

Pembuatan Desain Flyer Instagram Sebagai Media Penyampaian Informasi Untuk Kegiatan Pelatihan Ekonomi Kreatif Di Disbudpar Kab. Bandung

Instagram Flyer Designs Development As Information Transmission Media For Creative Economy Training Activity At Bandung Regency Culture And Tourism Office

1st Erina Anggraeni
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

erinaanggraeni@student.telkomuniversi-
ty.ac.id

2nd Duddy Soegiarto
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

duddysu@telkomuniversity.ac.id

3rd Tafta Zani
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

taftazani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung memiliki program kerja dalam bidang promosi pariwisata, pengembangan dan pelestarian budaya. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung untuk mengatasi masalah yang timbul di masa pandemi Covid-19 menyelenggarakan suatu kegiatan pelatihan ekonomi kreatif. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung memanfaatkan media sosial Instagram untuk menginformasikan kegiatan pelatihan kepada pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bandung. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung menggunakan flyer Instagram agar informasi lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat. Metode yang digunakan dalam membuat desain flyer Instagram ini adalah metode modified prototyping sedemikian sehingga proses pembuatan desain akan diselesaikan dengan cepat dan bertahap. Hasil dari pembuatan desain adalah sebuah flyer yang memuat informasi utama kegiatan pelatihan yang di upload pada media sosial Instagram. Berdasarkan hasil pengamatan flyer paling banyak disukai oleh 207 orang pada tanggal 3 juni 2022.

Kata kunci—Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung, desain grafis, flyer Instagram, modified prototyping, dan Figma

Abstract—The Bandung Regency Culture and Tourism Office has a work program in the field of tourism promotion, cultural development and preservation. The Bandung Regency Culture and Tourism Office to overcome problems that arose during the Covid-19 pandemic held a creative economy training activity. The Bandung Regency Culture and Tourism Office uses

Instagram social media to inform training activities for creative economy actors in Bandung Regency. The Bandung Regency Culture and Tourism Office uses Instagram flyers to make information easier for the public to understand. The method used in making this Instagram flyer design is the modified prototyping method so that the design creation process will be completed quickly and gradually. The result of the design is a flyer that contains the main information on training activities uploaded on Instagram social media. Based on observations, the flyer was most liked by 207 people on June 3, 2022.

Keywords—Bandung Regency Culture and Tourism Office, graphic design, Instagram flyer, modified prototyping, and Figma

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi covid-19 yang mulai masuk ke Indonesia pada bulan maret tahun 2020 membuat perekonomian masyarakat semakin hari semakin memburuk. Hal tersebut juga dirasakan oleh para penggiat ekonomi kreatif yang berada di Kabupaten Bandung. Dalam hal itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung yang saat itu masih bernama Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung menyadari dampak dari adanya pandemi Covid-19 dalam sektor ekonomi kreatif, solusinya yaitu dengan membuat sebuah program pelatihan yang ditujukan untuk pelaku ekonomi kreatif yang berada di Kabupaten Bandung. Untuk menyampaikan informasi adanya kegiatan pelatihan tersebut, Dinas Kebudayaan dan

Pariwisata Kabupaten Bandung membutuhkan sebuah media komunikasi yang tepat dan efektif sebagai sarana penyampaian informasi kepada pelaku ekonomi kreatif. Oleh karena itu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung membutuhkan sebuah desain yang dapat digunakan sebagai media komunikasi berupa *flyer* yang nantinya akan diposting untuk media sosial Instagram [1].

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama masa pandemi Covid-19, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung membutuhkan *flyer* Instagram sebagai media penyampaian informasi kegiatan pelatihan ekonomi kreatif kepada masyarakat.

C. Tujuan

Dari rumusan masalah yang ada maka tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk membuat desain flyer media sosial Instagram milik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung untuk menjadi media penyampaian Informasi kegiatan pelatihan ekonomi kreatif di Kabupaten Bandung.

D. Batasan Masalah

Berikut merupakan ruang lingkup dalam pembuatan desain *flyer* Instagram untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung:

1. Desain harus dibuat dalam ukuran 1080 x 1080 pixel
2. Menggunakan *border* khusus milik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung
3. *Flyer* menggunakan warna dominan hijau dengan kode warna 1A7679
4. Desain *flyer* harus memuat nama dan foto narasumber, nama kegiatan, waktu dan tempat kegiatan, *link* pendaftaran peserta, dan juga logo sponsor apabila terdapat sponsor dalam terselenggaranya kegiatan tersebut
5. Waktu pengerjaan desain *flyer* kurang lebihnya selama satu minggu
6. Desain harus selesai, disetujui oleh Pembimbing Lapangan dan Kepala Dinas, serta diunggah di Instagram minimal satu minggu sebelum kegiatan berlangsung, maksimal tiga hari sebelum kegiatan pelatihan dimulai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Solusi yang Pernah Ada Sebelumnya

Dalam artikel yang berjudul "*The Impact of Flyer with Infographics on Public Awareness and Interest to Transportation Project*", dijelaskan bahwa desain infografis maupun *flyer* dapat menjadi jembatan komunikasi pemerintah kepada warga masyarakat mengenai proyek pembangunan transportasi. Desain infografis pada artikel tersebut akan dimuat dalam sebuah majalah atau koran. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan ketertarikan warga masyarakat untuk memantau kegiatan yang sedang dilaksanakan oleh pemerintah di wilayah tersebut [2].

Hal yang membedakan solusi yang dipakai pada proyek akhir dengan solusi yang telah ada sebelumnya

terletak pada ciri khas desain dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung, yang menggunakan warna hijau dengan kode warna 1A7679 dan desain *flyer* diunggah di Instagram. Selain itu desain pada setiap *flyer* memiliki keunikan tersendiri dari segi penamaan acara dan tata letak dari elemen desain yang ada.

B. Tinjauan Pustaka Penunjang

1. Desain Grafis

Berdasarkan [3] beberapa hal yang berkaitan dengan desain grafis yaitu: prinsip desain grafis, prinsip tata letak, prinsip dasar perancangan *typography*, pedoman memilih tipografi, kombinasi warna dan model-model tata letak.

2. Prinsip Desain Grafis

Dalam membuat suatu desain harus diperhatikan juga penerapan prinsip desain grafis. Adapun prinsip desain grafis yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan dominasi. Kelima prinsip desain tersebut harus dipenuhi agar menghasilkan desain yang baik.

3. Prinsip Tata Letak

Sama seperti prinsip desain grafis, prinsip tata letak juga harus diperhatikan agar desain yang dihasilkan mempunyai tata letak yang baik dan benar. Adapun prinsip tata letak adalah proporsi, keseimbangan, irama atau ritme, kesatuan, *focus of interest*, dan kontras.

4. Prinsip Dasar Perancangan Typography

Pada saat merancang desain, hal yang harus diperhatikan juga yaitu perancangan *typography*. Terdapat lima prinsip dasar perancangan *typography* yaitu:

- a. Sintaksis Tipografi
- b. Presepsi Visual
- c. *Focal Point*
- d. *Grid System*
- e. *Alignment*

5. Pedoman Memilih Tipografi

Beberapa pedoman memilih *typography* yang benar:

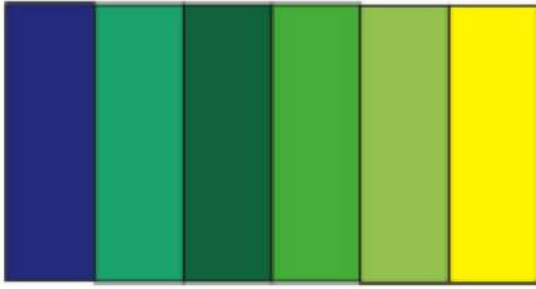
- a. *Readability* (keterbacaan)
Suatu tulisan untuk menjadi media penyampaian informasi dapat dibaca dan dimengerti dengan mudah berdasarkan tingkat kompleksitas penggunaan kata-kata dalam suatu kalimat.
- b. *Clarity* (kejelasan)
- c. *Visibility* (dapat dilihat)
- d. *Legibility*

Kejelasan secara visual dari suatu penulisan text yang berdasar pada ukuran, jenis huruf, kontras, *text block*, dan spasi antar huruf yang digunakan.

6. Kombinasi Warna

Dalam sebuah desain kombinasi warna merupakan hal yang penting. Oleh karena itu pemilihan kombinasi warna harus diperhatikan. Cara untuk memilih kombinasi warna dibagi menjadi dua cara yaitu Analogus dan Monokromatik.

- a. Analogus, penyusunan dengan memadukan tiga warna primer terdekat



- b. Monokromatik, menyusun warna dengan memadukan warna primer dengan warna hitam dan putih.



7. Model – Model Tata Letak

Dalam proses pembuatan desain untuk mempermudah desainer membuat suatu *layout* maka dapat menggunakan model-model tata letak yang dibagi menjadi 13 bagian berikut:

- Mondrian*, yaitu tata letak yang terinspirasi dari lukisan karya Piet Mondrian sehingga tata letak cenderung memiliki bentuk seperti motif yang terdapat pada lukisan karya Piet Mondrian.
- Multi Panel*, tata letak yang membagi satu frame menjadi beberapa bagian dalam bentuk yang sama.
- Picture Window*, gambar yang ingin menjadi pusat utama perhatian ditampilkan secara *close up*.
- Copy Heavy*, tata letak yang didominasi oleh tulisan atau *text*.
- Frame*, tata letak yang menampilkan bingkai yang dapat membentuk suatu alur cerita.
- Silhouette*, disajikan berupa *text-rap* atau suatu desain yang lebih menonjolkan bayangan dari sebuah objek dan digabungkan dengan tulisan.
- Type Specimen*, sebuah desain yang disajikan dengan menonjolkan penampilan jenis huruf dengan ukuran yang cukup besar. Biasanya tata letak jenis ini hanya dijadikan sebuah *headline* saja.
- Circus*, tata letak desain yang dibuat dengan tidak berpedoman pada prinsip yang telah ada. Walaupun begitu hasil dari tata letak *circus* ini masih nyaman untuk dilihat.
- Jumble*, berkebalikan dari tata letak *circus* tata letak *jumble* memiliki komposisi yang disusun secara teratur.
- Grid*, foto dan tulisan ditata seolah oleh mempunyai pembagian ruang yang jelas.
- Alphabet Inspired*, suatu tata letak yang menekankan kepada susunan huruf dalam tulisan yang dibuat membuat suatu kata dan diimprovisasikan sehingga terkesan seolah-olah menjadi suatu narasi.
- Angular*, desain tata letak yang tampilannya dibuat membentuk sudut kemiringan tertentu.
- Comic Strips*, merupakan suatu tata letak seperti buku *comic*.

C. Tools yang Digunakan

1. Figma

Figma merupakan suatu aplikasi desain yang dapat diakses secara *online* dengan mengunjungi situs <https://figma.com> dan menggunakan penyimpanan *cloud*. Keunggulan aplikasi Figma yaitu dapat menyimpan *file* secara otomatis, terdapat banyak *free tools* yang dapat digunakan untuk mempermudah pengerjaan desain, dan *file* dapat dibagikan menggunakan *link* kepada *user* atau rekan desain lainnya sehingga mengurangi penggunaan memori internal perangkat serta memudahkan kolaborasi. Aplikasi Figma dapat digunakan untuk *design process*, *prototyping*, dan *design system*, hal tersebut membuat Figma lebih tepat digunakan untuk membuat *UI/UX Design* walaupun masih dapat digunakan sebagai *tools* desain grafis [4].

III. METODOLOGI PELAKSANAAN

A. Metodologi Pengerjaan

Metode *modified prototyping* yang terdiri dari tiga tahapan digunakan dalam proses pembuatan desain *flyer* untuk kegiatan pelatihan ekonomi kreatif. Dalam metode *modified prototyping*, setiap tahapan dilaksanakan secara cepat dan bertahap sehingga *review* oleh Pembimbing Lapangan dapat dilaksanakan dengan cepat. Metodologi *modified prototyping* membuat proses pengerjaan menjadi lebih singkat dan desain *flyer* Instagram yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan karena terdapat interaksi langsung antara desainer dengan mitra. Tahapan-tahapan dalam metodologi ini yaitu: pengumpulan kebutuhan desain, desain serta *review* dan revisi [5].



B. Pengumpulan Kebutuhan Desain

Pada tahapan ini kebutuhan desain yang akan dibuat dikumpulkan. Adapun kebutuhan desain yang harus dibuat dan dikumpulkan yaitu:

1. Border dan Frame

Border telah disediakan oleh DISBUDPAR Kab. Bandung dalam format PNG. Sedangkan *frame* dibuat menggunakan *tools frame* pada Figma. Untuk membuat *frame* tersebut berukuran 1080 x 1080 px, cukup dengan cara memilih *frame Instagram post*.



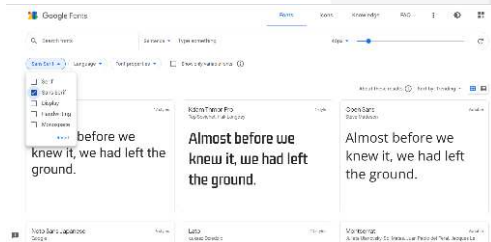
2. Pemilihan Warna

Sesuai dengan hasil pengumpulan kebutuhan desain, warna yang dipilih menjadi warna utama yaitu warna hijau dengan kode warna 1A7679. Untuk terciptanya prinsip tata letak kontras, maka warna tulisan yang dipilih yaitu warna putih dengan kode warna FFFFFFFF. Selain itu akan dipilih warna gradasi dengan kombinasi warna secara monokromatik yaitu warna dasar yang dipadukan dengan warna hitam dan putih untuk dijadikan warna yang dipadukan dengan warna *background*.



3. Pemilihan Jenis dan Ukuran Font

Untuk pemilihan jenis font menggunakan website <https://fonts.google.com> seperti pada gambar berikut dengan ukuran *fonti* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

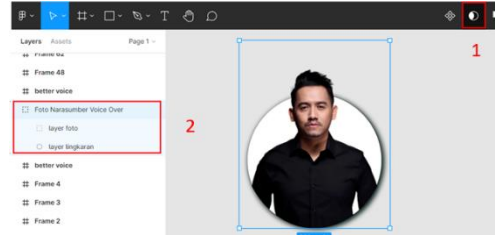


Jenis *font* yang dipilih yaitu Sans Serif agar menghasilkan kesan formal dan modern dengan detail jenis dan ukuran *font* yang digunakan yaitu

Judul	Merriweather Sans	80
Sub Judul	Metrophobic	50
Nama Narasumber	Open Sans	36
Profil narasumber	Open Sans	24
Hal	Open Sans	23
Bulan	Open Sans	24
Tahun	Open Sans	28
Waktu kegiatan	Metrophobic	26
Tempat Kegiatan	Merriweather Sans	30
Link Pendaftaran:	Open Sans	24

4. Foto Narasumber

Untuk foto narasumber yang digunakan menggunakan bingkai baik lingkaran maupun bentuk lainnya. Salah satu contoh implementasi foto narasumber yaitu sebagai berikut,



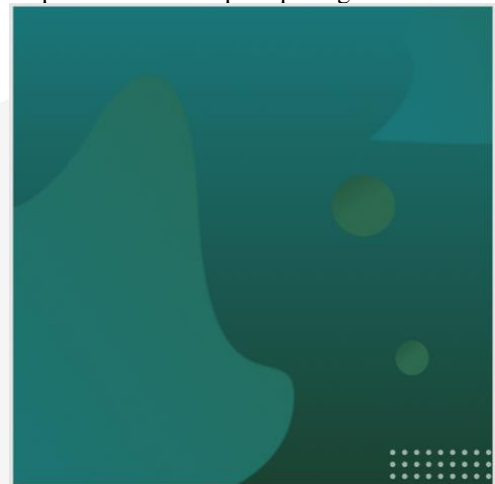
5. Logo

Logo tidak boleh diubah bentuknya oleh karena itu logo yang ditambahkan hanya disamakan ukurannya dengan logo yang sudah ada sebelumnya. Adapun logo yang wajib ditambahkan yaitu logo BEDAS BERAKSI.



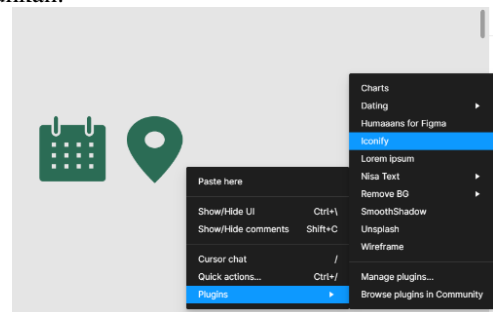
6. Dekorasi Desain

Untuk membuat dekorasi desain, dapat digunakan *tools pen* dan *ellipse* pada aplikasi Figma dengan mempertimbangkan prinsip tata letak kontras, keseimbangan, dan kesatuan menghasilkan dekorasi desain yang diimplementasikan seperti pada gambar berikut.



7. Icon

Untuk memperjelas informasi tempat dan waktu pelaksanaan ditambahkan *icon* kalender dan *maps* seperti pada gambar berikut dengan menggunakan *plugins iconfy* pada aplikasi Figma. Caranya dengan klik kanan kemudian pilih *plugins* dan klik *iconfy* kemudian pilih *icon* yang dibutuhkan.



C. Desain

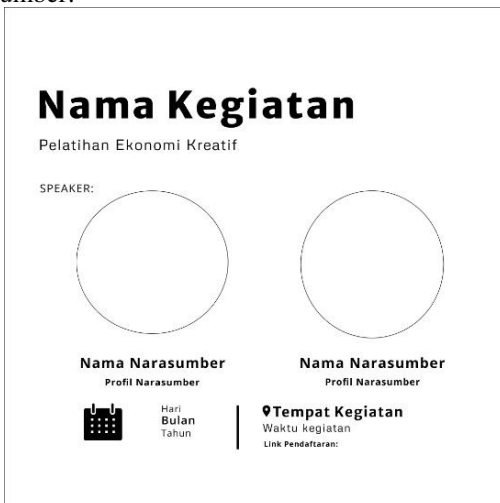
Setelah kebutuhan desain tersedia maka dilakukan

tahapan desain dengan menyusun tata letak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena kebutuhan pengguna di dominasi oleh unsur tulisan dibandingkan dengan unsur gambar dan foto maka tata letak yang sesuai yaitu tata letak *Copy Heavy*.

Berikut merupakan sketsa tata letak untuk satu narasumber:



Berikut merupakan sketsa tata letak untuk dua narasumber:



Berikut merupakan hasil implementasi untuk satu narasumber:



D. Review dan Revisi

Pada tahap *review* dan revisi hasil desain yang sebelumnya telah dibuat akan dinilai oleh *Stakeholder*, apabila masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan revisi agar desain yang dihasilkan sesuai dengan instruksi Pembimbing Lapangan selaku *Stakeholder*. Apabila hasil desain telah sesuai maka desain *flyer* Instagram akan di unggah seperti pada gambar berikut



IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi desain *flyer* Instagram yang telah selesai dibuat serta diunggah ke media sosial Instagram milik DISBUDPAR Kab. Bandung telah mencukupi untuk menjadi suatu media penyampaian informasi kegiatan yang mudah untuk dipahami informasinya oleh masyarakat.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pembuat desain selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan desainer selanjutnya mampu untuk mengembangkan media penyampaian informasi sehingga tidak hanya menggunakan media sosial Instagram saja.
2. Diharapkan desainer selanjutnya mampu untuk mengembangkan kemampuan menggunakan berbagai macam tools desain sehingga dapat mempercepat waktu pengerjaan dan juga menggunakan tools yang lebih sesuai dengan kebutuhan.

REFERENSI

- [1] H. Iswandi, "Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan," *Seni Desain dan Budaya*, vol. volume 3, no. Issue 3, 2018.
- [2] S. Terabe, K. Tanno, H. Yaginuma, and N. Kang, "The Impact of Flyer with Infographics on Public Awareness and Interest to Transportation Project," *in Transportation Research Procedia*, 2020, vol. 48. doi: 10.1016/j.trpro.2020.08.282.
- [3] Kusnandi, *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018, [242].
- [4] Figma, "Figma", Figma, 2022. [Online]. Tersedia: <https://www.figma.com/design/> [Diakses 08 Juli 2022]
- [5] R. S. Pressman, *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. 2009. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.