

## BAB II KERANGKA KONSEP

### A. Penegasan Judul

Pada laporan ini, penulis akan membahas tentang “**Peran Desainer Grafis dalam Proses Pembuatan Konten Instagram di H Creative Labs**”. Dapat dijabarkan judul diatas dengan uraian sebagai berikut:

**Desainer Grafis** merupakan seseorang pencetus atau perancang yang berkerja berdasarkan *Brief* dari klien berkarya dengan dengan keterbatasan dan keterikatan, seperti batas waktu pengerjaan (*deadline*). Namun desainer grafis berbeda dengan seniman karena seniman lebih berkarya atas kemauannya sendiri dan lebih memiliki ciri khas kepribadian dalam berkarya sehingga seniman memiliki kepuasan tersendiri.

**Konten** merupakan informasi yang berbentuk foto dan video yang unik, menarik relevan, dan konsisten yang diunggah melalui media sosial. Yang dapat ditampilkan dalam kurun waktu jangka panjang dan dapat meningkatkan brand awareness.

**Greeting** adalah sebuah ucapan atau salam yang diberikan kepada orang lain, untuk menunjukkan perhatian kepada individu, organisasi, dan atau sekelompok orang.

**H Creative Labs** Creative Branding dan Design Studio yang menjual jasa promosi produk, pembuatan *packaging*, dan konten instagram. yang berfokus membantu pembisnis UMKM yang ingin berkembang dengan harga yang *affordable*.

Sehingga penegasan judul yang dimaksud adalah bagaimana peran desainer grafis yang bertugas mengeksekusi keinginan klien yang sudah di diskusikan dan menjadikannya gambar visual yang unik dan kreatif untuk konten instagram klien dari H Creative Lab. Dengan harapan instagram klien H Creative Labs lebih menarik dan dapat menaikkan *engagement rate*.

## **B. Konsep-konsep yang digunakan**

Berikut adalah beberapa konsep yang penulis gunakan untuk menyusun Tugas Akhir sebagai berikut:

### **B.1 Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan-pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Adi Kusrianto, 2007:2).

Lebih sering disebut DKV karena memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan menggunakan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan menggunakan teknologi. Dan termasuk sebagai *commercial art* karena merupakan paduan seni rupa (*visual art*) dan komunikasi untuk bertujuan berbisnis. (Rahmat Supriono, 2017:9).

Desain Komunikasi Visual ini diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Ketrampilan ini bisa meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi. (M.Suyanto, 2004).

Sehingga DKV (Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan visual melalui media desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku *audience* sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Dan dapat digunakan sebagai kebutuhan bisnis dan industri. Yang biasanya datanya didapatkan dari *riset*, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

## B.2 Desainer Grafis

Desainer Grafis merupakan seorang kreatif yang ahli dalam menggunakan grafis, gambar atau sesuatu yang berkaitan dengan penciptaan sebuah karya, sehingga dapat menjembatani antara klien dengan sebuah pesan yang dikirim ke target sasaran secara visual. Desainer atas nama klien memberikan informasi, membujuk, mengingatkan atau menjual (M.Suryanto, 2004:28).

Berkerja berdasarkan *design brief* yang disampaikan oleh klien. Sehingga memiliki keterbatasan waktu pengerjaan (*deadline*), ukuran, bahan, teknik cetak, warna produk atau brand image perusahaan, dan lain-lain. Yang tidak dapat dikerjakan semuanya sendiri, harus mengikuti job order.

Salah satu tujuan desainer grafis, yaitu sebagai pemecah masalah (*problem solving*). Bagaimana membuat orang awam menjadi mengerti pesan yang ingin disampaikan melalui visual yang unik, kreatif, mampu menyampaikan pesan dengan tepat, dan mudah dimengerti. ( pengertian desain grafis, 2018, dalam <https://uprint.id/blog/desain-grafis/>, diakses pada tanggal 21 Juli 2020).

Menurut (Rakhmat Supriyono, 10 & 180:2017) ada dua tugas penting yang harus dilakukan oleh desainer grafis, yaitu:

1. Menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens secara jelas.
2. Menciptakan desain yang menarik dan menegaskan sehingga informasi yang disampaikan dapat menimbulkan hasrat atau membujuk target audiens.

Dan yang paling utama tugas desainer grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan-pesan dari klien kepada pembaca yang dituju (target audiens). Desainer grafis harus menggunakan elemen-elemen visual, seperti huruf, garis, warna gambar, dan bidang yang dibuat semenarik mungkin.

### B.3 Unsur-unsur Visual


Dalam pembuatan desain grafis dibutuhkan beberapa unsur visual antara lain sebagai berikut:

#### 1. Garis

Garis yang merupakan salah satu unsur desain untuk membangun suatu bentuk yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). (Lia anggraini s dan Kirana Nathalia, 2016:32).

Menurut Supriyono (2010) Garis adalah jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang, sehingga disebut elemen satu dimensi.

Sebuah bentuk garis mempunyai arti lebih dari titik, karena garis menimbulkan suatu pesan dan kesan yang tertentu pada pengelihatannya setiap audience. Berikut karakter dari garis dan jenisnya :

NO.	MACAM GARIS	GAMBAR GARIS	SIFAT
1.	Lurus		Tenang, stabil, malas
2.	Lengkukg		Dinamis, luwes, lemah
3.	Patah-patah dan Zigzag		Tegas, teratur Gerak kilat, gairah
4.	Putus-putus		Tidak lancar, tertutup
5.	Spiral		Lentur, mengalir, dinamis
6.	Lengkung beraturan		Ajek/kontinyu, mengalir, teratur
7.	Lengkung tak beraturan		Dinamis, ruwet
8.	Garis tipis/kecil		Lemah, lembut
9.	Garis tebal		Tegas
10.	Garis tidak rata		Lemah, dinamis
11.	Garis sejajar		Teratur, disiplin
12.	Garis berpotongan		Saling silang, ramai, konflik

Gambar 1. Karakter garis

Sumber: google

( <https://elwan.wordpress.com/2018/06/27/4-2-garis-titik-bentuk/>  
Akses tanggal 27 Juni 2020, pukul 20.00)

#### 2. Bentuk/Bidang

Gabungan garis yang akan menghasilkan diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk dasar dibagi menjadi dua kelompok yaitu bidang

geometri atau beraturan dan non-geometri tidak beraturan seperti kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain. (Lia anggraini s dan Kirana Nathalia, 2016:32).

#### **B.4 Layout**

Pada umumnya merupakan urutan atau alur tata letak ruang dan bidang. Layout merupakan hal utama saat mendesain. Karena dalam menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dan yang akan disampaikan beberapa perinsip-perinsip layout sebagai berikut:

##### **1. Sequence**

Merupakan urutan dalam melihat layout. Layout yang baik akan mengarahkan pengelihatannya sesuai urutan yang akan menjadi terarah saat membacanya. Sesuai dengan arahan yang desainer grafis harapkan. Sehingga di sini urutan pe-layout-an sebaiknya diatur sesuai prioritas.

##### **2. Emphasis**

Penekanan dibagian tertentu pada layout. Penekanan ini berfungsi akan pembaca dapat lebih fokus dan terarah pada bagian penting hal yang utama dengan cara sebagai berikut:

1. Memberikan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan elemen layout yang lain.
2. Warna yang mencolok yang dapat membedakan antara latar belakang dengan elemen lainnya.
3. Letakkan di posisi yang strategis yang dapat menarik perhatian.

##### **3. Balance**

Mengatur keseimbangan terhadap elemen layout sehingga menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen- elemen yang ada dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Ada dua macam keseimbangan layout, yaitu keseimbangan simetris dimana sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan dan keseimbangan asimetris sisi yang berlawanan tidak sama atau tidak seimbang.

#### **4. Unity**

Menciptakan kesatuan pada desain secara keseluruhan. Semua elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Agar terciptanya keselarasan elemen yang dapat dilihat dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

### **B.5 Prinsip-prinsip Desain Grafis**

Dalam pembuatan desain grafis dibutuhkan beberapa prinsip antara lain sebagai berikut:

#### **1. Prinsip Keseimbangan**

Keseimbangan adalah kesamaan dalam distribusi dalam bobot. Yang berarti dalam membuat desain yang cenderung merasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan yang harmonis. (M. Suryanto, 2004: 57).

#### **2. Prinsip Titik Fokus**

Merupakan titik perhatian yang harus selalu di perhatikan dalam titik komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian. (Adi Kusrianto, 2007:42).

#### **3. Prinsip Kesatuan**

Merupakan prinsip yang menjadikan satu tampilan grafis. Sehingga untuk mendapatkan kesatuan desainer harus mengerti dasar-dasar desain seperti garis, bentuk, layout, dan lain-lain. (M. Suyanto, 2004:87).

#### **4. Irama**

Menurut Sanyoto (2009) Irama Adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang.

Dengan penataan teratur agar mendapatkan kesan menarik.

#### **5. Proporsi**

Perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan bagian dengan keseluruhan. Dan menekankan pada ukuran suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana unsur itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain. (Adi Kusrianto, 2007: 43).

## B.6 Warna

Merupakan faktor penting dalam mendesain. Dengan warna kita dapat menampilkan identitas atau visual yang ingin disampaikan. Warna salah satu elemen yang dapat menarik perhatian dan akan mempunyai nilai lebih (*added value*). Karena setiap warna memiliki arti yang berbeda-beda. (Lia anggraini s dan Kirana Nathalia, 2016:32).

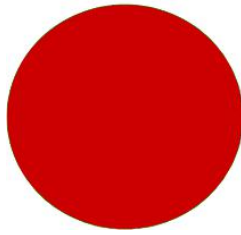
Menurut Supriyono (2010) dalam Ni Nyoman Sriwitari dan DRS. I Gusti Nyoman Widnyana dalam warna dikenal adanya tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa yaitu *hue*, *value* dan *chroma* yang memiliki arti :

1. *Hue* adalah realitas/corak warna, yaitu dimensi mengenai klasifikasi warna, nama warna, dan jenis warna.
2. *Value* adalah tonalitas warna, yaitu dimensi tentang terang dan gelap atau tua dan muda warna, disebut pula ke-terangan-an warna (*lightness*).
3. *Chroma* merupakan intensitas warna seperti cerah-redup warna, disebut juga kecerahan warna (*brightness*). Hal ini karena disebabkan oleh adanya penyerapan dan peredaman (*saturation*).

### B.6.1 Makna Warna

Berbagai macam makna warna yang dapat mempengaruhi desain grafis antara lain sebagai berikut:

1. Warna Merah



*Gambar 2. Warna Merah  
Sumber: Penulis*

Berarti emosional, ekstrim, keberanian, semangat, percaya diri, kekuatan, dan lain-lain.

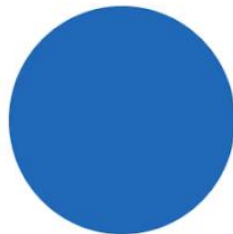
2. Warna Pink



*Gambar 3. Warna Pink  
Sumber: Penulis*

Warna yang feminin dan disukai banyak wanita ini memiliki arti lembut, tenang, cinta, kasih dan sayang.

3. Warna Biru

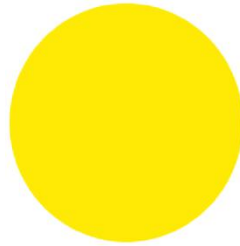


*Gambar 4. Warna Pink  
Sumber: Penulis*

Warna yang feminin dan disukai banyak wanita ini memiliki arti lembut, tenang, cinta, kasih dan sayang.



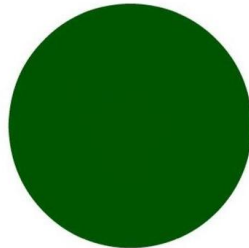
#### 4. Warna Kuning



*Gambar 5. Warna Kuning  
Sumber: Penulis*

Salah satu warna yang akan meningkatkan konsentrasi, persahabatan, gembira, harapan, optimis, santai, toleran, menonjol, dan eksentrik.

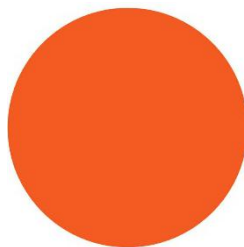
#### 5. Warna Hijau



*Gambar 6. Warna Hijau  
Sumber: Penulis*

Melambungkan alam kehidupan, sehat, kesuburan, kesegaran, kedamaian dan netral.

#### 6. Warna Jingga



*Gambar 7. Warna Jingga  
Sumber: Penulis*

Memiliki makna sosialisasi, keceriaan, kenyamanan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.

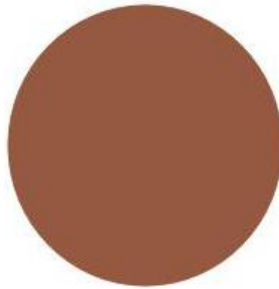
## 7. Warna Ungu



*Gambar 8. Warna Ungu  
Sumber: Penulis*

Memberikan kesan spiritual yang magis, mistis, misterius, mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.

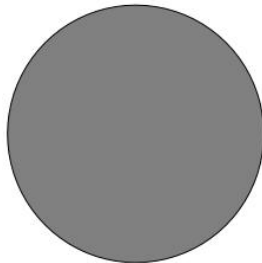
## 8. Warna Coklat



*Gambar 9. Warna Coklat  
Sumber: Penulis*

Merupakan warna netral yang natural, hangat, stabil, meghadirkan kenyamanan, memberikan kesan anggun, kesejahteraan, kebersamaan dan elegan.

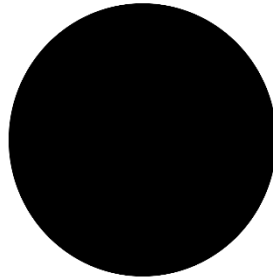
## 9. Warna Abu-abu



*Gambar 10. Warna Abu-abu  
Sumber: Penulis*

Melambungkan kesederhanaan, pendiam, tanggung jawab, kedewasaan. Berpengalaman, dan kematangan.

#### 10. Warna Hitam



*Gambar 11. Warna Hitam  
Sumber: Penulis*

Berarti kuat, penuh percaya diri, maskulin, elegan, dramatis, misterius, ketangguhan, kekuasaan selain itu juga berarti ketakutan, kesedihan, ancaman atau kejahatan.

#### **B.6.2 Primer**

Merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk pada warna primer adalah merah, biru, dan kuning.



*Gambar 12. Warna Primer  
Sumber: google*

*(<https://kilausenja.com/mengenal-warna-primer-dan-penjasannya-lengkap/>  
Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 21.00)*

### B.6.2 Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proposi 1:1. Misalnya warna ungu merupakan hasil dari pencampuran warna merah dengan biru.



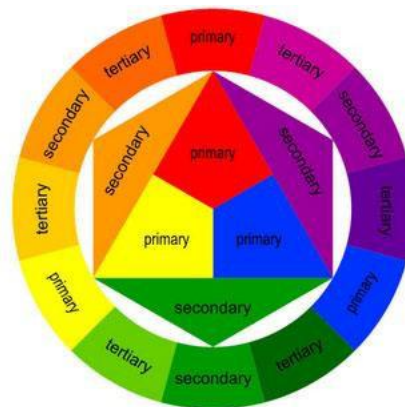
*Gambar 13. Warna Sekunder*

*Sumber: google*

*(<http://www.cerita-astri.com/2014/12/mengenal-warna-primer-dan-sekunder.html>/Akses tanggal 27 juni 2020, Pukul 21.55)*

### B.6.3 Tersier

Merupakan campuran salah satu warna sekunder. Seperti warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning, dan biru.



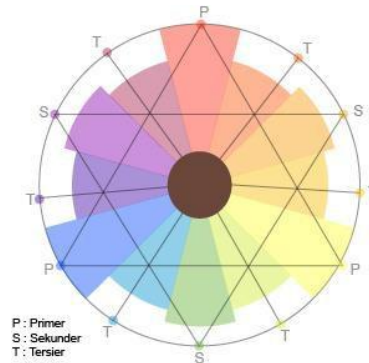
*Gambar 14. Warna Tersier*

*Sumber: google*

*(<https://lalalaila.com/jenis-jenis-warna/>Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 20.30)*

#### B.6.4 Netral

Merupakan hasil dari campuran warna dasar proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai warna penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menunjukkan hitam.



*Gambar 15. Warna Netral*

*Sumber: google*

(<https://brainly.co.id/tugas/1191732>  
*Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 20.40*)

#### B.6.5 Additive Color (RGB)

Warna yang ditimbulkan karena efek dari cahaya yang disebut spektrum. Yang biasanya digunakan pada lampu, layar monitor, TV, LCD, kamera digital, dan lain-lain. Warna-warna additive ialah *red*, *green*, dan *blue*.

#### B.6.5 Subtractive Color (CMYK)

Merupakan warna yang berasal dari pigmen yang dibuat dengan menggunakan unsur tinta atau cat. Warna subtractive dalam teori seperti *cyan*, *magenta*, *yellow*, & *black*. Proses pencampuran warna yang baik digunakan oleh percetakan dengan komposisi tertentu dan akurat sehingga menghasilkan warna yang tepat sesuai yang kita inginkan. Warna subtractive biasanya digunakan dalam proses mencetak kertas, logam, atau plastik, dan lain-lain.

## B.7 Tipografi

Merupakan seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara (*karakter/aksara/type/typeface*) untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak. (Adi Kusrianto, 2010:1).

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan teratur, sehingga pembaca mendapatkan kenyamanan pada saat membacanya. Dan perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand draw*) hingga komputerisasi (Ibnu Teguh, 85 & 86:2015).

### a. Roman

Dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif berbentuk lancip pada ujungnya. Yang menimbulkan kesan klasik, anggun, lemah gemulai, dan feminin.

Times New Roman  
Times New Roman  
Times New Roman  
Times New Roman

*Gambar 16. Visual Roman  
Sumber: Penulis*

### b. Egyptian

Memilik ciri kaki/sirip/serif berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

Oval\_Egyptian

*Gambar 17. Visual Egyptian  
Sumber: Penulis*

**c. Serif**

Untuk huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counter stroke* pada ujung badan huruf. Huruf serif lebih mudah dibaca, karena kaitnya menuntun pandangan saat membaca baris teks.

I am sans.

*Gambar 18. Visual Serif*  
*Sumber: Penulis*

**d. Script**

Merupakan goresan tangan menggunakan pena, kuas, atau pensil tajam dan bisa miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan yaitu sifat pribadi dan akrab.

Script Font

*Gambar 19. Visual Script*  
*Sumber: Penulis*

**e. Miscellaneous**

Merupakan perkembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



*Gambar 20. Visual Miscellaneous*  
*Sumber: Penulis*

Ciri-ciri dari suatu bentuk font tidak akan terlepas dari anatomi huruf. Menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing-masing huruf secara individu. Berikut ciri-ciri anatomi menurut Ni Nyoman Sriwitari dan DRS. I Gusti Nyoman Widnyana, (2014).

### 1. Oldstyle

Dibuat pada tahun 1470 ketika muncul Venetian buatan Venice, aldin ciptaan Manutius, dan Caslon di Jerman. Ciri khas dari oldstyle yaitu sebagai berikut:



*Gambar 21. Visual Oldstyle*

*Sumber: Internet*

(<https://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>  
*Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 20.55*)

### 2. Moderen

Dimulai pada abad ke-18 saat Giambastita Bodoni menciptakan karya-karyanya yang kita kenal sebagai font Bodoni hingga sekarang. Periode itu cukup panjang hingga abad ke-20 dan jumlah karya typeface sudah semakin banyak.





*Gambar 22. Visual Moder*

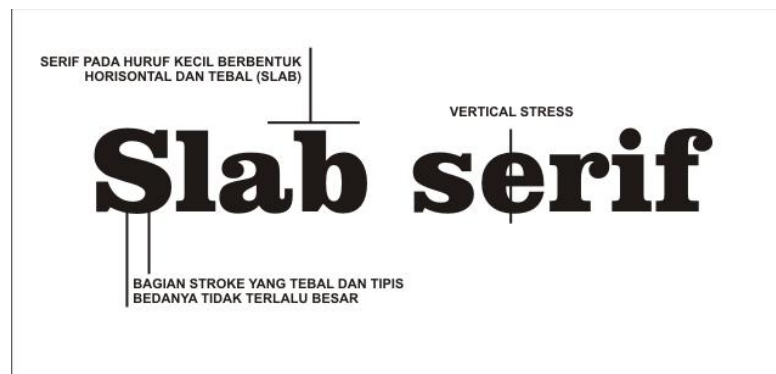
*Sumber: Internet*

(<https://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>  
*Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 20.58*)

Yang termasuk font moderen yaitu Bodoni, Bauer Bodoni, Didot, Torino, Auriga, ITCFenice, Linotype Modern, ITC Modern, dll.

### 3. **Salb Serif**

Dengan ciri khas bentuk serif yang sangat tebal. Font ini sebagai penarik perhatian yaitu sebagai header.



*Gambar 23. Visual Slab Serif*

*Sumber: Internet*

(<https://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>  
*Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 21.00*)

Contoh huruf Slab Serif adalah Botton, Aachen, Calvert, Lubanil Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, Clarendon, Stymie, dll.

### 4. **Sans Serif**

Salah satu huruf tanpa serif (kait diujung). Pertama kali diciptakan oleh William Caslon IV pada tahun 1816.



*Gambar 24. Visual Sans Serif*

*Sumber: Internet*

*<https://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>  
(Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 21.05)*

Yang merupakan huruf Sans Sarif adalah Franklin Gothic, Akzident Grotesk, Helvetica, Univers, Format, Avant Garde, Gill Sans, Future, Optima, dll.

## **B.8 Adobe Illustrator**



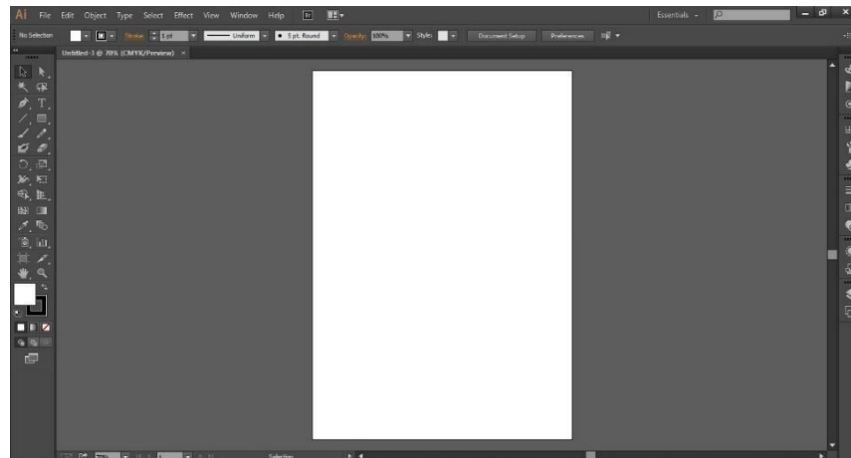
*Gambar 25. Logo Adobe Illustrator*

*Sumber: Internet*

*(<https://www.bhinneka.com/adobe-illustrator-creatie-could-1-year-skusku015153>  
(Akses tanggal 27 Juni 2020, Pukul 21.15))*

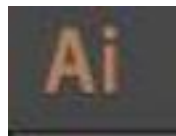
Merupakan sebuah *software* desain grafis untuk mengelola *image* yang berbasis vektor, vektor yang merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek gambar.

Area Kerja menurut (Atmoko, 2012:28) yaitu sebagai berikut :



*Gambar 26. Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6  
Sumber: Penulis*

1. *Title Bar*, baris paling atas dalam jendela kerja yang berisi informasi nama dokumen, presentase tampilan halaman, serta mode warna yang digunakan.



*Gambar 27. Title Bar Adobe Illustrator CS6  
Sumber: Penulis*

2. *Menu Bar*, baris dibawah *title bar* yang berisi menu-menu (perintah-perintah) untuk mengoprasikan program.



*Gambar 28. Menu Bar Adobe Illustrator CS6  
Sumber: Penulis*

3. *Toolbox*, berisi *tool* untuk menggambar dan mengedit vektor.



*Gambar 29. Tool Box Adobe Illustrator CS6  
Sumber: Penulis*

4. *Palet*, untuk mengontrol dan memodifikasi vektor.

5. *Artboard*, halaman tempat menggambar dan mendesain.

## **B.9 Tahapan Proses Desain Grafis**

Dalam memproduksi desain grafis harus memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan lain-lain sehingga mampu menghasilkan sebuah karya yang artistik dan informatif. Yang bertujuan mengkomunikasikan pesan secara tepat kepada audien dengan waktu yang tepat. (JUD, 37:2016).

## **B.10 Media Sosial**

Media Sosial merupakan alat komunikasi menggunakan internet yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, berkerja sama, berbagi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. (Rusli Nasrullah, 8:2015)

Saat ini selain menggunakan websaite juga lebih sering menggunakan sosial media untuk beriklan karena dapat memudahkan dalam mengenalkan produk atau jasa dan berinteraksi dengan calon audiens hingga yang berpotensi untuk menjadi pelanggan produk atau jasa

tersebut.

Media sosial dapat di akses dengan menggunakan jaringan internet tanpa alat mahal dan dapat dilakukan sendiri. Dengan menggunakan media sosial semua orang bebas dapat mengedit, video, grafis, dan berbagai model konten lainnya. (Wulan Ayodya, 161:2020).

Berbagai macam media yang digunakan untuk beriklan yang dapat digunakan untuk mendongkrak promosi penjualan. Seperti menggunakan iklan media cetak, iklan media elektronik dan iklan luar ruang. Seiring perkembangan jaman, periklanan mulai beralih ke media sosial karena lebih efisien dibanding media yang lain. Media sosial merupakan salah satu *platform* yang memiliki karakteristik seperti Jaringan (*network*), informasi, arsip, interaksi, dan simulasi sosial.

### **B.11 Creative Boutique**

Butik kreatif merupakan agensi iklan, biasanya kecil (dengan dua sampai selusin staf), yang berkonsentrasi sepenuhnya untuk menyiapkan pelaksanaan ide kreatif, atau menyiapkan produk kreatif. Biasanya juga memperisapkan periklanan untuk dicetak atau disiarkan dan untuk media lainnya. (Sandra, Nancy, William, 62:2008).