

LAPORAN KERJA PRAKTIK

AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT

UNTUK MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM



Oleh :

I KADEK KEVIN RADITYA YASA

NRP : 1423022077

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2025

LAPORAN KERJA PRAKTIK
AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT
UNTUK MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



Oleh :

I KADEK KEVIN RADITYA YASA

NRP : 1423022077

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP : 1423022077

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam laporan kerja praktik yang berjudul:
“AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT UNTUK
MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM” adalah benar
adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain
telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari
ditemukan adanya plagiasi, maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Surabaya, 18 November 2025

Penulis



I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP. 1423022077

HALAMAN PERSETUJUAN
AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT
UNTUK MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM

OLEH:

I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP. 1423022077

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH

DOSEN PEMBIMBING



Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903

Tanggal: 18 NOVEMBER 2025


DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI,
Dr. Wimsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KERJA PRAKTIK YANG DITULIS OLEH :

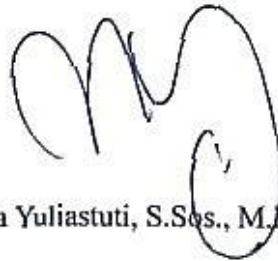
I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP. 1423022077

TELAH DIUJI PADA TANGGAL 18 NOVEMBER 2025 DAN DINYATAKAN

LULUS OLEH TIM PENGUJI

KETUA TIM PENGUJI



Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0707078607

MENGETAHUI

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI,



Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

LEMBAR PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya :

Nama : I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP : 1423022077

Dengan ini SETUJU karya ilmiah saya, dengan judul :

“AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT UNTUK MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM” untuk dipublikasikan/ ditampilkan di internet atau dimedia lain (Digital Library Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang hak cipta yang berlaku.

Demikian surat pernyataan SETUJU publikasi Karya Ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya 18 November 2024

Penulis



I Kadek Kevin Raditya Yasa

NRP. 1423022077

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan, karena berkatnya, penulis mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “AKTIVITAS DESIGNER GRAFIS PADA TUXU ENTERTAINMENT UNTUK MEMPRODUKSI KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM” dengan tepat waktu. Penulis juga ingin berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung penulis selama pengerjaan skripsi ini yaitu yang pertama orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti. Tanpa bimbingan dan pengorbanan mama papa, penulis tidak akan berada di titik ini. Yang kedua yaitu Dosen Pembimbing penulis yaitu Ibu Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom. Terimakasih Ibu Gita atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan laporan ini. Nasihat dan arahan anda sangat berarti bagi penulis. Yang ketiga adalah teman-teman penulis (darderdor, mbo, penghuni java & 248 skali) yang selalu mendukung dan memberikan kebersamaan yang hangat serta dukungan moral, dan semangat yang selalu ada di setiap langkah perjalanan ini. Yang terakhir tentu saja untuk teman-teman Tuxu yang membantu penulis untuk berkembang di Tuxu Entertainment, Mas Bian, Mas Jojo, Kak Isti, Kak Eja, Reydo, Hanna, Ucan dan segala client yang terlibat. Terimakasih atas perjalanan yang menyenangkan selama 3 bulan, dan pengalaman yang berharga untuk selamanya.

DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTIK	i
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Bidang Kerja Praktik.....	4
I.3 Tujuan Kerja Praktik	4
I.4 Manfaat Kerja Praktik	5
I.4.1 Manfaat Teoritis	5
I.4.2 Manfaat Praktis.....	5
I.5 Tinjauan Pustaka	5
I.5.1 Media Sosial	5
1.5.1.1 Media Sosial Instagram.....	6
I.5.2 Designer Grafis.....	7
I.5.2.1 Aktivitas Designer Grafis.....	9
BAB II.....	12
II.1 Gambaran Umum Tempat Perusahaan Kerja Praktik.....	12
II.1.1 Tempat Kerja Praktik	12
II.1.2 Profile Perusahaan.....	12
II.1.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	13
II.1.3.1 Visi Perusahaan	13
II.1.3.2 Misi Perusahaan.....	14

II.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan	14
II.2 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Praktik.....	15
II.3 Hasil dan Temuan	29
II.3.1 Kegiatan Desainer Grafis di Tuxu Entertainment.....	30
II.3.1.1 Design Untuk Klinik Mata Jogja.....	31
II.3.1.2 Design Untuk Hotel Kapsul Malioboro.....	31
II.3.1.3 Design Untuk Bingo Kids	32
II.3.1.4 Design Untuk Kaum Laundry	33
II.3.1.5 Design Untuk Simoeh Car Leather.....	34
II.3.1.6 Design Untuk Parimatch News Indonesia.....	34
II.3.2 Kegiatan Video Editor di Tuxu Entertainment	35
II.3.2.1 Editing Video Untuk Osara Waxing	36
II.3.2.2 Editing Video Untuk TEM Luckybox	36
II.3.2.3 Editing Video Untuk Casa Coco.....	37
II.3.2.4 Editing Video Untuk Bingo Kids	38
II.3.2.5 Editing Video Untuk Exnova Trading	38
II.3.2.6 Editing Video Untuk Casa Nara	39
II.3.2.7 Editing Video Untuk Aztero Gaming	39
II.3.2.8 Editing Video Untuk Parimatch News Indonesia	40
II.3.2.9 Editing Video Untuk Klinik Mata Jogja	41
II.3.3 Kegiatan Take Video di Tuxu Entertainment	42
II.3.3.1 Take Video Untuk Aztero Gaming	42
BAB III.....	43
III.1 Tugas Designer Grafis pada Tuxu Entertainment	43
III.2 Proses Design Grafis	44
III.2.1 Proses Perancangan Design Grafis	45
III.2.1.1 Mengumpulkan Informasi.....	46
III.2.1.2 Membuat Kerangka Kerja	47
III.2.1.3 Mencari Ide Kreatif.....	47
III.2.1.4 Olah Data	49
III.2.1.5 Visualisasi	50
III.2.1.6 Produksi.....	51

III.2.1.7 Pasca Produksi (Evaluasi).....	52
BAB IV	53
IV.1 Kesimpulan.....	53
IV.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Unti Kegiatan Kerja Praktik	26
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Hasil Design Penulis (Klinik Mata Jogja)	31
Gambar II. 2 Hasil Design Penulis (Feeds Hotel Kapsul Malioboro).....	32
Gambar II. 3 Hasil Design Penulis (Cover Reels Hotel Kapsul Malioboro)	32
Gambar II. 4 Hasil Design Penulis (Bingo Kids).....	33
Gambar II. 5 Hasil Design Penulis (Kaum Laundry).....	33
Gambar II. 6 Hasil Design Penulis (Simoe Car Leather).....	34
Gambar II. 7 Hasil Design Penulis (Feeds Parimatch News Indonesia).....	35
Gambar II. 8 Hasil Design Penulis (Cover Reels/YT Short/Tiktok Parimatch News Indonesia).....	35
Gambar II. 9 Hasil Video Editing Penulis (Osara Waxing)	36
Gambar II. 10 Hasil Video Editing Penulis (TEM Lucky Box).....	37
Gambar II. 11 Hasil Video Editing Penulis (Casa Coco).....	37
Gambar II. 12 Hasil Video Editing Penulis (Bingo Kids).....	38
Gambar II. 13 Hasil Video Editing Penulis (ExnovaTrading)	38
Gambar II. 14 Hasil Video Editing Penulis (Casa Nara).....	39
Gambar II. 15 Hasil Video Editing Penulis (Aztero Gaming)	40
Gambar II. 16 Hasil Video Editing Penulis (Parimatch News Indonesia)	41
Gambar II. 17 Hasil Video Editing Penulis (Klinik Mata Jogja)	41
Gambar II. 18 Hasil Take Video Untuk Aztero Gaming	42
Gambar III. 1 Proses Perancangan design Grafis.....	46
Gambar III. 2 Pembuatan Moodboard Design	47
Gambar III. 3 Conten Timeline Tuxu Entertainment	47
Gambar III. 4 Referensi dari Pinterest	48
Gambar III. 5 Folder Untuk Tuxu Entertainmen.....	49
Gambar III. 6 Penggunaan Software Adobe Photoshop.....	50
Gambar III. 7 Penggunaan Software Adobe Illustrator.....	51
Gambar III. 8 Hasil Upload Design	51
Gambar III. 9 Teguran Evaluasi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penilaian Kerja Praktik	47
---	----

ABSTRAK

Desain Grafis merupakan salah satu komponen penting dalam komunikasi visual di media sosial. Melalui Design Grafis yang menarik dan komunikatif, pesan dari sebuah brand dapat tersampaikan dengan efektif kepada audiens. Desain grafis sendiri adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik atau masyarakat melalui elemen, ikon, dan warna yang sesuai dengan makna. Konsep komunikasi Design Grafis berfungsi untuk merancang dan me-nyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain seperti huruf, gambar, foto, elemen grafis, dan warna sesuai dengan tujuan komunikasi. Designer Grafis harus dapat menciptakan karya yang komunikatif namun tetap menonjolkan sisi estetika agar terlihat menarik. Laporan Kerja praktik ini mengulas tentang aktivitas Designer Grafis pada Tuxu Entertainment yang merupakan Creative Agency di Yogyakarta dalam menghasilkan produk sosial media untuk para clientnya. Dimana karya yang dihasilkan memperhatikan visual namun tetap harus mementingkan isi informasi pula melalui proses perancangan design grafis dengan memanfaatkan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva.

Kata kunci: Aktivitas Designer Grafis, Sosial Media, Creative Agency

ABSTRACT

Graphic Design is one of the essential components in visual communication on social media. Through appealing and communicative Graphic Design, a brand's message can be effectively conveyed to the audience. Graphic design itself is the skill of arranging and designing visual elements into information that is understood by the public or society through appropriate elements, icons, and colors that match the meaning. The communication concept of Graphic Design functions to design and harmonize the elements displayed in the design such as letters, images, photos, graphic elements, and colors, in accordance with the communication objectives. A Graphic Designer must be able to create works that are communicative while still highlighting the aesthetic aspect to make them attractive. This practical work report reviews the activities of a Graphic Designer at Tuxu Entertainment, which is a Creative Agency in Yogyakarta, in producing social media products for their clients. The resulting works focus on the visual aspect but must also prioritize information content through the graphic design process, utilizing software such as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and Canva..

Keywords: Graphic Designer Activities, Social Media, Creative Agency