

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media sosial adalah suatu interaksi sosial antara individu dalam berbagi dan bertukar informasi. Media sosial dapat mencakup berbagai ide, pendapat, gagasan dan konten dalam komunitas virtual serta mampu menghadirkan dan mentranslasikan cara berkomunikasi baru dengan teknologi yang sama sekali berbeda dari media tradisional. Perkembangan dunia teknologi yang sudah semakin inovatif di era global telah memberikan dampak langsung kepada masyarakat terutama bagi generasi muda. Media sosial dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* kapan saja dan dimana saja oleh pemilikinya. Platform media sosial sangat banyak ragamnya. Disusul oleh platform – platform media sosial yang lain seperti *twitter*, *web*, *instagram*, dan *facebook*. Hal tersebut membuktikan bahwa media sosial dibutuhkan oleh para pengguna *smartphone* di era global.

Setiap platform media sosial memiliki fungsi yang hampir sama namun memiliki keunggulannya masing – masing. Menjelaskan bahwa media sosial pada umumnya digunakan pengguna internet sebagai sarana menjalin komunikasi kepada pengguna lain dalam bentuk postingan atau konten – konten berbagi yang dibagikan oleh pemilik akun media sosial. Konten tersebut dapat berupa video, foto dan lainnya. Konten – konten yang dibagikan pengguna media sosial beragam jenisnya.

Istilah “era millennial” bisa dikatakan periode keemasan generasi millennial, memang sudah akrab kita dengar. Secara harfiah, memang tidak ada demografi khusus dalam menentukan kelompok generasi yang satu ini. Beberapa ilmuwan dan pakar tetap menggolongkannya berdasarkan tahun lahir awal dan akhir. Fakta yang terjadi di serba digital sangat membantu masyarakat dunia memberikan kemudahan layanan dan cakupan tanpa batas. Perkembangan pada era digital khususnya dalam dunia bisnis, yaitu dengan banyaknya e-commerce yang ada di Indonesia. Seperti yang sudah Anda ketahui bahwa Storial.co merupakan tempat bercerita dan kamu bisa menuliskan ceritamu sendiri atau bersama teman-teman yang sangat cocok

untuk siapa pun yang memiliki kegemaran dalam menulis. Platform tersebut bernama storial.co.

Manfaat Perkembangan Teknologi untuk Menghemat Anggaran Ini Mengumpulkan keuntungan sebanyak-banyaknya dan mengurangi pengeluaran. Demi mencapai tujuan tersebut, kini sudah jauh lebih mudah. Perkembangan teknologi yang pesat hadir dengan beragam solusi untuk membuat kegiatan. Dengan perkembangan teknologi, dan dapat menjaga stabilitas dan kualitas produk yang dihasilkan. Hal ini Sangat efektif dan efisien

Melihat fakta yang ada PT. STORIAL INDONESIA JAYA, memberikan solusi berupa layanan bagi penulis dan calon penulis yang ingin menyalurkan bakatnya. Untuk mengenal Storial.co kepada masyarakat di perlukan media promosi agar dapat menjangkau penulis dan pembaca salah satunya di social media

PT. STORIAL INDONESIA JAYA, tempat penulis melaksanakan kerja praktik, merupakan suatu agensi digital yang berspesialisasi khusus sebagai agensi yang membantu pengembangan bisnis-bisnis tertentu. Pengembangan ini sendiri lebih terfokus pada bagaimana *image* klien dalam pandangan konsumen dengan terus memperhatikan jejak klien dalam media sosial. Selain itu klien juga ditawarkan suatu jasa promosi dengan melalui promo produk ataupun jasa klien dengan konten-konten media sosial serta media promosi lain yang didesain khusus dibuat untuk menarik konsumen-konsumen tertentu. Tak hanya sebatas konten-konten berupa gambar dan sebagainya dalam media sosial, konten-konten promosi lain untuk dicetak juga seperti brosur, banner, x-banner, poster dan *social media* pun merupakan salah satu jasa yang ditawarkan. Beberapa klien dari PT. STORIAL INDONESIA JAYA juga tertarik dengan penggunaan media elektronik seperti *social media* untuk menginformasikan dan memasarkan produk mereka, yang umumnya dicetak untuk disebarakan ataupun diletakkan pada lokasi usaha klien.

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana

jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Untuk menemukan teman-teman yang ada di dalam Instagram. Juga dapat menggunakan teman-teman mereka yang juga menggunakan Instagram melalui jejaring sosial seperti Twitter dan juga Facebook.

Hal ini dapat dirasakan oleh penulis secara langsung mengingat penulis yang berkesempatan untuk melaksanakan kerja praktik sebelum terjun ke dunia kerja nyata di bidang pekerjaan yang berhubungan dengan desain-desain untuk promosi, salah satunya melalui media *social Instagram*.

jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Untuk menemukan teman-teman yang ada di dalam Instagram. Juga dapat menggunakan teman-teman mereka yang juga menggunakan Instagram melalui jejaring sosial seperti Twitter dan juga Facebook.

Hal ini dapat dirasakan oleh penulis secara langsung mengingat penulis yang berkesempatan untuk melaksanakan kerja praktik sebelum terjun ke dunia kerja nyata di bidang pekerjaan yang berhubungan dengan desain-desain untuk promosi, salah satunya melalui media *social Instagram*.

Penulis dapat mengerjakan bagaimana ruang lingkup pekerjaan yang diberikan sebagai Mahasiswa Desain Komunikasi Visual sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja nyata dengan kegiatan suatu kantor atau perusahaan yang bergerak di bidang yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, hingga bisa merasakan bagaimana suasana kerja nyata yang tentunya dirasa akan amat berguna bagi penulis apabila telah lulus dari Universitas Esa Unggul.

## **1.2 Penegasan Makna Judul**

Judul yang dipilih yaitu PERANCANGAN FEED MEDIA SOSIAL INSTAGRAM HAPPYGIRL STORIAL.CO DI PT STORIAL INDONESIA JAYA, dimana pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat kerja praktik, juga bagaimana cara mendesain suatu media komunikasi agar mudah dimengerti oleh semua kalangan

masyarakat dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut :

#### 1. PERANCANGAN

Sebuah kegiatan yang berupa proses-proses bagaimana penciptaan proyek yang dilakukan oleh penulis.

#### 2. *MEDIA SOSIAL*

sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

#### 3. DI PT. STORIAL INDONESIA JAYA

Sebuah Platfon digital yang menawarkan berbagai jasa pelayanan untuk seorang penulis dan pembaca, seputar promosi dan pengembangan bisnis klien baik secara digital seperti media sosial, *website* internet dan sebagainya.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan *feed Instagram* untuk *Sosial media* di PT. STORIAL INDONESIA JAYA?
2. Bagaimana penerapan Art Directing dan Copywriting *feed Instagram* yang baik dan benar?
3. Bagaimana penerapan Layout pada *feed Instagram* yang menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif ?

### 1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas yaitu media output *feed Instagram* sebagai media pendukung untuk diterapkan ke social media . Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagaimana Penulis membatasi masalah seputar pada proses perancangan social media storial.co.

1. Art Direction secara umum adalah proses mengarahkan elemen visual (art) dalam semua bentuk media komunikasi baik itu film, program TV, digital, iklan. Dalam pengertian ini Art Direction adalah kegiatan yang memiliki aplikasi yang lebih luas di berbagai disiplin ilmu yang terkait dengan komunikasi visual. Secara mendasar, Art Direction melibatkan mendesain tampilan dari iklan tersebut. Namun lebih dari sekedar pertimbangan estetika. Tidak hanya sekedar bagaimana membuat iklan tersebut terlihat bagus. Karena pada akhirnya, semua elemen visual sebuah iklan harus bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan dampak pesan iklan itu sendiri. Hal ini bisa diartikan bahwa beberapa prinsip-prinsip dalam desain grafis maupun aturan estetika kadangkala diabaikan demi untuk mencapai tujuan komunikasi.
2. copywriting untuk Storial.co untuk menyusun kata-kata yang membangun emosi dan membentuk imajinasi, serta punya daya pengaruh yang begitu kuat. Obyek copywriting tentu saja mengolah kata dan menggunakan strategi kreatif periklanan yang benar-benar mempertimbangkan keadaan pasar, konsumen, kondisi serta persaingan.
3. Layout menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di Feed Storial.co diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu informasi yang seefektif mungkin. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

## **1.5 Tujuan**

Sebagai hasil dari penulis yang telah melaksanakan kerja praktik pada salah satu agensi digital di Indonesia, khususnya Jakarta yaitu PT STORIAL INDONESIA JAYA yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus keluar dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja nyata. Tujuan-tujuan tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui proses perancangan *feed Instagram* untuk *Sosial media* di PT. STORIAL INDONESIA JAYA Mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang ada pada era-era ini.
2. Bagaimana penerapan Art Directing dan Copywriting *feed Instagram* yang baik dan benar.
3. Merasakan secara nyata bagaimana pekerjaan sebagai seorang desainer grafis dalam menghasilkan suatu desain.

## **1.6 Manfaat**

Setelah menyelesaikan kerja praktek, tentu banyak manfaat yang di dapat oleh penulis, salah satunya seperti merasakan bagaimana pekerjaan seorang desainer grafis dalam dunia kerja nyata yang sesungguhnya. Manfaat kerja praktik ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain :

### **1.6.1 Manfaat Bagi Institusi**

Setelah Penulis menyelesaikan kerja praktek, Penulis mendapati beberapa manfaat yang dapat diperoleh Institusi melalui kerja praktek ini, antara lain :

1. Memberikan kesempatan bagi mahasiswanya untuk dapat merasakan dunia kerja nyata nantinya.
2. Meningkatkan nama baik institusi pada perusahaan yang menjadi tempat melakukan kerja praktik oleh mahasiswanya.
3. Memberikan ilmu berupa pengalaman kepada mahasiswanya secara langsung.

### **1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

Setelah Penulis menyelesaikan kerja praktek, Penulis mendapati beberapa manfaat yang dapat diperoleh Perusahaan melalui kerja praktek ini, antara lain :

1. Meningkatkan nama baik perusahaan karena telah memberikan kesempatan pembelajaran dan pengalaman kerja yang bermanfaat bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
2. Meningkatkan kredibilitas karyawan dengan merekrut mahasiswa yang dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat**

Setelah Penulis menyelesaikan kerja praktek, Penulis mendapati beberapa manfaat yang dapat diperoleh Institusi melalui kerja praktek ini, antara lain :

1. Dapat dijadikan referensi dan gambaran pada bagaimana pekerjaan di dunia kerja nyata yang dilakukan oleh desainer grafis.
2. Sebagai acuan pada calon-calon mahasiswa yang akan menempuh pendidikan jurusan Desain Komunikasi Visual.

### **1.7 Waktu dan Tempat**

Penulis melakukan kegiatan kerja praktek selama 45 hari di salah satu agensi digital yang bergerak di bidang desain khususnya sosial media di Jakarta yaitu

PT STORIAL INDONESIA JAYA. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

#### **1.7.1 Waktu**

Penulis melaksanakan kegiatan kerja praktek selama 45 hari waktu kerja praktik sebagai seorang desainer grafis sebagai berikut :

Lama Kerja Praktik	: 45 hari
Tanggal	: 17 Maret 2019 – 18 Juni 2019
Hari kerja	: 09:00 – 17:00 WIB (Senin,- jumat)

## 1.7.2 Tempat

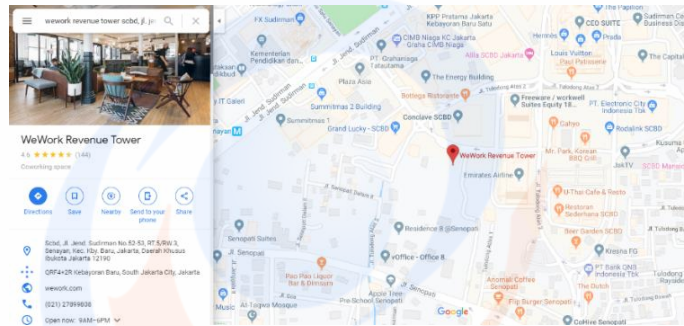
Di dalam PT STORIAL INDONESIA JAYA, penulis menempati posisi sebagai mahasiswa kerja praktek atau disebut juga mahasiswa magang yang ditempatkan sebagai desainer grafis. Lokasi perusahaan tempat penulis melakukan kerja praktik berada di :

Perusahaan : PT STORIAL INDONESIA JAYA.

Alamat : SCBD WeWork Revenue Tower, Jl. Jend. Sudirman Senayan, Kec. Kby Baru, Jakart, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12190

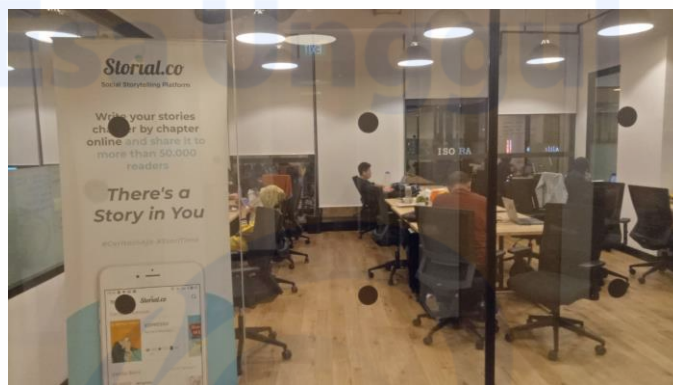
Telepn : +62 819-5331-1888

Websie : [www.storial.co](http://www.storial.co)



Gambar 1.1 Map lokasi kerja praktik

berhttps://www.google.com/maps/place/WeWork+Revenue+Tower



Gambar 1.2 Foto Lokasi Kantor

Sumber pribadi (penulis) diunduh 18 Juni 2019