

BAB IV

IV.1 Kesimpulan

Kerja Praktek (KP) yang dilaksanakan oleh peserta di Harian Disway berfokus pada peran sebagai desain grafis untuk produksi konten Instagram @harian.disway. Proses produksi konten dilakukan dalam tiga tahap: Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Sebagai desain grafis, tugas utama adalah mengubah berita menjadi tampilan visual yang menarik dan informatif, membuat desain untuk feed, thumbnail Reels, dan Stories. Desain harus efektif dalam menyampaikan pesan seefektif mungkin kepada audiens. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan konten adalah Canva. Desain konten dibuat berdasarkan jenis brief yang berbeda: Brief Oneliner (satu slide desain), Brief Carousel (beberapa slide desain), dan Brief Reels (thumbnail). Penting untuk diperhatikan bahwa aset visual (foto/video) tidak boleh diambil dari portal berita lain seperti Jawapos, CNN, atau Kompas. Setelah tahap produksi, desain akan melalui Pasca-Produksi untuk penyempurnaan dan pemeriksaan oleh mentor, termasuk revisi jika diperlukan, sebelum disetujui untuk diunggah.

IV.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas konten desain grafis di Harian Disway, ada beberapa saran praktis yang dapat dipertimbangkan. Pertama, mengingat pentingnya elemen visual yang menarik dan hidup, disarankan untuk mengembangkan style guide visual yang lebih berbeda dan khas untuk setiap segmen berita (seperti

News, Sports, atau Lifestyle) yang dipublikasikan. Ini akan membantu audiens mengenali kategori konten dengan cepat dan memperkuat branding. Kedua, meskipun aset dari media sosial publik diperbolehkan, peningkatan kolaborasi dengan tim internal Harian Disway untuk memproduksi aset foto atau ilustrasi eksklusif dapat meningkatkan orisinalitas dan kredibilitas konten, mengurangi ketergantungan pada sumber pihak ketiga. Ketiga, untuk konten Stories yang merupakan tahap penyempurnaan konten, disarankan untuk memanfaatkan fitur interaktif Instagram (seperti polls atau questions) sebelum mengarahkan audiens ke tautan berita lengkap, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) pembaca secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulana, K. A., & Fatmawati, F. (2018). Analisis Produksi Program Berita Indonesia Morning Show di News and Entertainment Television. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 11(2), 58–73. <https://doi.org/10.14421/pjk.v11i2.1423>
- Nehe, R. K. L. (2023). GERAKAN JURNALISME WARGA PROJECT MULTATULI. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Communique*, 6(1), 122–135. www.ejurnal.stikpmedan.ac.id
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D.B.P., N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>
- Saragih, M. Y. (2018). MEDIA MASSA DAN JURNALISME: Kajian Pemaknaan Antara Media Massa Cetak dan Jurnalistik. *Jurnal Pengembangan Masyarakat*, 5(5), 81–91.
- Zulfikar, A., & Romadlan, S. (2025). Strategi Kreatif Penyajian Visual Pemberitaan Bangsa Pembangun Peradaban Damai Pada Program Editorial Media Indonesia Metro TV. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 292–301. <https://doi.org/10.30596/ji.v9i1.22782>