuannya mampu mempengaruhi persepsi, pemahaman, bahkan perilaku audiens. Dengan kata lain, kebebasan berkreasi yang dimiliki seorang desainer pada dasarnya tetap diarahkan untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu, sehingga setiap karya grafis memiliki nilai fungsional sekaligus estetis.

B.2 Elemen dalam Desain Grafis

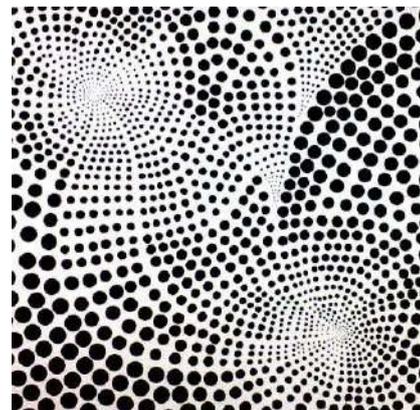
Dalam proses merancang karya desain grafis, kualitas hasil sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur visual yang akan ditampilkan dalam desain komunikasi visual. Oleh karena itu, terdapat beberapa elemen penting yang harus diperhatikan. Berikut elemen-elemen desain grafis menurut (Ramadani, 2019:13-25):

B.2.1 Titik

Titik merupakan unsur visual yang bentuk ukurannya relatif kecil, dan aspek dimensi panjang serta lebarnya tidak dianggap berarti, jika membentuk bidang dan berukuran besar akan mengubah persepsi. Titik memiliki potensi dalam membentuk citra visual dan simbol ketika disusun dengan kumpulan titik-titik yang akan menampilkan kepadatan.



Gambar 2.1 Satu Titik
Sumber: <https://desainubi.blogspot.com>

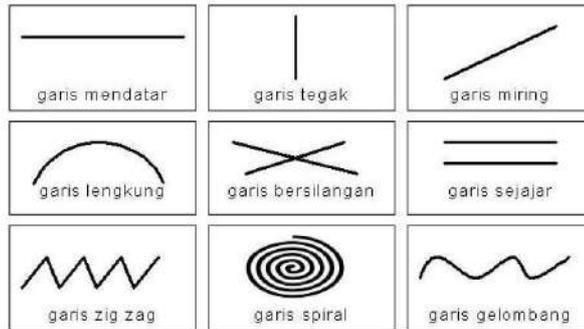


Gambar 2.2 Titik dengan disusun
Sumber: <https://desainubi.blogspot.com>

B.2.2 Garis

Garis merupakan unsur titik yang berkesinambungan dengan titik lainnya dan mempunyai peran dalam mendukung keseimbangan, keindahan

dan harmoni. Dalam media komunikasi visual garis digunakan untuk pembatas kolom dan menjadi pembatas untuk unsur grafis antara yang satu dengan yang lainnya. Setiap garis mempunyai bentuk karakter yang berbeda seperti, garis lurus, vertical, lengkung, dan horizontal. Garis yang muncul secara tidak terencana disebut dengan coretan atau goresan.

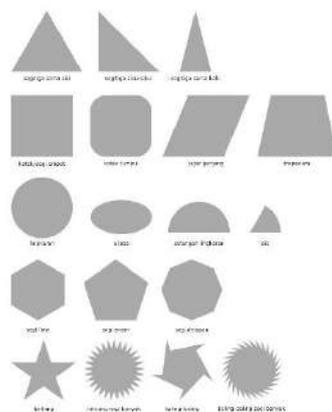


Gambar 2.3 Karakter Garis
 Sumber: <https://idseducation.com/>

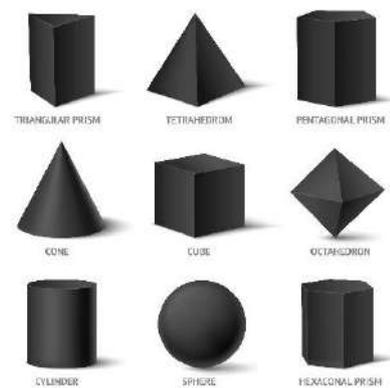
B.2.3 Bentuk

Bentuk atau *shape* merupakan unsur visual yang mempunyai dimensi panjang dan lebar, serta berhubungan dengan benda dua dimensional dan tiga dimensional. Elemen terbentuk dari rangkaian garis dan terdiri atas dua komponen utama, yaitu isi (*fill*) dan garis tepi (*contour*) yang dibentuk dalam susunan dan dimensi. Bentuk dikelompokkan berdasarkan:

1. Dimensi



Gambar 2.4 Bentuk 2 Dimensi
 Sumber: <https://idseducation.com>



Gambar 2.5 Bentuk 3 Dimensi
 Sumber: <https://www.freepik.com>

Terdiri atas bentuk yang memiliki kesan dua dimensi seperti bulatan, lingkaran, kotak, persegi panjang dan segitiga. Sedangkan bentuk tiga

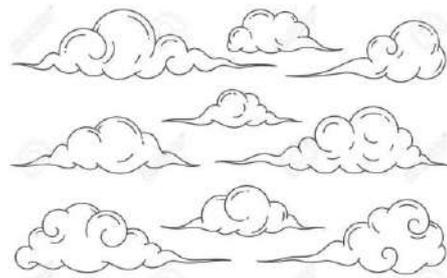
dimensi terdiri dari bentuk geometris seperti kerucut, kubus, silinder, serta piramida dan untuk bentuk realistik, seperti mobil, manusia, bangunan dan sebagainya.

2. Susunannya

Merupakan bentuk yang disusun secara beraturan dan tidak beraturan. Bentuk yang beraturan seperti mobil, dan rumah, sedangkan bentuk yang tidak beraturan seperti, pohon, awan batu, dan gunung.



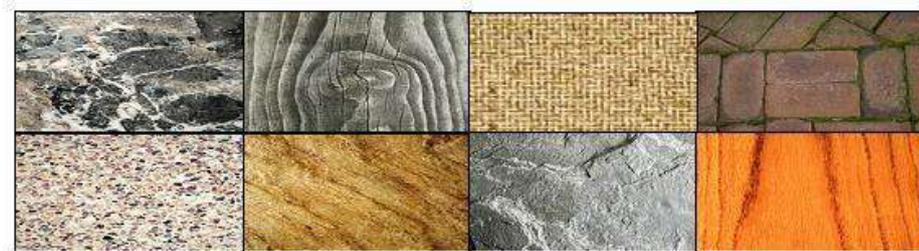
Gambar 2.6 Bentuk Susunan Mobil
Sumber: Pinterest



Gambar 2.7 Bentuk Susunan Awan
Sumber: Pinterest

B.2.4 Tekstur

Tekstur merupakan bentuk visual yang dapat dirasakan dan dilihat melalui indra peraba dan indra penglihatan yang bisa dinilai melalui permukaan fisik suatu benda, seperti kusam, kasar, halus, mengkilap dan bisa diaplikasikan pada desain. Tekstur berfungsi untuk menambah kedalaman dimensi pada suatu karya yang akan menghasilkan karya yang terkesan dan tidak monoton.



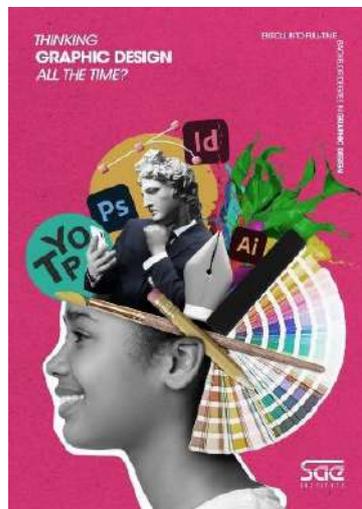
Gambar 2.8 Tekstur
Sumber: <https://idseducation.com>

B.2.5 Ruang

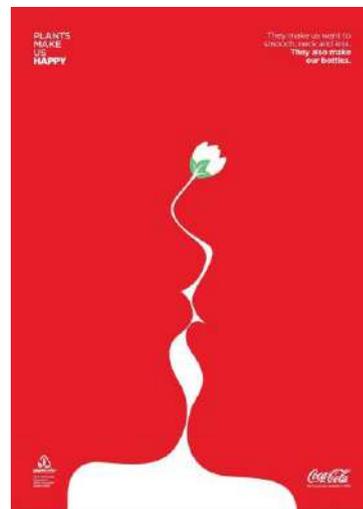
Ruang adalah elemen visual yang berkaitan dengan kesan kedalaman dalam suatu desain, yang menciptakan persepsi jauh, dekat, tinggi, maupun

rendah. Ruang juga mencakup mengatur jarak antar elemen, seperti huruf, dan gambar, yang menjadi bagian penting dalam perencanaan visual.

Ruang terbagi menjadi dua yaitu, ruang positif yang diisikan oleh gambar atau objek sedangkan ruang negatif (*white space*) ruang kosong dari gambar atau objek yang berfungsi sebagai jarak atau pemisah elemen (Surahman, et al., 2025:42). Penggunaan dalam ruang positif adalah untuk menampilkan objek utama yang menjadi fokus perhatian dalam suatu desain sehingga pesan visual dapat tersampaikan dengan jelas. Sementara itu, ruang negatif berfungsi untuk memberikan keseimbangan, keteraturan, serta menegaskan batas antar elemen agar desain tidak terlihat padat.



Gambar 2.9 Ruang Positif
Sumber: Pinterest

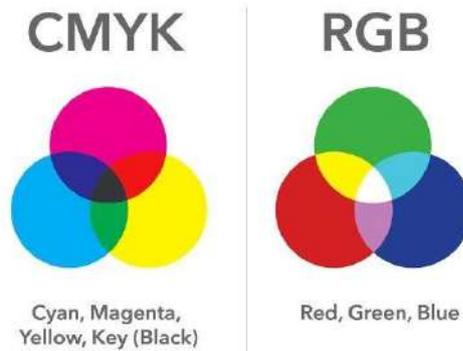


Gambar 2.10 Ruang Negatif
Sumber: <https://visme.co>

B.2.6 Warna

Warna merupakan unsur visual yang memegang peranan penting dalam perancangan grafis, yang memberikan nilai keindahan lebih dalam tampilan. Warna bisa dapat menimbulkan efek psikologis yang mendalam kepada yang melihat dan juga bisa memberikan persepsi pemaknaan terhadap suatu pesan atau informasi yang disampaikan dalam desain. (Munthe, et al., 2025:91-98) menyatakan bahwa penggunaan warna tidak hanya sebagai elemen keindahan saja, namun juga berperan penting dalam membentuk persepsi dan emosi audiens yang menimbulkan reaksi psikologis serta memperkuat makna yang ingin dibentuk kepada audiens.

B.2.6.1 Jenis Warna



Gambar 2.11 Warna CMYK dan RGB
Sumber: Artikel <https://jasalogo.id/>

Warna berdasarkan cara dihasilkannya terdapat ada dua bagian yang secara garis besar yaitu warna RGB (*red, green, dan blue*) dan warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, dan key* yang memberikan efek gelap atau hitam) (Ramadani 2019:21-25). Dalam konversi warna RGB ke CMYK terdapat tiga jenis warna yang digabungkan, yaitu:

1. Warna primer (*primary*)

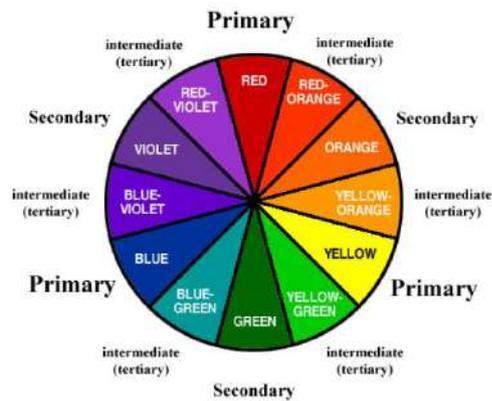
Warna primer merupakan warna dasar dari segala warna merah, kuning, dan biru. Di dalam komputer dikenal dengan warna biru muda (*cyan*), merah muda (*magenta*), kuning (*yellow*), dan ditambahkan efek gelap atau hitam (*key*), yang biasa dikenal dengan istilah CMYK.

2. Warna sekunder (*secondary*)

Warna sekunder merupakan campuran warna dari warna primer. Contohnya percampuran kuning dan biru akan menghasilkan warna hijau.

3. Warna tersier (*tertiary*)

Warna tersier merupakan campuran warna dari warna sekunder dengan primer. Contohnya percampuran hijau dan kuning akan menghasilkan hijau muda.



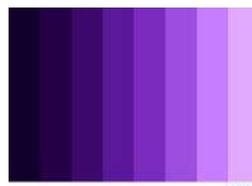
Gambar 2.12 Jenis-jenis Warna
 Sumber: <https://bambangherlandi.web.id/>

B.2.6.2 Skema Warna

Dalam mengimplemtasikannya penulis menggunakan warna sekunder sebagai warna utama yang dipakai oleh Satu Sirkel sebagai identitas merek. Penyusuna desain *feed carousel* penulis menggunakan skema warna. Berikut skema warna menurut Irawan dan Tamara (2012:60-63):

1. Monokromatik

Warna monokromatik merupakan penggunaan satu warna dasar yang dikembangkan melalui variasi warna gelap sampai terang ataupun.



Gambar 2.13 Contoh Warna Monokromatik Violet
 Sumber: Pinterest

2. Analogus

Warna analogus merupakan kombinasi dari tiga warna yang berdekatan dalam roda warna, seperti biru, biru kehijauan, dan hijau.



Gambar 2.14 Contoh Warna Analogus
Sumber: <https://artfulhaven.com/>

3. Komplementer

Warna komplementer merupakan warna yang memadukan dua warna yang saling berseberangan dalam roda warna, misalnya merah dan hijau, atau biru dan oranye.



Gambar 2.15 Contoh Warna Komplementery
Sumber: <https://artfulhaven.com/>

4. Triad

Warna triad merupakan kombinasi tiga warna yang terletak berjarak sama di roda warna, membentuk bentuk pola segitiga sama sisi dengan sudut 120 derajat.



Gambar 2.16 Contoh Warna Triad
Sumber: <https://artfulhaven.com/>

B.2.7 Tipografi

Dalam perancangan grafis tipografi menjadi ilmu yang mempelajari huruf atau susunan huruf yang memiliki kemampuan untuk menerjemahkan citra kata-kata lisan ke dalam bentuk visual. Rangkaian susunan huruf yang ditampilkan dalam karya desain grafis membentuk sebuah nilai estetika visual yang memiliki nilai fungsi untuk mengkomunikasikan cerita dan informasi. Dibalik rangkaian

susunan huruf juga terdapat jenis huruf yang mempunyai bentuk ciri khasnya, seperti jenis huruf *sans serif*, *serif*, dan *slab serif*. Iswanto (2023:123-129) menyatakan dalam tipografi terdapat jenis huruf yang umum yang dikenal yaitu huruf yang berkait atau memiliki garis tambahan pada ujung goresannya (*serif*) dan tidak berkait atau tidak memiliki garis tambahan pada ujung goresannya (*sans serif*) yang dalam tiap jenis huruf tersebut terdapat keluarga jenis huruf atau seri seperti huruf *reguler*, *bold* (tebal), *italic* (miring), dan *bold italic* (tebal miring).

B.2.7.1 Huruf *Sans* dan *Sans Serif*



Gambar 2.17 *Sans Serif & Serif*
Sumber: <https://www.sekolahdesain.id/>

Dalam penerapannya, penulis menggunakan huruf *sans serif* dan *serif* untuk menyusun desain *feed carousel*. Kusriatno (2010:48-50) menjelaskan huruf *serif* dan *sans serif* beserta keluarga huruf.

1. *Serif*

Huruf *serif* (berkait) merupakan huruf yang mempunyai garis-garis kecil yang dikenal sebagai *counterstroke* pada ujung hurufnya terdapat goresan atau garis tambahan. Huruf *serif* dikenal lebih memiliki tingkat keterbacaan dan kemudahan baca yang lebih baik, karena terdapat *counterstroke* atau garis tambahan diujung hurufnya, yang membantu menuntun mata pembaca.

2. *Sans Serif*

Huruf *sans serif* (tidak ada garis berkait) merupakan huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan tidak mempunyai goresan atau garis tambahan pada ujung ekornya. Huruf *sans serif* lebih tegas dalam bentuk hurufnya. Sifat huruf *sans serif* memiliki sifat yang fungsional dan kontemporer.

B.2.7.2 Keluarga Huruf

Pada huruf *sans serif* dan *serif* terdapat sebuah keluarga huruf (*type family*) yaitu variasi rangkaian karakter huruf yang mempunyai bentuk beratnya, proporsi, dan kemiringan. Sihombing (2015:134-138) menjelaskan bahwa keluarga huruf terbagi menjadi berat, proporsi, dan kemiringan.

1. Berat

Perubahan berat pada struktur ukuran dan bentuk dasar huruf ditentukan oleh perbandingan bentuk dan ukuran antara lebar dan tinggi karakter huruf. Berdasarkan tingkat beratnya huruf, maka anggota dari keluarga huruf ini dapat diuraikan menjadi tiga kelompok dasar, yaitu: *light*, *regular*, dan *bold*. Meskipun keluarga huruf seperti *light*, *regular*, dan *bold* memiliki karakteristik visual yang serupa, perbedaan dalam berat huruf menghasilkan efek visual yang beragam. Sebagai contoh, huruf *bold* dengan berat yang lebih tebal cenderung memiliki daya tarik visual yang lebih kuat. Oleh karena itu, huruf dengan kategori *bold* kerap digunakan pada bagian judul atau *headline* dalam berbagai media seperti iklan, poster, maupun media terapan lainnya.



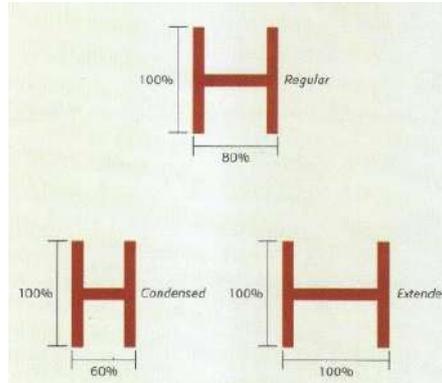
Roboto Thin & Thin Italic
Roboto Light & Light Italic
Roboto Regular & Regular Italic
Roboto Medium & Medium Italic
Roboto Bold & Bold Italic
Roboto Black & Black Italic

Gambar 2.18 Keluarga Huruf Berdasarkan Berat
Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>

2. Proporsi

Perbandingan antara tinggi dan lebar huruf, jika dilihat dari proporsi terhadap bentuk dasar huruf, dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok dasar, yaitu *regular*, *condensed*, dan *extended*. Huruf dalam kategori *condensed* memungkinkan penempatan lebih banyak karakter dalam satu bidang atau ruang. Namun demikian, penggunaan huruf jenis ini untuk teks dalam jumlah panjang berpotensi

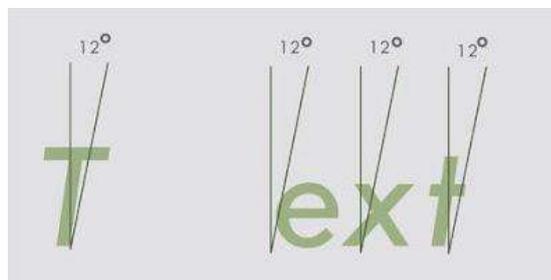
menimbulkan penyempitan ruang visual. Oleh karena itu, huruf *condensed* maupun *extended* umumnya lebih tepat diterapkan pada teks pendek, seperti judul utama (*headline*) atau subjudul (*sub headline*).



Gambar 2.19 Keluarga Huruf Berdasarkan Proporsi
Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>

3. Kemiringan

Penggunaan huruf miring dikenal sebagai *italic*. Huruf *italic* umumnya digunakan untuk memberikan penekanan pada kata tertentu, serta untuk menandai istilah atau kata kunci yang berasal dari bahasa asing. Selain itu, jenis huruf ini juga sering diterapkan pada teks pendek seperti keterangan gambar (*caption*), penekanan khusus (*highlight* atau *call out*), serta kadang digunakan sebagai judul utama (*headline*) maupun subjudul (*sub headline*). Sudut kemiringan yang ideal untuk huruf *italic* adalah 12 derajat. Jika sudutnya kurang dari angka tersebut, maka tingkat keterbacaan dan identifikasi sebagai bentuk *italic* akan menurun. Sebaliknya, sudut yang melebihi 12 derajat dapat menyebabkan gangguan pada keseimbangan visual bentuk huruf.



Gambar 2.20 Keluarga Huruf Berdasarkan Kemiringan
Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>

B.2.8 Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan grafis merupakan gambar, lukisan, tabel, atau foto yang dimanfaatkan pada suatu media komunikasi visual guna memberikan penjelesan serta sebagai sarana pendukung cerita dalam menarik perhatian audiens (Ramadani, 2019:81-90). Dalam konteks perancangan grafis, ilustrasi foto yang dihasilkan melalui teknik fotografi digunakan untuk menciptakan representasi objek secara lebih realistis. Seiring perkembangan teknologi, metode pembuatan ilustrasi dalam desain grafis telah mengalami perubahan signifikan, dari teknik manual seperti sketsa tangan hingga digital menggunakan perangkat lunak komputer. Salah satu bentuk ilustrasi digital yang berkembang adalah ilustrasi berbasis 3D, yang proses pembuatannya dimulai dari gambar manual melalui perangkat lunak seperti Adobe Photoshop atau Illustrator, lalu diolah menjadi model tiga dimensi menggunakan aplikasi seperti Blender atau 3D MAX guna menciptakan visual yang lebih realistis dan menarik. Maria dalam (Hasian, Putri, & Ali, 2021:726-739) Ilustrasi merupakan bidang ilmu seni yang berfokus pada penggunaan gambar yang dihasilkan tanpa bantuan kamera atau bukan berasal dari fotografi (*nonphotographic image*). Namun, ilustrasi tidak selalu terbatas pada gambar yang sepenuhnya nonfotografis. Seiring dengan perkembangan teknologi digital dalam bidang desain grafis, penggunaan ilustrasi semakin beragam, termasuk penggabungan antara elemen fotografi dengan teknik manipulasi digital. Dalam praktiknya penulis menggunakan ilustrasi 3d karakter dan ilustrasi yang berupa foto yang dihasilkan dengan teknik fotografi.



Gambar 2.21 Desain Penggunaan Ilustrasi 3D
Sumber: Pinterest



Gambar 2.22 Desain Penggunaan Ilustrasi Foto (Teknik manipulasi foto)
Sumber: Pinterest

B.3

Prinsip Desain Grafis

Dalam proses pembuatan karya desain grafis, pemahaman terhadap elemen visual saja tidaklah cukup. Diperlukan juga penguasaan terhadap prinsip-prinsip dasar desain grafis yang berfungsi sebagai fondasi dalam menyusun dan mengatur elemen-elemen visual yang telah disiapkan. Anggraini & Nathalia (2016:41-46) menjelaskan bahwa prinsip desain grafis diuraikan sebagai berikut:

B.3.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan unsur yang mengatur elemen desain agar terlihat sejajar dan tidak terasa berat sebelah. Desain bisa dibilang seimbang apabila obyek pada bagian kanan atau kiri, atas atau bawah memiliki keseimbangan yang beban beratnya sama. Dalam mengatur keseimbangan ada dua sifat yaitu, keseimbangan simetris atau formal memberikan sifat kesamaan dalam mengatur elemen desain agar setara atau sejajar antara kanan dan kiri serta bawah dan atas. Sedangkan keseimbangan asimetris atau informal bersifat tidak sama keseimbangannya antara elemen yang satu dengan yang satu lainnya, namun tetap terasa seimbang antara kanan dan kiri serta bawah dan atas.

B.3.2 Irama (*rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerakan atau penyusunan elemen yang secara berulang-ulang, sehingga membentuk elemen visual tetap konsisten dalam suatu desain, serta tetap bervariasi akan pengulangan elemen yang disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

B.3.3 Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan merupakan teknik untuk menonjolkan elemen penting yang memberikan pusat perhatian pada salah satu elemen. Dalam penekanan suatu desain biasanya dilakukan melalui kontras warna yang menarik perhatian, ukuran objek pada titik pusat, serta posisi dominan pada desain yang akan dijadikan fokus utama.

B.3.4 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip dasar yang membuat suatu desain tidak terlihat tercerai-berai, dan kacau balau. Dengan tujuan untuk menjaga keterpaduan antara semua elemen dalam suatu karya desain, sehingga

keseluruhan tampak menyatu dan tidak terpisah-pisah. Tujuan utama dari prinsip kesatuan adalah memastikan bahwa setiap elemen baik itu teks, gambar, warna, maupun bentuk tetap tampak harmonis dan tetap kesatuan.

B.4 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*layout*) merupakan salah satu elemen penting dalam desain grafis yang berfungsi untuk menyusun elemen-elemen visual seperti teks, gambar, ilustrasi, dan ruang putih secara terstruktur dan harmonis agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif kepada audiens. *Layout* tidak hanya berperan sebagai penata ruang dalam desain, tetapi juga menjadi strategi komunikasi visual yang mampu mengarahkan perhatian serta mengontrol alur pembacaan dalam suatu karya desain. Penggunaan *layout* pada media sosial Instagram dalam format konten desain *carousel* memberikan kebebasan bagi produsen konten dalam memberikan variasi desain *layout*-nya agar tujuannya mampu menonjolkan mana tulisan utama, isi serta keterangan tambahan dalam menyampaikan pesan yang disesuaikan dengan audiensnya (Suminto & Setiyoko, 2022:104-113). Dalam praktiknya pembuatan desain *carousel* terhadap tata letak (*layout*) menjadi peran penting dalam memberikan visual yang saling menjaga konsistensi antar *slide* agar tujuan penyampaian pesannya tercapai melalui elemen desain grafis yang digunakan.

B.5 Identitas Visual *Brand*

Identitas visual *brand* (merek) merupakan salah satu elemen yang mencakupi seperti logo, warna, tipografi, serta elemen desain lainnya yang berfungsi dalam membedakan dari pesaing dan meningkatkan akan kesadaran merek (Soelaiman, 2024:25-26). Selain itu, gaya desain yang digunakan juga berperan penting dalam menyatukan seluruh elemen visual menjadi satu kesatuan estetika yang mencerminkan karakter *brand*. Gaya visual adalah simbol dari kepribadian *brand* yang dituangkan dalam konsistensi desain seperti ilustrasi, palet warna, tipografi, dan *layout* (Hananto, 2019:77-94). Dalam praktiknya desain *carousel* pada media sosialnya Instagram, penerapan identitas visual *brand* harus dirancang secara konsisten dan strategis agar dapat menarik perhatian audiens dan memperkuat citra merek secara visual. Instagram yang bersifat sangat visual menjadi platform ideal untuk mengomunikasikan gaya

desain *brand* melalui elemen-elemen seperti warna dominan, komposisi grid, fotografi, ilustrasi, dan penggunaan tipografi.

B.6 Artificial intelegen (AI) dalam Desain Grafis

Implementasi kecerdasan buatan (AI) dalam bidang desain grafis secara signifikan meningkatkan efisiensi desainer, khususnya dalam proses penyusunan konten visual yang membutuhkan konsistensi unggahan setiap minggu. Dengan adanya teknologi AI, desainer dapat mempersingkat waktu dalam penyusunan desain grafis serta desainer dapat mengeksplorasi kombinasi, warna, penyusunan komposisi, maupun penerapan gaya visual tertentu (Reza dan Kristanto, 2025:31-39).

Hasil desain yang dihasilkan oleh AI masih memerlukan modifikasi dari desainer. Hal ini disebabkan karena AI umumnya bekerja berdasarkan data yang telah ada, sehingga karya yang dihasilkan berisiko kurang orisinal atau tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan suatu proyek. Oleh karena itu, peran desainer tetap krusial untuk menambahkan sentuhan kreatif dan penyesuaian elemen visual agar penyajiannya hasilnya tidak sepenuhnya ditangkap oleh mesin.

B.7 Instagram dan Konten Desain Carousel

B.7.1 Instagram

Instagram merupakan sebuah aplikasi untuk berbagi foto dan video yang memungkinkan penggunanya berbagi momentum dalam bentuk visual. (Mulyani, et al., 2024:191-200) Instagram sebagai platform media sosial visual yang memberikan ruang berbagi ekspresi melalui foto dan video melalui konten seperti, *feed*, *story*, *carousel*, dan *reels* yang dapat mendorong keterlibatan audiens dalam komunikasi dua arah. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah akun Instagram dalam membangun interaksi erat kaitannya dengan sebuah konten yang relevan dan estetik yang dapat dibangun berdasarkan pemahaman mendalam terhadap minat dan kebutuhan audiensnya. Dalam konteks tersebut, Instagram tidak hanya tempat sebagai mengunggah konten visual saja, tetapi juga keterlibatan audiens dalam penggunaan fitur-fitur di Instagram yang mengarahkan untuk berinteraksi melalui *likes* (menyukai), *comments* (berkomentar), dan *share* (berbagi). Hal

ini berguna dalam membantu pengguna individu atau suatu *brand* yang ingin melihat sebuah analitik pengguna yang berinteraksi pada akun yang membuat konten (Alfajri, et al., 2019:34-42). Kini Instagram mengalami perubahan tampilan halaman profil atau *thumbnail* sampul depan, yang sebelumnya menggunakan format persegi dengan rasio 1:1 berubah menjadi format persegi panjang atau vertical dengan rasio 4:5 yang menyebabkan perubahan dalam tampilan desain awal yang akan dilihat pada halaman profil.



Gambar 2.23 Perubahan Ukuran Thumbnail Halaman profile
Sumber: Jagat Review

Dalam perubahan format rasio gambar atau desain pada Instagram terdapat salah konten yang mengundang keterlibatan audiens dalam berinteraksi salah satunya konten *carousel* dan menjadikannya dalam tren baru yang menggunakan format rasio 4:5.

B.7.2 Konten *Carousel*

Konten *carousel* merupakan salah satu jenis konten media sosial yang memuat lebih dari satu gambar atau desain dalam satu konten (Suminto & Setiyoko, 2022:104-113). Dalam konteks Instagram konten *carousel* merupakan salah satu jenis konten yang dapat di unggah dalam satu postingan yang terdiri dari beberapa *slide* gambar atau video yang dapat digeser oleh pengguna. Hal ini membuat konten *carousel* efektif dalam menyampaikan pesan secara terstruktur dalam bentuk narasi visual yang tiap *slide* menjadi bagian dari alur cerita yang saling terhubung guna menciptakan interaksi audiens lebih lama.

Bab V **Penutup**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL) sebagai desainer grafis sosial di Satu Sirkel selama kurang lebih tiga bulan, penulis memperoleh pengalaman dan pemahaman yang mendalam mengenai peran desain grafis dalam pembuatan desain *carousel* pada media sosial Instagram. Kegiatan PKL ini mengajarkan penulis tentang proses alur kerja di dunia profesional, yang harus serba cepat dan tepat waktu. Dalam proses menjadi desainer grafis junior, penulis sadar bahwa membuat desain itu perlu melewati tahapan pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pemahaman akan alur ini membantu penulis dalam menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan identitas *brand*, mudah dipahami audiens, dan tepat sasaran dalam menyampaikan pesan. Penulis juga mendapatkan pengalaman berharga dalam proses mengolah *brief* yang dikomunikasikan melalui teks yang selanjutnya disusun menjadi sebuah visual desain grafis untuk digunakan sebagai konten di media sosial, terutama Instagram.

Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan desain *feed carousel* terbukti mampu meningkatkan efisiensi kerja desainer grafis. AI mempermudah proses eksplorasi ide, penyusunan komposisi visual, hingga pembuatan ilustrasi pendukung yang variatif. Kehadiran AI juga membantu desainer dalam mempercepat waktu produksi, sehingga konten dapat diselesaikan sesuai tenggat dengan tetap mempertahankan kualitas visual yang menarik. Namun, dalam proses pembuatan terdapat batasan jumlah penggunaan atau limitasi hasil *generate*, sehingga penulis tidak dapat secara bebas menghasilkan visual dalam jumlah besar sesuai kebutuhan. Selain itu, hasil dari AI sering kali masih kurang spesifik dan perlu penyesuaian ulang agar sesuai dengan kebutuhan preferensi penulis. Meskipun AI bermanfaat, namun juga tetap diperlukan kreativitas sentuhan manusia agar karya yang dihasilkan tidak terlalu *generate*.

Dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan di Satu Sirkel penulis mendapatkan kesempatan belajar untuk mengembangkan kemampuan dibidang selain desain grafis, seperti fotografi, videografi, editing video, dan *motion* grafis. Dalam sistem

kerja yang serba cepat ini, penulis belajar pentingnya manajemen waktu, mengingat sebelumnya penulis belum pernah merasakan tekanan kerja dengan target yang ketat seperti ini, sehingga PKL ini menjadi pengalaman yang sangat berharga. Selain itu, penulis juga sadar akan pentingnya belajar berkomunikasi dengan tim, karena penulis mendapatkan saran dari pembimbing lapangan akan pentingnya berkomunikasi.

Dengan sistem kerja di Satu Sirkel yang bisa dilakukan di mana saja (*work from anywhere*), dalam hal ini penulis merasa senang akan sistem kerja yang bisa dilakukan dimanapun secara *fleksible*. Dalam hal sistem kerja seperti ini, penulis juga merasa kurang akan keterbatasan interaksi tatap muka karena terkadang penulis butuh melihat kondisi proses dinamika lapangan dalam pekerjaan terutama industri kreatif. Hal ini juga membuat penulis merasakan adanya kekurangan dalam berkomunikasi dengan divisi pekerjaan yang lain, karena hal ini juga penulis tidak bisa membangun kedekatan dengan antar anggota divisi yang lain, serta belajar berkomunikasi disebuah kerja dalam tim.

Tantangan dalam proses penyusunan desain untuk konten *carousel* penulis kesulitan dalam mencari aset visual, seperti foto, ilustrasi, tipografi, maupun elemen grafis lainnya, mengharuskan penulis untuk sepenuhnya mencari, mengolah, atau membuat sendiri aset yang dibutuhkan agar sesuai dengan *brief*. Kondisi ini tidak hanya mengakibatkan proses perancangan desain memakan waktu lebih lama, terutama ketika aset yang diperlukan memerlukan pencarian khusus atau harus dibuat dari awal, serta juga berpotensi mengurangi efisiensi waktu kerja secara keseluruhan.

B. Saran

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang sudah penulis jalani, saran yang dapat disampaikan kepada Eksperia.id dan STIKOM Yogyakarta meliputi.

1. Eksperia.ID

- a). Menyediakan atau memfasilitasi akses aset visual seperti foto, ilustrasi, ikon, atau template *brand* agar proses desain dapat berjalan lebih efisien.
- b). Menambahkan agenda tatap muka misalnya dua atau tiga kali dalam sebulan untuk berkunjung ke lingkungan pekerjaan dalam bentuk tim, yang berguna untuk mengenali dan merasakan langsung dinamika lingkungan kerja bagi peserta praktik kerja lapangan.

2. STIKOM Yogyakarta

- a). Menambah fasilitas perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai untuk mendukung kebutuhan desain grafis. Hal ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kesempatan lebih luas dalam mengembangkan keterampilan teknis sesuai standar industri kreatif.
- b). Dalam perkuliahan, khususnya pada Program Studi Periklanan, penulis menyarankan agar diberikan tambahan materi mengenai teknik pembuatan *prompt* baik dari aspek visual maupun teks. Hal ini penting mengingat perkembangan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin berperan dalam mendukung proses kreatif, sehingga mahasiswa dapat memahami serta memanfaatkan *prompt engineering* secara efektif untuk menghasilkan karya yang relevan, inovatif, dan sesuai kebutuhan industri.

Daftar Pustaka

Buku

Anggraini, S. L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasara-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuanasa Cendikia.

Ebook

Irawan, B., & Tamara, P. (2012). *Dasar-Dasar Desain untuk Arsitektur, Interior Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). Diakses pada Agustus 4, 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>

Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. PT Elec Media Komputindo: Surabaya. Diakses pada Agustus 4, 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>

Nasution, E. S. (2024). *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kualitatif*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. diakses 29 Agustus 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/>

Ramadani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press. Diakses pada Juli 27, 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>

Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia. diakses pada 5 Agustus 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>

Surahman, S., Poetra, Y. A., Anisah, H. U., Ningsih, S. R., Faradhiga, A. A., Sari, P. S., . . . Surahman, S. (2025). *Ebook Desain Komunikasi Visual (Teori & Praktik)*. Padang: Literaksi Press. diakses pada 3 Agustus 2025, dari <https://www.researchgate.net/publication/394115757>

Soelaiman, A. (2024). *Strategi Branding: Membangun Citra Merek yang Konsisten dan Efektif*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera. diakses pada 2 Agustus 2025, dari <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/>

Jurnal

Alfajri, M. F., Adhiazni, V., & Aini, Q. (2019). Pemanfaatan Social Media Analytics Pada Instagram Dalam Peningkatan Efektivitas Pemasaran. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 1-11. diakses pada 2 Agustus 2025, dari doi:<https://doi.org/10.14710/interaksi.8.1.34-42>

Hananto, B. A. (2019). Perancangan Identitas Visual dan Desain Kemasan Produk Makanan (Studi Kasus: FIBBLE). *GESTALT*, 77-94. diakses pada 3 Agustus 2025, dari <https://www.researchgate.net/publication/334370600>

Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta*, 5(1), 726-739. diakses pada 31 Juli 2025, dari doi:<https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>

Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129. diakses pada 31 Juli 2025, dari doi:<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>

- Mulyani, S., Purwatiningtyas, & Yunus, A. (2024). Analisa dan Desain Konten Instagram yang Menarik dan Berdampak Positif Pada Interaksi Pengguna. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(2), 191-200. diakses pada 2 Agustus 2025, dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/4537543>
- Munthe, A. R., Hidayat, N., Hsb, P. S., Dalimunthe, F., Tanjung, M. D., & Tambunan, M. T. (2025). Psikologi Warna Dalam Desain Grafis Implikasi Terhadap Persepsi Audiens. *Insight journal*, 1(2), 91-98. diakses pada 31 juli 2025, dari <https://ejournal.ynam.or.id/index.php/kopiko/article/view/56>
- Reza, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi AI dalam Desain Grafis Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, 1(1), 31-39. diakses pada 23 Agustus 2025, dari <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/9>
- Suminto, M. A., & Setiyoko, N. (2022). Headline & Layout Aplikatif Dalam Trend Perancangan Desain Carousel Pada Konten Sosial Media (Studi Pada Instagram, Facebook, dan LinkedIn). *Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022* (hal. 104-113). Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. diakses pada 2 Agustus 2025, dari <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/9977>

Internet artikel

- Yonatan, A. Z. (2025, Juni 19). *Indonesia Jadi Negara Pengguna Instagram Tertinggi Ke-4 di Dunia*. diakses pada 2 Juli 2025, dari GoodStats: <https://goodstats.id/article/indonesia-jadi-negara-pengguna-instagram-tertinggi-ke-4-di-dunia-lmY9h>

LAMPIRAN



Desain Feed Hari Kartini



Desain Feed 22 April



Desain Feed Trivia



Desain Feed Hari Lahir Pancasila



Desain Feed Hari Raya Idul Adha



Desain Feed Ucapan Tahun Baru Islam



Desain Carousel 24 April



Desain Carousel 10 Mei



Desain Carousel 22 Mei



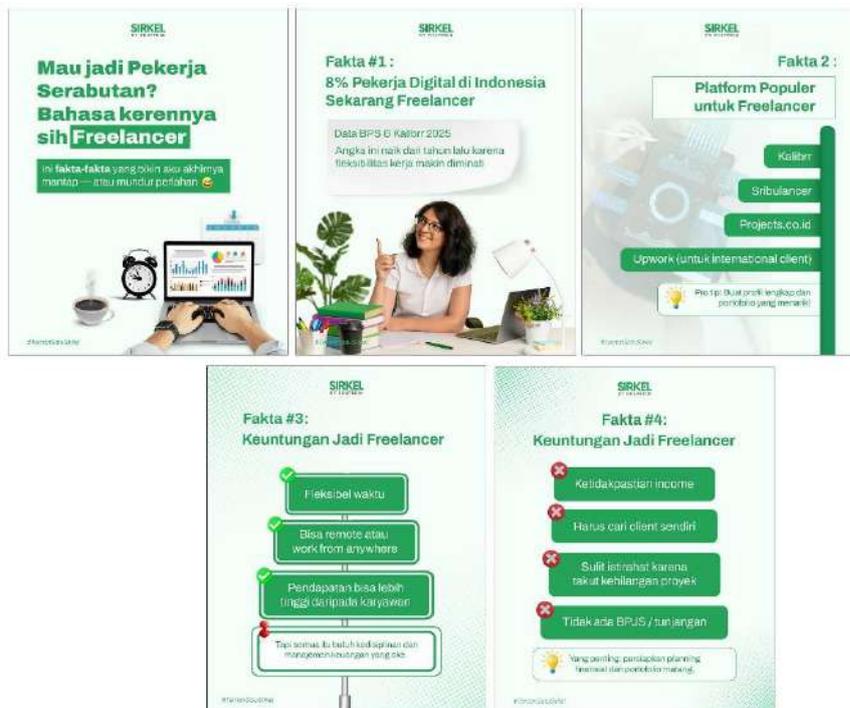
Desain Carousel 29 Mei



Desain Carousel 9 Juni



Desain Carousel 3 Juni Diunggah Menjadi Bentuk Video



Desain Carousel 28 Juni Diunggah Menjadi Bentuk Video



Motion Grafis 7 Juni



Motion Grafis 14 Juni



Motion Grafis 24 Juni



Foto Dokumentasi Acara Narasumber Bapak Farchan (Mewakili Ekspesia.ID) dan Bapak Farid Nur Ihsan dalam Acara yang Diselenggarakan Gmedia di GIK UGM



Motion Grafis Promosi Kanca 1



Video Promosi Kanca 1



Video Promosi Kanca 2



Video Promosi Kanca 3



Video Promosi Kanca 4

Penilaian Praktik Kerja Lapangan

FORMULIR PENILAIAN PKL

Nama Tempat PKL : Eksperia.id
Nama Penilai : Dita Safitriyani
Jabatan : Sosial Media dan Desain Grafis
Alamat Kantor / Perusahaan : Yogyakarta, D. I. Yogyakarta 55284, ID
Nomor Telephon : +62 896-5212-8721
Nama Mahasiswa yang dinilai : Asril Ghurbi
PKL di bagian : Desain Grafis
Mulai PKL Sejak : 26 Maret 2025 sampai 10 Juli 2025

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi		✓			
Kerjasama	✓				
Kemandirian	✓				
Kreativitas	✓				
Kemampuan menggunakan alat modern		✓			

** Mohon diisi dengan tanda ✓ pada kolom isian diatas

Komentar lain / saran – saran :

Asah kemampuan komunikasi lagi, karena itu penting dalam teamwork dan Explore lebih dalam soal software yang digunakan

Yogyakarta, 10 Juli 2025



(Dita Safitriyani)

Tanda Tangan & Cap Instansi / Perusahaan