

**PERANCANGAN ULANG KONTEN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM PUNCAK SOSOK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA**



STSRD VISI

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Disusun Oleh:

Muhammad Chusnan Lutfi

NIM: 11161032

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA**

2023

**PERANCANGAN ULANG KONTEN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM PUNCAK SOSOK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA**

Oleh: Muhammad Chusnan Lutfi

11161032

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia untuk menghilangkan penat dari hiruk pikuk kehidupan sehari-hari. Indonesia memiliki potensi pariwisata yang tersebar ke seluruh penjuru salah satunya adalah Provinsi Yogyakarta. Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang memiliki beraneka-ragam pesona alam dan budaya yang memiliki daya tarik bagi wisatawan. Saat ini, pariwisata merupakan sektor besar yang menjadi andalan dan mampu menyumbangkan sumber pendapatan masyarakat setempat dan pendapatan daerah di Yogyakarta. Daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Yogyakarta meningkat drastis setelah diberlakukan kelonggaran pembatasan masyarakat dari pandemi Covid-19.

Puncak Sosok merupakan salah satu obyek wisata di Yogyakarta yang muncul akibat dari dampak tidak langsung dari visi pengembangan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. Puncak Sosok menawarkan potensi unggulan berupa keindahan alam asri, *live music*, jajanan kuliner khas angkringan Yogyakarta, spot foto menarik, dan lain-lain. Puncak Sosok memiliki akun sosial media berupa *Instagram* yang digunakan sebagai kegiatan promosi. Namun karena keterbatasan yang dimiliki pengelola setempat membuat konten *Instagram* yang dimiliki Puncak Sosok tidak dapat berbuat banyak sehingga belum berfungsi baik dan menarik sebagai media promosi pariwisata. Konten sosial media yang menarik, sederhana dan mudah digunakan adalah dasar pada perancangan ini yang merupakan ranah Desain Komunikasi Visual untuk mewujudkan *Instagram* Puncak Sosok yang efektif dan layak dikonsumsi wisatawan zaman sekarang.

Hasil dari perancangan ini berupa perancangan ulang konten sosial media *Instagram* Puncak Sosok yang diterapkan pada setiap fitur *Instagram* yang diadaptasi dari pendekatan elemen-elemen Puncak Sosok guna memperkuat *image* Puncak Sosok. Tujuannya adalah agar mampu mewujudkan konten *Instagram* Puncak Sosok yang efektif dan informatif serta mampu menjangkau *reach* yang lebih besar sebagai media promosi.

Kata Kunci: Konten Instagram, Puncak Sosok, Promosi, Yogyakarta, DKV

**PERANCANGAN ULANG KONTEN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM PUNCAK SOSOK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA**

Oleh: Muhammad Chusnan Lutfi

11161032

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA**

Yogyakarta, 9 Januari 2023

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing



Dwisanto Sayogo, M.Ds.

NIK: 09123113

**PERANCANGAN ULANG KONTEN SOSIAL MEDIA
INSTAGRAM PUNCAK SOSOK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA**

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah
Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 17 Januari 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji



Budi Yuwono, M.Sn.

Penguji



Dwisanto Savogo, M.Ds.

Pembimbing

Mengetahui,



Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn.

Ketua STSRD VISI



Dwisanto Savogo, M.Ds.

Ketua Program Studi

“Lebih baik satu tindakan daripada seribu kata namun tidak ada perubahan”

(Dustin Tiffani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T. atas berkat Rakhmat, Karunia, Hidayah dan Inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi dengan judul “PERANCANGAN ULANG KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM PUNCAK SOSOK SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA” ini ditengah kondisi pandemi *Covid-19*. Perancangan Tugas Akhir / Skripsi ini ditujukan sebagai memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Dalam proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi ini tentu tak lepas dari peran serta bimbingan, bantuan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia, kesehatan fisik dan batin yang telah diberikan.
2. Ayahanda Sogiran dan Ibunda Fadhilah yang selalu memberikan semangat dan dorongan motivasi kepada penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi ini.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds., selaku pembimbing yang telah tanpa lelah memberikan arahan, saran, dan nasihat kepada penulis.
4. Bapak Danu Widiatoro, M.Sn., selaku Dosen Wali.
5. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds., selaku ketua STSRD VISI Indonesia
6. Seluruh teman, sahabat, dan kolega baik di kampus STSRD Visi dan diluar kampus yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberi semangat dan membantu melancarkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi.
7. Seluruh Civitas Akademik STSRD VISI Indonesia.

8. Seluruh narasumber yang telah bersedia menjadi sumber pada Tugas Akhir / Skripsi ini.
9. Ulfathun Chasanah yang selalu memberikan semangat tanpa lelah kepada penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per-satu.

Penulis menyadari perancangan Tugas Akhir / Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan, Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan, sehingga pada akhirnya Tugas Akhir / Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak.

Akhir kata penulis meminta maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak berkenan. Penulis berharap semoga perancangan Tugas Akhir / Skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual khususnya keilmuan perancangan konten sosial media Instagram, serta pembaca dan pemerhati pariwisata Indonesia.

Yogyakarta, 9 Januari 2023



Penulis,
Muhammad Chusnan Lutfi
11161032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	5
I.3 Batasan Perancangan.....	5
I.4 Tujuan Perancangan.....	6
I.5 Manfaat Perancangan.....	6
I.6 Skema Perancangan.....	7
BAB II DATA DAN ANALISIS	8
II.1 Data Objek.....	8
II.1.1 Puncak Sosok.....	8
II.1.2 Sosial Media.....	12
II.1.3 Instagram.....	13
II.1.4 Media Promosi Instagram.....	14
II.2 Data Visual.....	16
II.2.1 Logo.....	16
II.2.2 Instagram Puncak Sosok.....	17
II.2.3 Analisa Target Audiens.....	20
II.2.4 Analisa Objek 5W+1H.....	21
II.3 Referensi Perancangan.....	23
II.3.1 Dusun Bambu.....	23
II.3.2 Orchid Forest Cikole.....	26

II.4 Landasan Teori.....	30
II.4.1 <i>Layout</i>	30
II.4.2 Tipografi.....	35
II.4.3 Warna	37
II.4.4 Ilustrasi <i>Vintage Style</i>	38
II.4.5 Instagram.....	39
II.4.6 Promosi	41
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	44
III.1 Konsep Verbal	44
III.1.1 Konsep Kreatif.....	45
III.2. Konsep Visual.....	59
III.2.1 Studi Visual Puncak Sosok.....	59
III.3 Pengembangan Visual.....	61
III.3.1 Ilustrasi Elemen-Elemen Puncak Sosok	62
III.3.2 Penerapan Tipografi pada Konten	63
III.3.3 Penerapan Warna Pada Konten.....	64
III.3.4 Penerapan <i>Layout</i> Pada Konten	65
III.4. Rough Design	66
III.4.1 Eksplorasi <i>Base Modular</i>	66
III.4.2 <i>Final Complete Sketch</i>	68
III.4.3 Penentuan <i>Software</i>	69
III.4.4 <i>Icon Rough Sketch</i>	69
BAB IV VISUALISASI DESAIN	70
IV.1 Digitalisasi	70
IV.1.1 Digitalisasi Menggunakan <i>Adobe Illustrator</i>	70
IV.1.2 <i>Import</i> Keseluruhan Aset ke <i>Software Canva</i>	71
IV.1.3 Perancangan Tiap-Tiap Konten di <i>Software Canva</i>	72
IV.1.4 <i>Export</i>	73
IV.2 <i>Final Set</i> Konten Sosial Media <i>Instagram</i> Puncak Sosok.....	75
IV.2.1 <i>Feed</i>	75
IV.2.2 <i>Stories</i>	76

IV.2.3 <i>Reels</i>	77
IV.2.4 <i>Highlight Icon</i>	77
IV.2.5 <i>Highlight Content</i>	78
IV.3. Media Aplikasi Konten Sosial Media.....	79
IV.3.1 Instagram	79
IV.3.2 <i>Guidelines</i> Konten Instagram Puncak Sosok.....	82
IV.4 Uraian Karya.....	83
BAB V PENUTUP	85
V.1 Kesimpulan	85
V.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik pertumbuhan kunjungan wisatawan ke DIY tahun 2017-2021	2
Gambar 1. 2 Suasana Puncak Sosok.....	3
Gambar 1. 3 Suasana <i>live music</i> di Puncak Sosok.....	4
Gambar 1. 4 Skema Perancangan	7
Gambar 2. 1 <i>Maps</i> Puncak Sosok dari Kota Yogyakarta	8
Gambar 2. 2 Wisatawan berfoto di Puncak Sosok.....	11
Gambar 2. 3 Logo Puncak Sosok	17
Gambar 2. 4 Akun Instagram Puncak Sosok	18
Gambar 2. 5 Konten Informasi Akun Instagram Puncak Sosok.....	19
Gambar 2. 6 Konten <i>stories</i> Akun Instagram Puncak Sosok.....	20
Gambar 2. 7 Akun Instagram Dusun Bambu.....	24
Gambar 2. 8 Konten <i>Feed</i> Dusun Bambu.....	25
Gambar 2. 9 Konten Instagram <i>Stories</i> Dusun Bambu.....	26
Gambar 2. 10 Akun Instagram Orchid Forest Cikole.....	27
Gambar 2. 11 Konten <i>Feed</i> Orchid Forest Cikole.....	28
Gambar 2. 12 Konten Instagram <i>Stories</i> Orchid Forest Cikole.....	29
Gambar 2. 13 <i>Puzzle grid</i>	31
Gambar 2. 14 <i>Checkerboard / Tiles grid</i>	32
Gambar 2. 15 <i>Horizontal Lines grid</i>	32
Gambar 2. 16 <i>Column grid</i>	33
Gambar 2. 17 <i>Modular grid</i>	33
Gambar 2. 18 <i>Manuscript grid</i>	34
Gambar 2. 19 <i>Hierarchical grid</i>	34
Gambar 2. 20 Ukuran <i>Feed</i> Instagram 2022.....	39
Gambar 3. 1 <i>Feed</i> Instagram.....	46
Gambar 3. 2 Instagram <i>Story</i>	49
Gambar 3. 3 Instagram <i>Reels</i>	52

Gambar 3. 4 Instagram <i>Highlight Cover</i>	53
Gambar 3. 5 Daftar Perancangan <i>Feed</i>	56
Gambar 3. 6 Daftar Perancangan Instagram <i>Stories</i>	57
Gambar 3. 7 Daftar Perancangan <i>Reels</i>	57
Gambar 3. 8 Daftar Perancangan <i>Highlight</i>	58
Gambar 3. 9 Struktur Bangunan Bambu Puncak Sosok	60
Gambar 3. 10 Puncak Sosok.....	60
Gambar 3. 11 Perbukitan Puncak Sosok.....	61
Gambar 3. 12 Struktur Bangunan Bambu Puncak Sosok	62
Gambar 3. 13 <i>Sign</i> Puncak Sosok.....	62
Gambar 3. 14 Perbukitan Puncak Sosok.....	63
Gambar 3. 15 <i>Font</i> Poppins	64
Gambar 3. 16 <i>Color Palette</i> Konten Instagram Puncak Sosok.....	64
Gambar 3. 17 Konsep Penerapan <i>Checkerboard / Tiles Grid</i>	65
Gambar 3. 18 Konsep Penerapan <i>Modular Grid</i> Pada Instagram	66
Gambar 3. 19 <i>Rough Design</i> Opsi A	66
Gambar 3. 20 <i>Rough Design</i> Opsi B	67
Gambar 3. 21 Final <i>Complete Sketch</i> Feed.....	68
Gambar 3. 22 Final <i>Complete Sketch</i> Reels.....	68
Gambar 3. 23 Icon <i>Rough Sketch</i>	69
Gambar 4. 1 Digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator	70
Gambar 4. 2 Import <i>asset template</i>	71
Gambar 4. 3 Import <i>color palette</i>	72
Gambar 4. 4 Proses perancangan konten Instagram Puncak Sosok	73
Gambar 4. 5 Export desain konten Instagram Puncak Sosok	74
Gambar 4. 6 Final <i>Set Feed</i> Instagram Puncak Sosok.....	75
Gambar 4. 7 Final <i>Set Stories</i> Instagram Puncak Sosok.....	76
Gambar 4. 8 Final <i>Set Reels</i> Instagram Puncak Sosok	77
Gambar 4. 9 Final <i>Set Highlight Cover</i> Instagram Puncak Sosok.....	77
Gambar 4. 10 Final <i>Set Highlight</i> Instagram Puncak Sosok.....	78

Gambar 4. 11 Media Aplikasi Instagram Puncak Sosok	79
Gambar 4. 12 Media Aplikasi Instagram Puncak Sosok	80
Gambar 4. 13 Media Aplikasi Instagram Puncak Sosok	81
Gambar 4. 14 Media Aplikasi <i>Guidelines</i> Penggunaan Konten Instagram Puncak Sosok.....	82