

# PERANCANGAN TEMPLATE MEDIA SOSIAL SEBAGAI ASET KOMERSIL DI PT LAPOMPS CREATIVE STUDIO DENPASAR

Gede Eka Waguna<sup>1</sup>, Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg<sup>2</sup>, Ni Ketut Rini Astuti S. Sn., M. Sn<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali, 80235, Indonesia  
E-mail : [ekawaguna123@gmail.com](mailto:ekawaguna123@gmail.com)

## Abstrak

Laporan ini membahas tentang perancangan template media sosial sebagai aset komersil di PT Lapomps Creative Studio. Kegiatan magang di PT Lapomps Creative Studio memberikan peneliti pengalaman dalam pengembangan media komunikasi visual, khususnya dalam sistem manajemen kerja kantor dan perancangan template media sosial sebagai aset komersial. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta diskusi dan brainstorming guna menghasilkan desain yang relevan dengan target pasar. Selanjutnya, desain dikembangkan berdasarkan arahan mentor dan revisi moodboard, dengan penerapan prinsip desain komunikasi visual meliputi ilustrasi, tipografi, warna, dan tata letak. PT Lapomps Creative Studio menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi tim, evaluasi, dan presentasi, yang membantu peneliti mengasah keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kesiapan kerja di industri kreatif. Perancangan template Instagram untuk platform Envato melibatkan enam tahapan utama: briefing, observasi, brainstorming, eksekusi, revisi, dan evaluasi. Seluruh proses dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop, serta memadukan content plan dan elemen visual sesuai dengan kebutuhan mitra. Evaluasi akhir dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas desain secara visual maupun komunikatif.

**Kata kunci:** Desain, Tata letak, Envato, Marketplace, Kreatif, Website

## Abstract

*This report discusses the design of social media templates as commercial assets at PT Lapomps Creative Studio. The internship activities at PT Lapomps Creative Studio provided the author with hands-on experience in developing visual communication media, particularly in office work management systems and the design of social media templates as commercial assets. The design process began with data collection through interviews, observations, documentation, as well as discussions and brainstorming sessions to produce designs relevant to the target market. The design was then developed based on mentor guidance and moodboard revisions, applying visual communication design principles including illustration, typography, color, and layout. PT Lapomps Creative Studio implements a project-based learning method, team collaboration, evaluations, and presentations, which helped the author improve problem-solving skills, creativity, and work readiness for the creative industry. The design of Instagram templates for the Envato platform involved six main stages: briefing, observation, brainstorming, execution, revision, and evaluation. The entire process was carried out using Adobe Photoshop software, combining a content plan and visual elements according to client needs. A final evaluation was conducted to assess the quality and effectiveness of the designs both visually and communicatively.*

**Keywords:** Design, Layout, Envato, Marketplace, Creative, Website

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan akan konten visual yang menarik dan profesional semakin meningkat, terutama dalam ranah media sosial, pemasaran digital, dan brand identity. Perkembangan teknologi dan internet tidak hanya menciptakan peluang baru bagi desainer grafis, tetapi juga memfasilitasi mereka untuk memasarkan karya secara global melalui berbagai platform digital, seperti marketplace online yang memungkinkan transaksi lintas negara dengan sistem yang aman dan efisien. Menurut Kusumaningsih et al., (2021) Marketplace adalah suatu platform dimana memiliki tugas sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara online. Perbedaannya adalah pada e-commerce, barang yang dijual di website hanya satu penjual yaitu si pemilik website, ia tidak memberi kesempatan kepada para penjual lain untuk menjual produk mereka di website e-commerce selain itu tidak adanya proses tawar-menawar karena harga yang ditawarkan adalah harga pas.

Salah satu platform marketplace yang menonjol dalam menjembatani kreator dan konsumen aset digital adalah Envato Market. Envato Market adalah sebuah marketplace online internasional yang menyediakan berbagai macam aset digital seperti template desain grafis, tema website, plugin, foto, video,

audio, hingga font. Berbasis di Australia dan diluncurkan pada tahun 2006, Envato telah menjadi wadah bagi jutaan kreator dari seluruh dunia untuk menjual karya digital mereka kepada pengguna global. Salah satu kekuatan utama Envato Market adalah sistem kurasi dan kualitas yang tinggi, menjadikannya salah satu platform terpercaya bagi pembeli aset digital, termasuk perusahaan, startup, hingga freelancer.

PT Lapomps Creative Studio adalah agensi kreatif terkemuka yang berbasis di Denpasar, Bali, Indonesia. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan branding dan desain situs web, dengan tujuan membantu pertumbuhan merek melalui kreativitas inovatif, visual yang memukau, serta perencanaan dan riset yang mendalam. Dengan tim yang terdiri dari 30 profesional berbakat, termasuk ahli strategi, desainer, seniman, ilustrator, fotografer, videografer, dan peneliti, Lapomps berkomitmen untuk menghasilkan solusi kreatif yang memenuhi kebutuhan unik setiap klien. Pendekatan kolaboratif ini memastikan bahwa setiap proyek dikerjakan dengan dedikasi dan keahlian tinggi. Sejak didirikan, Lapomps telah melayani lebih dari 300 merek dari berbagai industri di seluruh dunia, mencakup kota-kota seperti London, New York, Seoul, Dubai, Jakarta, dan Bali. Portofolio mereka mencakup berbagai proyek, mulai dari desain identitas merek, UI/UX, hingga pengembangan situs.

## METODE

Mardalis (1992:24) mengemukakan bahwa, “metode penelitian adalah suatu cara atau Teknik yang dilakukan dalam proses penelitian”. Kemudian berdasarkan pendapat Sugiyono (2006:1) “metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Dalam realisasinya, program magang/praktik kerja ini dilaksanakan di PT Lapomps Creative Studio yang beralamat di Jalan Jl. Pengalasan No.9, Padangsambian, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali. Kegiatan ini dimulai pada 03 Maret 2025 – 30 Juni 2025 dan dilaksanakan secara luring dan daring dengan jadwal kerja dari hari Senin – Sabtu pukul 09.00 – 16.30 WITA. Keseluruhan pelaksanaan kegiatan dimulai dari observasi, brainstorming, eksekusi, hasil akhir, revisi dan nantinya akan dibimbing dan dievaluasi oleh mentor pihak Lapomps Studio.

### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam konteks ini, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami tren desain grafis yang sedang populer atau "hype" di kalangan masyarakat, khususnya di platform digital seperti media sosial,

situs portofolio, dan media visual lainnya. Melalui proses observasi, peneliti dapat mengenali elemen visual yang sering digunakan, gaya ilustrasi yang sedang digemari, kombinasi warna yang tren, serta pendekatan kreatif yang sedang diminati oleh audiens. Hasil dari observasi ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pertimbangan dalam proses perancangan karya desain agar tetap relevan, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, tanpa menghilangkan ciri khas atau identitas kreatif dari desainer itu sendiri.

### 2. Brainstorming

Brainstorming merupakan proses berpikir kreatif secara terbuka dan bebas untuk menghasilkan berbagai ide tanpa batasan atau penilaian di awal. Dalam bidang desain, brainstorming dilakukan untuk mengeksplorasi kemungkinan konsep, gaya visual, elemen grafis, maupun pendekatan estetika yang dapat digunakan dalam sebuah proyek. Selain brainstorming, proses pencarian referensi juga menjadi tahap penting dalam pengembangan desain. Mencari referensi berarti mengumpulkan berbagai contoh visual, gaya desain, palet warna, tata letak, tipografi, hingga karya-karya desainer lain yang relevan dengan tema atau tujuan proyek yang sedang dikerjakan. Referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti media sosial, situs portofolio seperti Pinterest, Behance, Dribbble, Dll.

### 3. Eksekusi/Tahap Pengerjaan

Peneliti mengerjakan desain template Instagram Envato secara mandiri dengan memanfaatkan perangkat lunak desain digital Adobe Photoshop dan menggunakan laptop pribadi bermerk Asus sebagai sarana kerja. Selama proses pengerjaan, peneliti tetap berada di bawah pengawasan langsung dari mentor Lapomps Creative Studio. Peneliti bertanggung jawab dalam menyusun content plan, merancang tampilan visual desain template instagram berdasarkan arahan brief/feedback, menentukan tata letak (layout), warna, memilih elemen-elemen visual yang sesuai, serta mengintegrasikan seluruh komponen tersebut menjadi satu desain yang utuh dan harmonis.

### 4. Revisi

Setiap hasil desain yang telah dikerjakan akan ditinjau oleh mentor Lapomps Creative Studio. Apabila terdapat kekurangan atau kesalahan, maka konten tersebut akan diperbaiki melalui proses revisi. Namun, jika desain dinyatakan telah sesuai dan mendapat persetujuan, maka file ZIP akan diunggah ke Platform Envato Market oleh mentor sebagai langkah akhir sebelum digunakan lebih lanjut.

### 5. Evaluasi

Evaluasi desain merupakan proses peninjauan dan penilaian terhadap hasil karya desain yang telah dibuat, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana desain tersebut efektif dalam menyampaikan

pesan, memenuhi kebutuhan, serta sesuai dengan tujuan komunikasi visual yang ditetapkan. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti komposisi, warna, tipografi, estetika, keterbacaan, konsistensi elemen visual, dan respons dari audiens atau pengguna. Proses evaluasi ini biasanya dilakukan di akhir pekan bersama seluruh anggota team Envato.

### **Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menurut Djaman Satori dan Aan Komariah merupakan pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan Djaman Satori dan Aan Komariah (2011:103) Pengumpulan data dilakukan sebelum dan saat penelitian itu dilakukan. Sumber Data yang diperoleh biasanya berasal dari sumber-sumber yang terkait dan relevan dengan objek penelitian. Dalam laporan Program Magang/Praktik Kerja ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Data Primer

Menurut (Ahyar et al., 2020) Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Ada beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data, yaitu :

##### a. Metode Observasi

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020:109) observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh). Selama periode kerja praktik, peneliti melakukan observasi untuk memahami sistem manajemen dari brainstorming hingga finishing. Hal ini melibatkan pengamatan langsung di lapangan di mana peneliti terlibat secara aktif.

#### b. Metode Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2020:114) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam kasus ini, peneliti melakukan wawancara dengan Kak Afdall, selaku Mentor Crew Leader tim Envato, menggunakan metode wawancara tak terstruktur. Ini melibatkan pertanyaan dan jawaban langsung untuk mendapatkan informasi tentang manajemen, perkembangan, sejarah, dan aspek lain dari Lapomps Creative Studio untuk laporan magang.

## 2. Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder merujuk pada proses memperoleh informasi dari sumber yang telah ada sebelumnya, bukan dari penelitian atau survei langsung. Ini melibatkan pengumpulan data

yang telah diterbitkan sebelumnya oleh sumber yang terkait dengan topik penelitian. Metode untuk mendapatkan data adalah :

#### a. Metode Kepustakaan

Menurut Jaya (2020:149) mengatakan bahwa “dalam studi kepustakaan (library research) penelitian dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai literatur (buku-buku, jurnal, peraturan undang-undang, dan lain-lain), yang digunakan sebagai acuan berdasarkan pokok permasalahan yang diteliti”. Metode ini digunakan untuk mencari informasi yang sesuai dengan bidang disiplin ilmu, dalam hal ini perancangan media komunikasi visual sebagai media promosi. Dalam hal ini metode kepustakaan dipergunakan dalam mencari data tentang hal-hal yang berkaitan dengan tugas yang diberikan oleh Lapomps Creative Studio sebagai tambahan informasi dalam penyusunan laporan magang ini.

#### b. Metode Dokumentasi

Menurut Julmi (2020) dokumentasi merupakan dokumen yang berisi informasi yang relevan mengenai pertanyaan penelitian. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data tentang latar belakang dan konteks sejarah penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis

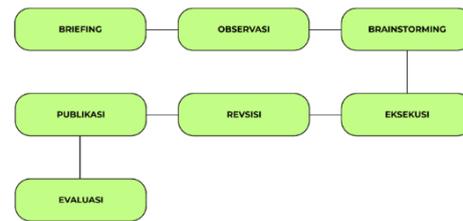
akademik yang sudah ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami Perancangan Template Media Sosial Sebagai Aset Komersil di PT Lapomps Creative Studio, Denpasar. Keseluruhan pelaksanaan kegiatan dimulai dari observasi, brainstorming, eksekusi, hasil akhir, revisi dan nantinya akan dibimbing dan dievaluasi oleh mentor pihak Lapomps Studio.

Melalui kegiatan magang sebagai Graphic Designer Intern, peneliti tidak hanya memperoleh pengalaman teknis dalam merancang berbagai bentuk media promosi, tetapi juga menyaksikan secara langsung bagaimana proses desain dipengaruhi oleh identitas merek, kebutuhan pasar, serta dinamika kerja tim kreatif. Implikasi dari metode yang digunakan menunjukkan bahwa kombinasi antara pendekatan analitis dan pengalaman langsung di lapangan memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang peran desain visual dalam mendukung strategi pemasaran digital. Pembahasan berikut akan menguraikan hasil temuan berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, serta kaitannya dengan pendekatan teori dan praktik di lapangan.

### Konsep Perancangan



Bagan 3.1. Bagan Konsep Perancangan  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

Menurut Febri (2020), seorang desainer sebaiknya memiliki sebuah ide, visi, pesan dan rancangan terkait desain yang akan dibuat. Maka dari itu, dalam membuat sebuah grafis dibutuhkan sebuah proses perancangan.

Dalam perancangan konsep desain template Instagram untuk platform Envato, peneliti melibatkan enam tahapan utama, yaitu briefing, observasi, brainstorming, eksekusi, revisi, publikasi dan evaluasi. Briefing dilakukan untuk mendiskusikan desain yang akan dibuat, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi tren desain grafis melalui berbagai platform digital, yang kemudian dilanjutkan dengan brainstorming guna mengeksplorasi ide dan mengumpulkan referensi visual. Tahap eksekusi mencakup pengerjaan desain menggunakan Adobe Photoshop di bawah bimbingan mentor Lapomps Creative Studio, termasuk penyusunan content plan dan integrasi elemen visual sesuai brief. Setelah desain selesai, dilakukan proses revisi berdasarkan masukan mentor hingga desain dinyatakan siap unggah/publikasi. Terakhir, evaluasi dilakukan bersama

tim untuk menilai efektivitas dan kualitas desain dari berbagai aspek visual dan komunikatif.

### 1. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada desain template instagram Envato ini adalah berupa gambaran ilustrasi fotografi. Mengambil beberapa foto dengan nuansa model profesional yang sedang berpose, menandakan bahwa desain ini bertemakan fashion.

### 2. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada desain template fashion instagram Envato ini adalah menggunakan dua jenis font. Font pertama berjenis sans serif bernama Plus Jakarta Sans, font ini digunakan sebagai judul atau headline pada desain template ini. Selanjutnya, font berjenis sans serif bernama Roboto, font ini digunakan sebagai isi teks atau bodytext pada desain ini.

### 3. Warna

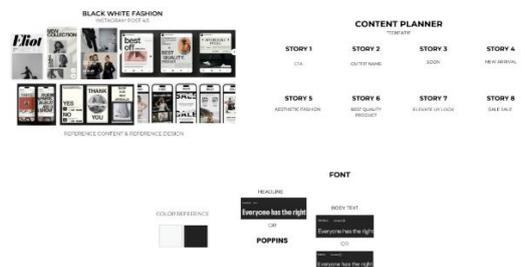
Warna yang digunakan pada desain template fashion instagram Envato ini adalah menggunakan warna-warna klasik yang berkontras tinggi yang kuat dan brani, dengan penekanan pada nuansa seperti warna black coal, white bone, dan brick red, agar memiliki kesan visual yang modern, minimalist, luxury, bold dan menghadirkan kesan bersih dan berkelas.

## Proses Perancangan Design

Dalam perancangan konsep desain *template* Instagram untuk platform Envato, peneliti melibatkan enam

tahapan utama, yaitu *briefing*, observasi, *brainstorming*, eksekusi, revisi, publikasi dan evaluasi. *Briefing* dilakukan untuk mendiskusikan desain yang akan dibuat, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi tren desain grafis melalui berbagai platform digital, yang kemudian dilanjutkan dengan *brainstorming* guna mengeksplorasi ide dan mengumpulkan referensi visual. Tahap eksekusi mencakup pengerjaan desain menggunakan Adobe Photoshop di bawah bimbingan mentor Lapomps Creative Studio, termasuk penyusunan *content plan* dan integrasi elemen visual sesuai *brief*. Setelah desain selesai, dilakukan proses revisi berdasarkan masukan mentor hingga desain dinyatakan siap unggah/publikasi. Terakhir, evaluasi dilakukan bersama tim untuk menilai efektivitas dan kualitas desain dari berbagai aspek visual dan komunikatif.

### 1. Brainstorming



**Gambar 4. 1** Gambar *Brainstorming*  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

*Brainstorming* guna mengeksplorasi ide dan mengumpulkan referensi visual. *Brainstorming* disini mencakup *refrence design*,

copywriting, typography, dan warna.

a. *Refrence Design*



**Gambar 4. 2** Gambar *Refrence Design*  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

Peneliti mengumpulkan/mencari beberapa refrensi desain dari beberapa situs di internet seperti *pinterest, behance, canva, creative market, dll.* Sebagai acuan untuk proses pembuatan desain nantinya.

b. *Refrence Copywriting*

CONTENT PLANNER <small>*TENTATIF</small>			
STORY 1 CTA	STORY 2 OUTFIT NAME	STORY 3 SOON	STORY 4 NEW ARRIVAL
STORY 5 AESTHETIC FASHION	STORY 6 BEST QUALITY PRODUCT	STORY 7 ELEVATE UY LOOK	STORY 8 SALE SALE

**Gambar 4. 3** Gambar *Refrence Copywriting*  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

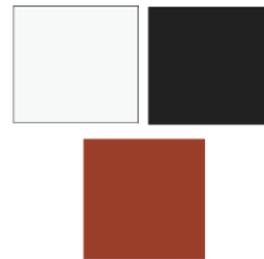
*Copywriting* merupakan proses menulis teks (*copy*) yang bertujuan untuk mempengaruhi, membujuk, atau mengajak *audiens* agar melakukan tindakan tertentu, seperti membeli produk, mengikuti akun, mengklik tautan, atau memahami pesan brand.

Peneliti membuat *copywriting* yang

nantinya akan digunakan di setiap post desain, seperti berisi *CTA (Call to Action)* pada desain post pertama, *sale* pada desain post kedua, dan seterusnya menyesuaikan tema yang diangkat.

c. *Refrence Color*

COLOR REFERENCE



**Gambar 4. 4** Gambar *Refrence Color*  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

Warna yang digunakan pada desain template *fashion* instagram Envato ini adalah menggunakan warna-warna klasik yang berkontras tinggi yang kuat dan brani, dengan penekanan pada nuansa seperti warna *black coal, white bone, dan brick red*, agar memiliki kesan visual yang *modern, minimalist, luxury, bold* dan menghadirkan kesan bersih dan berkelas.

d. *Refrence Typography*



**Gambar 4. 5** Gambar *Refrence Typography* (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Typography* yang digunakan pada desain *template fashion* instagram Envato ini adalah menggunakan dua jenis *font*. *Font* pertama berjenis *sans serif* bernama Plus Jakarta Sans, *font* ini digunakan sebagai judul atau *headline* pada desain *template* ini. Selanjutnya, *font* berjenis *sans serif* bernama Roboto, *font* ini digunakan sebagai isi teks atau *bodytext* pada desain ini.

## 2. Eksekusi/Perancangan



**Gambar 4. 6** Gambar Eksekusi Desain (Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

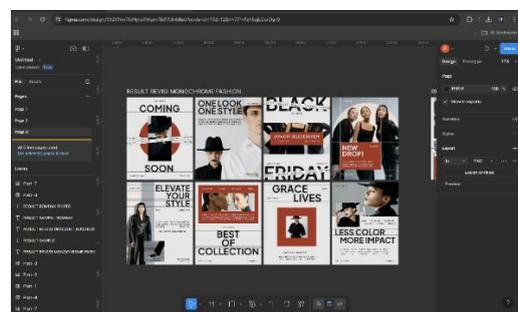
Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep desain berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Karya dirancang berdasarkan ide-ide yang diperoleh melalui sesi *brainstorming*.

Peneliti mempelajari berbagai aspek desain, seperti komposisi, warna, tipografi, dan *layout*, untuk menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan pasar.

Selanjutnya, ide-ide tersebut ditransformasikan ke dalam bentuk visual dengan memanfaatkan perangkat lunak desain. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan eksplorasi visual dengan menciptakan beberapa alternatif desain, sehingga setiap rancangan memiliki karakter yang berbeda dan tidak monoton.

Selain itu, peneliti terus mengembangkan ide dengan mengeksplorasi elemen-elemen visual, seperti memadukan gaya tipografi serta mencoba berbagai variasi tata letak untuk menemukan komposisi yang paling menarik. Penyesuaian terhadap elemen desain juga dilakukan agar tetap konsisten dan selaras dengan tren pasar yang sedang berkembang.

## 3. Evaluasi dan Revisi



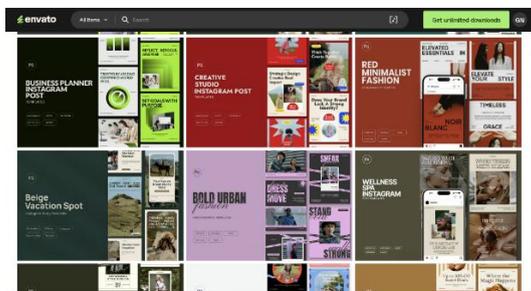
**Gambar 4. 7** Gambar Hasil Revisi Desain (Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

Setelah desain selesai dibuat, mentor melakukan penilaian terhadap hasil

desain tersebut. Penilaian mencakup analisis kesesuaian desain dengan tema yang diangkat, tren pasar terkini, serta kebutuhan pengguna. Mentor dari PT Lapomps Creative Studio memberikan evaluasi mendalam disertai saran perbaikan sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, desain kemudian disempurnakan baik dari segi visual maupun aspek teknis penggunaannya, sehingga lebih mudah disesuaikan oleh konsumen sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses evaluasi dan revisi ini dilakukan secara berkelanjutan hingga desain dinyatakan siap untuk dipublikasikan atau dipasarkan.

#### 4. Presentasi dan Distribusi



**Gambar 4. 8** Gambar Desain yang Berhasil di Distribusikan

(Sumber : Dokumentasi Envato by Eviory, 2025)

Pada tahap ini, peneliti diberikan kesempatan untuk mempresentasikan karya visual secara profesional di hadapan mentor. Mentor kemudian memberikan arahan dan masukan secara langsung sebagai bagian dari proses evaluasi akhir.

Desain yang telah disetujui oleh mentor selanjutnya akan dipublikasikan di platform Envato sebagai aset komersial. Apabila desain tersebut dinyatakan sesuai dengan standar dan sistem kurasi Envato, maka desain akan secara otomatis tersedia dan dapat diakses secara digital oleh konsumen.

#### Visualisasi Desain

Berikut beberapa hasil visualisasi Templates Media Sosial sebagai Aset Komersial di PT Lapomps Creative Studio :

##### 1. Instagram Stories Templates dengan Tema “Fashion”



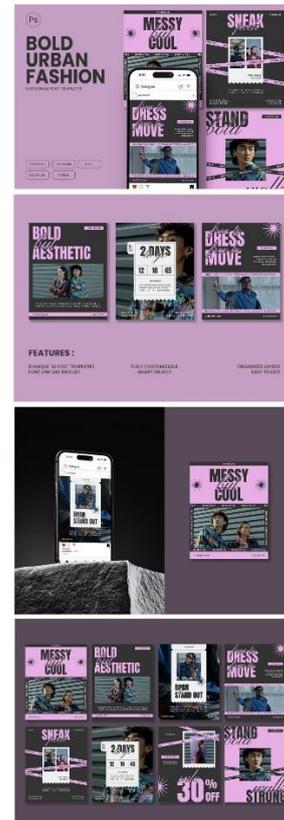
**Gambar 4. 9** Gambar Templates Instagram Stories “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

## 2. Instagram Stories Templates dengan Tema “Fashion”



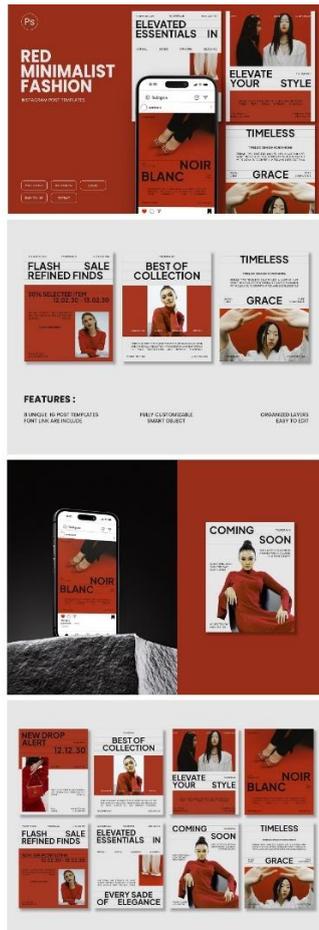
**Gambar 4. 10** Gambar Templates Instagram Stories “Fashion”  
Sumber : (Dokumentasi Waguna, 2025)

## 3. Instagram Post Templates dengan Tema “Fashion”



**Gambar 4. 1** Gambar Templates Instagram Post “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

## 4. Instagram Post Templates dengan Tema “Fashion”

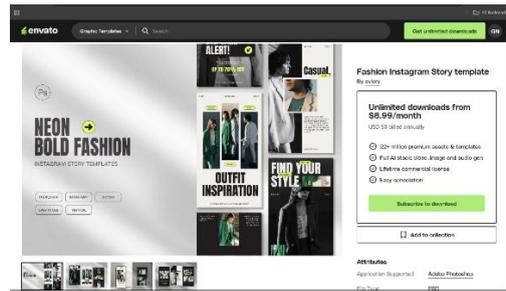


**Gambar 4. 12** Gambar Templates Instagram Post “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

### Distribusi Desain

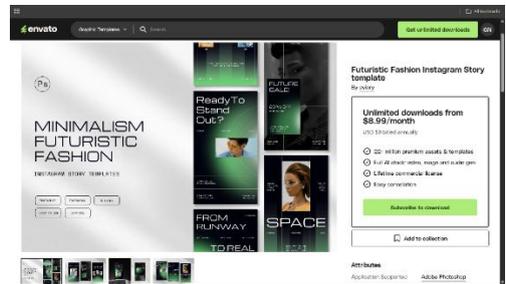
Desain yang telah lolos proses revisi/evaluasi diunggah ke situs Envato Market akan didistribusikan secara digital melalui platform tersebut. Melalui sistem distribusi ini, desain dapat diakses oleh pengguna global dan digunakan sesuai dengan lisensi yang berlaku. Distribusi ini memungkinkan karya desain menjadi aset komersial yang bernilai.

#### 1. Instagram Stories Templates dengan Tema “Fashion”



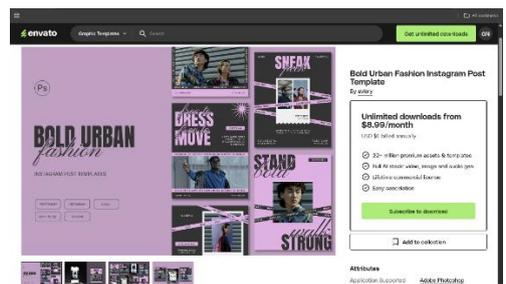
**Gambar 4. 13** Gambar Distribusi Templates IG Stories “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

#### 2. Instagram Stories Templates dengan Tema “Fashion”



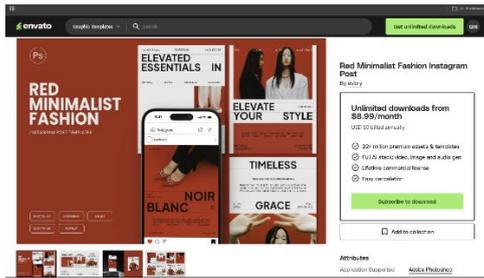
**Gambar 4. 14** Gambar Distribusi Templates IG Stories “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

#### 3. Instagram Post Templates dengan Tema “Fashion”



**Gambar 4. 15** Gambar Distribusi Templates IG Post “Fashion”  
(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

#### 4. Instagram Post Templates dengan Tema “Fashion”



**Gambar 4. 16** Gambar Distribusi Templates IG Post “Fashion”

(Sumber : Dokumentasi Waguna, 2025)

## KESIMPULAN

Melalui kegiatan Magang/Praktik Kerja peneliti mendapatkan kebaruan pengetahuan mengenai media komunikasi visual khususnya yang diperlukan dalam sistem management kerja kantor dan perancangan template media sosial sebagai aset komersil di PT Lapoms Creative, dan peneliti memulai tahapan perancangan dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan melakukan diskusi dan membuat brainstorming guna mewujudkan desain yang sesuai dengan target pasar. Selanjutnya, perancangan disesuaikan dengan arahan dan revisi moodboard yang diberikan oleh mentor lalu diproses oleh peneliti dengan menerapkan teori desain komunikasi visual seperti ilustrasi, teks, tipografi, warna, dan tata letak. Sehingga dapat menghasilkan media komunikasi visual yang fungsional, komunikatif, informatif, ergonomis, dan estetis.

PT Lapoms Creative Studio memberikan kesempatan kepada peneliti magang untuk belajar secara

langsung melalui proyek-proyek desain yang relevan dengan industri dan kebutuhan mitra. Dengan metode pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi tim, evaluasi dan presentasi, peneliti tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mengembangkan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan kerja yang dibutuhkan di industri kreatif.

Peneliti merancang konsep desain template Instagram untuk platform Envato, peneliti melibatkan enam tahapan utama, yaitu briefing, observasi, brainstorming, eksekusi, revisi, publikasi dan evaluasi. Briefing dilakukan untuk mendiskusikan desain yang akan dibuat, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi tren desain grafis melalui berbagai platform digital, yang kemudian dilanjutkan dengan brainstorming guna mengeksplorasi ide dan mengumpulkan referensi visual. Tahap eksekusi mencakup pengerjaan desain menggunakan Adobe Photoshop di bawah bimbingan mentor Lapoms Creative Studio, termasuk penyusunan content plan dan integrasi elemen visual sesuai brief. Setelah desain selesai, dilakukan proses revisi berdasarkan masukan mentor hingga desain dinyatakan siap unggah/publikasi. Terakhir, evaluasi dilakukan bersama tim untuk menilai efektivitas dan kualitas desain dari berbagai aspek visual dan komunikatif.

## DAFTAR PUSTAKA

Baskara, I. (2011). Prinsip Desain Komunikasi Visual Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Cempaka Di Denpasar Bali. 4.

Malau. (2017). Manajemen Pemasaran (Teori dan Aplikasi Pemasaran Era Tradisional Sampai Era Modernisasi Global. Alfabeta.

Pengestu, M., & Aulia, N. (2017). Hukum Perseroan Terbatas dan Perkembangannya di Indonesia. Business Law Review.

Poerwadarminta. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta

Pujiriyanto. (2005). Desain Grafis Computer. Penerbit ANDI

Sabtarini, K., Sutopo, J., & Nurlaeli, F. (2021). Buku Panduan Marketplace. (A. M. Kurnia PS, A. A. Hidayat, & I. Saburai, Penyunt.) Surabaya, Jawa Timur, Indonesia: CV. Global Aksara Pres.

Salmiah, Fajrillah, & Sudirman, A. (2020). Online Marketing. Yayasan Kita Menulis.

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Binus Journal Publishing

Sugiyono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Supriyono. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi.