

# Perancangan Konten Sosial Media Menggunakan Desain Grafis Pada PT. Anggana Catur Prima

Muhammad Faisal \*<sup>1</sup>, Muhammad Dimas Aji Kurnia Putra <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja  
E-mail: \*<sup>1</sup> [muhammad.faisal@raharja.info](mailto:muhammad.faisal@raharja.info), <sup>2</sup> [dimas.aji@raharja.info](mailto:dimas.aji@raharja.info)

## Abstrak

*PT. Anggana Catur Prima merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pangan yang terletak di Jakarta Utara. PT. Anggana Catur Prima memproduksi pangan dengan brand Dua Belibis dan Koepoe-koepoe. Promosi yang dilakukan oleh PT. Anggana Catur Prima tidak hanya dilakukan pada media cetak namun juga pada media digital. Dalam upaya ikut merayakan hari besar atau tanggal penting PT. Anggana Catur Prima selalu membuat perancangan desain grafis untuk kepentingan media sosial hal ini dilakukan sebagai upaya strategi Promosi dengan mengusung tema hari besar ataupun tanggal penting, saat ini perkembangan digital semakin pesat khususnya dibidang Sosial media. Sosial media selain digunakan untuk aplikasi pertemanan juga digunakan menyebarkan informasi salah satunya kegiatan promosi. Oleh sebab itu PT. Anggana Catur Prima membutuhkan perancangan desain grafis untuk pembuatan konten hari besar atau tanggal penting yang digunakan untuk kegiatan promosi pada PT. Anggana Catur Prima.*

**Kata Kunci** – Desain Grafis, Konten, Sosial media

## Abstract

*PT. Anggana Catur Prima is a company engaged in the food sector, located in North Jakarta. PT. Anggana Catur Prima produces food under the brands Dua Belibis and Koepoe-koepoe. Promotions carried out by PT. Anggana Catur Prima is not only done in print media but also in digital media. In an effort to participate in celebrating holidays or important dates, PT. Anggana Catur Prima always makes graphic designs for the benefit of social media. This is done as a promotional strategy effort by carrying the theme of holidays or important dates. Currently, digital development is increasing rapidly, especially in the field of social media. Apart from being used for friendship applications, social media is also used to spread information, one of which is promotional activities. Therefore PT. Anggana Catur Prima requires designing graphic designs for creating holiday content or important dates used for promotional activities at PT. Anggana Catur Prima.*

**Keyword** – Graphic Design, Content, Social media

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia digital saat ini semakin pesat, saat ini era digital dapat membantu seseorang berbagi pesan, gambar, video, suara, dan lain-lain. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan sosial media sebagai alat untuk berbagi aktifitas seseorang ke semua orang. Sosial media juga digunakan oleh suatu perusahaan untuk kegiatan promosi, hal ini dapat dilihat dari perkembangan tingkat penggunaan sosial media saat ini. Promosi yang dibuat oleh suatu Perusahaan di sosial media biasanya berupa konten hari-hari besar atau tanggal-tanggal penting yang dibuat menggunakan tampilan desain grafis dengan disisipkan pesan promosi dari suatu Perusahaan.

PT. Anggana Catur Prima adalah perusahaan yang memproduksi pangan, produk yang dihasilkan berupa saus dua belibis dan baking kue koepoe-koepoe. Untuk menyusun strategi promosi produk yang dihasilkan oleh PT. Anggana Catur Prima Perusahaan selalu menyusun

berbagai macam bentuk promosi baik media cetak maupun media digital. Salah satu bentuk promosi media digital adalah dengan memanfaatkan Sosial media sebagai alat promosi Perusahaan. Sosial media yang dibuat oleh PT. Anggana Catur Prima berupa konten peringatan hari-hari besar ataupun tanggal-tanggal penting, dengan dipadukan melalui tampilan desain grafis dan disisipkan pesan promosi sebagai sarana konten untuk Sosial media pada PT. Anggana Catur Prima.

Proses perancangan desain grafis untuk keperluan konten sosial media pada PT. Anggana Catur Prima yang disusun oleh penulis ini dibuat untuk keperluan promosi dengan mengusung tema hari besar dan tanggal penting. Desain yang dibuat ini dibuat dalam bentuk desain grafis kemudian akan di *upload* ke sosial media. Proses pembuatan desain grafis yang dibuat ini agar menciptakan konten sosial media yang menarik dan dalam upaya ikut meramaikan atau merayakan hari besar dan tanggal penting.

Sosial media adalah tempat seseorang atau bahkan instansi berbagi informasi melalui media digital disebut *platform*. *Platform* tersebut antara lain Facebook, Instagram, Youtube, dan lain-lain. Konten promosi yang dibuat melalui sosial media dianggap memiliki efektif yang cukup tinggi selain menggunakan media cetak.

Agar desain yang dihasilkan mudah dimengerti dan memiliki tampilan yang menarik yang perlu diperhatikan adalah pemilihan warna dan tampilan obyek, sehingga desain tersebut memberikan ilustrasi yang menarik dan mudah di mengerti. Oleh sebab itu diperlukan suatu perancangan desain grafis.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan studi pustaka, dan observasi. Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian dari penulis sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dibahas ini. Selanjutnya observasi ketempat tujuan yang akan dilakukan penelitian, observasi ini merupakan kunjungan atau survey kelokasi yang akan dilakukan perancangan desain grafis. Ketika semua proses sudah dilalui maka tahap akhir adalah melakukan perancangan desain grafis menggunakan *software* Adobe Illustrator.

Berikut ini merupakan proses pencarian studi pustaka yang dilakukan oleh penulis mengenai perancangan desain grafis, studi pustaka tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Titis, dkk (2022)<sup>[1]</sup> “Implementasi Desain Grafis Dalam Pembuatan Konten Sosial Media Untuk Siswa MA KKM Ma’arif Demak”. Penelitian ini menjelaskan tentang KKM Demak yang memiliki 32 MA tersebar di wilayah Kabupaten Demak, terdapat mata pelajaran desain grafis menggunakan *tools Corel draw*. *Skill* yang dihasilkan oleh siswa dirasa kurang bila hanya menyebarkan informasi melalui sosial media, oleh sebab itu perlu diadakan *skill* lanjutan pengelolaan desain grafis dalam pembuatan konten sosial media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Festa (2021)<sup>[2]</sup> “Perancangan Media Promosi Instagram Pada Galeri *De La Macca* Di Kota Makassar”. Penelitian ini menjelaskan mengenai Galeri *De La Macca* yang merupakan tempat pameran di Makassar yang diresmikan saat Pandemi COVID-19. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya informasi sehingga kurang dikenal oleh masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan strategi promosi. Promosi yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan sosial media yang digunakan untuk komunikasi pemasaran dan strategi promos.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhabliyah (2022)<sup>[3]</sup> “*Desainer* Grafis, Netizen Dan Etika; Tinjauan Pesan Visual Dalam Media Sosial”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana desain grafis dan warganet menggunakan teori etika visual dalam menciptakan pesan verbal visual. Desain grafis yang digunakan untuk konten sosial media bila tidak menggunakan teori etika visual dapat menimbulkan perpecahan dan tindak kriminal.
4. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Dion, Dan Yudiansyah (2020) “Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung”. Tujuan penelitian ini adalah

melakukan promosi menggunakan desain grafis melalui sosial media seperti instagram. Kurangnya memaksimalkan promosi melalui sosial media membuat Novena Hotel tidak terlalu ramai pengunjung. Untuk mendukung strategi promosi di sosial media maka diperlukan perancangan desain grafis.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Natalia (2020) “Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana Surat kabar Harian Republika mengolah desain grafis halaman muka agar menarik minat pembaca. Saat ini surat kabar memiliki tantangan berat untuk mempertahankan minat pembaca, oleh sebab itu dibuat perancangan desain grafis untuk menarik perhatian.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Panji, dan Agus (2019) “Peranan *E-Marketplace* Desain Sebagai Penunjang Utama Pada Ekosistem Desain Grafis *Online*”. Penelitian ini menjelaskan tentang gelombang ekonomi berbasis digital sebagai era baru dari kapitalisme. Era baru ini merambah ke hampir seluruh bidang termasuk ke dalam dunia desain komunikasi visual.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Puad, dkk (2022) “Desain Komunikasi Visual *Social Media* Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi Pada PT. Diamas Star”. Penelitian ini menjelaskan tentang peran media sosial dalam strategi penunjang informasi dan promosi pada PT. Diamas Star dalam menjangkau konsumen dari semua kalangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Media Perancangan

Media Perancangan pada penelitian ini digunakan untuk kepentingan promosi melalui sosial media PT. Anggana Catur Prima dengan menggunakan tema atau obyek hari besar ataupun tanggal penting.

#### 3.2. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan desain grafis ini diharapkan dapat menanamkan rasa persatuan sebagai Warga Negara Indonesia, dan juga sebagai media promosi PT. Anggana Catur Prima.

#### 3.3. Produk Spesifikasi

Perancangan desain grafis ini pada Konten sosial media PT. Anggana Catur Prima menyajikan informasi promosi dalam bentuk digital pada sosial media, Manfaat serta kelebihan dari perancangan desain grafis ini antara lain:

##### 1. Manfaat

- A. Sebagai sumber informasi dan promosi dalam perayaan hari besar maupun tanggal penting.
- B. Sebagai konten sosial media untuk menanamkan rasa persatuan dengan tema tanggal hari besar dan tanggal bersejarah.
- C. Untuk meningkatkan informasi maupun promosi yang dilakukan oleh PT. Anggana Catur Prima melalui sosial media.

##### 2. Kelebihan

- A. Memuat segala informasi dan promosi pada hari besar maupun tanggal penting di Sosial media PT. Anggana Catur Prima.
- B. Kualitas desain grafis yang dibuat resolusi *medium* sehingga gambar tidak pecah dan *blur*.
- C. Dapat di *share* melalui sosial media lain.

##### 3. Kekurangan

- A. Membutuhkan *specs* komputer yang cukup tinggi.
- B. Membutuhkan biaya yang relatif besar.

### 3.4. *Marketing Segmentation*

Geografi : Khusus : Sosial Media  
Umum : Warganet

Demografi : Jenis Kelamin : Pria dan Wanita  
Usia : 18 tahun keatas  
Kelas Ekonomi : Menengah ke atas  
Sasaran : Masyarakat

### 3.5. *Marketing Strategi*

Berikut ini merupakan strategi pemasaran melalui konten sosial media menggunakan desain grafis sebagai berikut :

- A. Sebagai Konten sosial media dalam menyambut hari besar atau tanggal penting.
- B. Media desain grafis yang dirancang ini di visualisasikan dalam bentuk media digital yang akan di *upload* melalui sosial media PT. Anggana Catur Prima.
- C. Perancangan desain grafis konten sosial media ini tidak hanya digunakan sebagai media promosi juga digunakan sebagai alat pemersatu Warga Negara Indonesia dengan mengusung tema hari besar ataupun tanggal bersejarah.

### 3.6. *Budgeting Produksi Media*

Berikut ini daftar biaya yang dibutuhkan dalam perancangan desain grafis sebagai berikut :

Tabel 1. Biaya perancangan desain grafis

No.	Alat Produksi	Keterangan	Biaya
Konten Sosial Media desain grafis PT. Anggana Catur Prima			
1.	Transportasi (Observasi)	3 hari, @ Rp 40.000,00	Rp 120.000,00
2	Biaya <i>upload</i> ke sosial media	Paket Kuota 20Gb @Rp 100.000,00	Rp 100.000,00
3.	Laptop Lenovo G-480	Milik Pribadi	-
4.	<i>Software</i> Adobe illustrator	Milik Pribadi	-

### 3.7. Konsep Desain

Proses untuk melakukan perancangan desain grafis tersebut antara lain :

#### 3.8.1. Perancangan Media

Konsep dari perancangan desain grafis ini adalah ikut merayakan hari besar dan tanggal penting dan sebagai media ataupun alat untuk mempersatu bangsa melalui tema yang digunakan antara lain hari besar dan tanggal bersejarah.

#### 3.8.2. Perencanaan Pesan

Pesan yang terdapat dalam konten sosial media melalui perancangan desain grafis ini adalah membuat media digital yang akan di *upload* ke sosial media dengan tujuan menyampaikan promosi dan informasi, dan juga sebagai sarana media pemersatu bangsa dengan tema hari besar dan tanggal penting.

#### 3.8.3. Penulisan Naskah

Naskah merupakan catatan dari sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh seseorang kesemua orang melalui suatu media, baik media cetak maupun media digital. Dibawah ini penulis

merumuskan inti dari perancangan desain grafis untuk konten sosial media pada PT. Anggana Catur Prima :

- A. Judul  
Judul yang digunakan pada perancangan desain grafis ini adalah “Perayaan hari besar umat muslim yaitu bulan Muharran dan Maulid Nabi”.
- B. Sub-judul  
Sub-judul yang digunakan adalah *Happy Islamic Year 1444 H.*
- C. Naskah  
Naskah yang terdapat dalam perancangan desain grafis ini adalah untuk menyampaikan *brand* yang dimiliki oleh PT. Anggana Catur Prima sebagai “Teman Makan Istimewa”.
- D. Logo  
Logo yang digunakan pada perancangan desain grafis ini adalah logo dua belibis dan koepoe-koepoe, yang merupakan *brand* yang dibuat oleh PT. Anggana Catur Prima.

#### 3.8.4. Tujuan Pembuatan Desain

Tujuan dari perancangan desain grafis ini adalah untuk menarik minat dari warganet yang menggunakan sosial media, selain digunakan sebagai promosi juga digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan dari PT. Anggana Catur Prima dan sebagai media perayaan hari besar maupun tanggal penting.

#### 3.8.5. Perencanaan Visual

Perencanaan visual dalam penelitian ini menggunakan visualisasi perayaan hari besar umat islam, perayaan hari nasional, perayaan hari Halloween, perayaan hari belanja nasional, dan peringatan tragedi Kanjuruhan.

#### 3.8.6. Pengarahan Visual

Pada perancangan desain grafis ini perngarahan visual yang akan diperhatikan adalah pemberian warna, pemilihan *font*, pemilihan obyek, efek visualisasi dari desain grafis, dan tata letak atau *layout*. Daftar pengarahan visualisasi tersebut dapat dilihat dibawah ini :

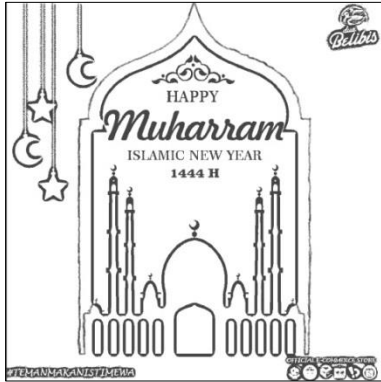
- A. *Layout*  
*Layout* pada perancangan desain grafis ini dibuat sebagai dasar dalam menyusun desain grafis agar semua obyek yang digunakan pada *layout* dapat menjadi kesatuan desain yang menarik
- B. Warna  
Warna merupakan elemen penting dalam perancangan desain grafis ini, Warna yang digunakan pada perancangan desain grafis ini menggunakan format RGB.
- C. *Font*  
Jenis *font* yang digunakan pada perancangan desain grafis ini menggunakan *font* yang mudah dibaca dan terlihat artistik.
- D. Obyek  
Obyek atau gambar yang digunakan pada perancangan desain grafis ini menggunakan tema hari besar umat muslim, hari nasional, hari Halloween, hari belanja nasional, dan tragedi Kanjuruhan.

Untuk membuat konten promosi yang menarik maka diperlukan perancangan desain grafis untuk menarik perhatian *Warganet*, khususnya *follower* yang mengikuti akun Sosial Media dari PT. Anggana Catur Prima. Desain yang akan dibuat pada penelitian ini mengambil tema hari besar dan tanggal penting. Tampilan yang akan ditampilkan dalam desain grafis tersebut mengikuti tema hari-hari besar ataupun tanggal penting dengan pemilihan obyek desain grafis yang sesuai tema.

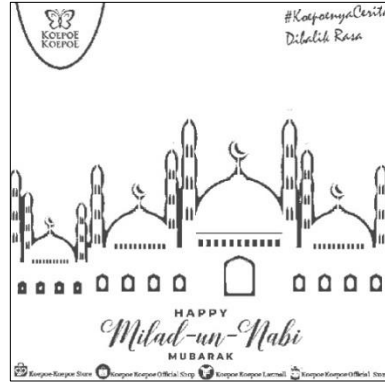
Awal proses penelitian ini menggunakan *layout* kasar. *Layout* kasar yang dibuat ini merupakan kumpulan sketsa dan gagasan atau ide awal yang akan dibuat kedalam tampilan desain

grafis, *layout* kasar tersebut merupakan coretan tangan yang digambar menggunakan pensil. Hal ini dilakukan sebelum masuk kedalam proses perancangan desain grafis menggunakan *software* Adobe Illustrator. *Layout* kasar tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1. Sketsa Kasar



Gambar 1. *Layout* Kasar Perayaan Bulan Muharram



Gambar 2. *Layout* Kasar Perayaan Maulid Nabi

Pada gambar diatas menampilkan Sketsa kasar dengan obyek perayaan perayaan bulan Muharram yang digunakan untuk Sosial media dan promo *brand* dua belibis dan koepoe-koepoe.



Gambar 3. *Layout* Kasar Perayaan Halloween (Dua Belibis)



Gambar 4. *Layout* Kasar Perayaan Halloween (Koepoe-koepoe)

Pada gambar diatas menampilkan Sketsa kasar dengan obyek perayaan *Halloween*. Desain ini dibuat sebagai sarana Promosi dan pemberian *discount* setiap pembelian produk dari dua belibis dan koepoe-koepoe.



Gambar 5. *Layout Kasar* Perayaan Hari Pahlawan (Dua Belibis)



Gambar 6. *Layout Kasar* Perayaan Hari Pahlawan (Koepoe-koepoe)

Pada gambar diatas menampilkan Sketsa kasar dengan tema perayaan hari Pahlawan Nasional yang jatuh pada tanggal 10 November. Desain ini merupakan bentuk dari rasa jiwa Nasionalisme yang ingin disebarakan oleh PT. Anggana Catur Prima melalui Sosial Media.



Gambar 7. *Layout Kasar* Perayaan Sumpah Pemuda (Dua Belibis)



Gambar 8. *Layout Kasar* Perayaan Sumpah Pemuda (Koepoe-koepoe)

Pada gambar diatas menampilkan Sketsa kasar dengan obyek perayaan hari Sumpah Pemuda yang jatuh pada tanggal 28 Oktober. Desain ini dibuat sebagai sarana promosi dan juga ikut serta dalam perayaan hari Sumpah pemuda yang dilakukan oleh brand dua belibis dan Koepoe-koepoe.



Gambar 9. *Layout Kasar* Perayaan Hari Belanja Nasional 12.12 (Dua Belibis)



Gambar 10. *Layout Kasar* Peringatan tragedi Kanjuruhan ( Dua Belibis )

Pada gambar diatas menampilkan Sketsa kasar dengan obyek perayaan hari belanja nasional atau HARBOLNAS dan peringatan tragedi Kanjuruhan. Desain ini dibuat sebagai sarana promosi dan ikut berbela sungkawa atas kejadian tragedi di Stadion Kanjuruhan *brand*.

Setelah melalui proses perancangan sketsa kasar tahapan selanjutnya adalah membuat desain *layout* komprehensif. *Layout* komprehensif adalah gambaran dari desain grafis yang dibuat berasal desain sketsa kasar. *Layout* komprehensif ini dituangkan kedalam *software* desain grafis yaitu menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 11. *Software* Adobe illustrator

Proses selanjutnya membuat perancangan desain grafis, Proses perancangan ini perlu memperhatikan segi penampilan yang meliputi tampilan gambar, teks, dan warna. Berikut ini hasil dari tampilan dari *layout* komprehensif :

## 2. *Layout* Komprefensif



Gambar 12. *Layout* Komprehensif Perayaan Muharram



Gambar 13. *Layout* Komprehensif Perayaan Maulid Nabi



Gambar 14. *Layout* Komprehensif Perayaan Halloween (Dua belibis)



Gambar 15. *Layout* Komprehensif Perayaan Halloween (Koepoe-koepoe)



Gambar 16. *Layout* Komprehensif Perayaan hari Pahlawan Nasinonal (Dua belibis)



Gambar 17. *Layout* Komprehensif Perayaan hari Pahlawan Nasinonal (Koepoe-koepoe)



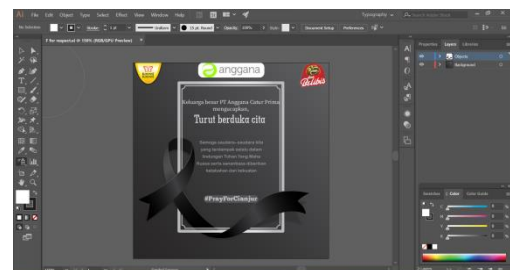
Gambar 18. *Layout* Komprehensif Perayaan hari Pahlawan Sumpah Pemuda (Dua belibis)



Gambar 19. *Layout* Komprehensif Perayaan hari Pahlawan Sumpah Pemuda (Koepoe-koepoe)



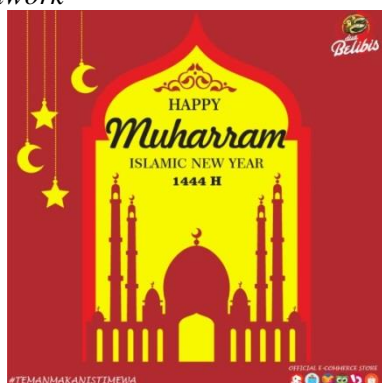
Gambar 20. *Layout* Komprehensif Perayaan hari belanja nasional (HARBOLNAS)



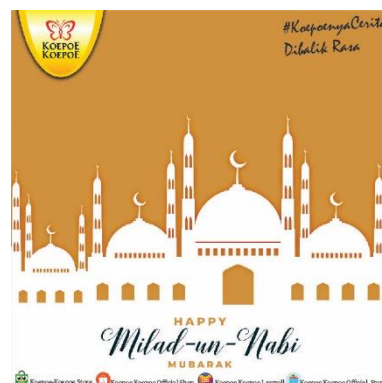
Gambar 21. *Layout* Komprehensif Tragedi Kanjuruhan

Proses terakhir dari perncangan desain grafis ini adalah melakukan finalisasi *artwork*. Final *artwork* merupakan sebuah dari sebuah desain yang siap untuk di *upload* ke sosial media. Berikut ini merupakan hasil final *artwork* desain grafis pada perancangan desain konten promosi sosial media pada PT. Anggana Catur Prima :

### 3. Final Artwork



Gambar 22. *Final Artwork* Perayaan Bulan Muharram



Gambar 23. *Final Artwork* Perayaan Maulid Nabi



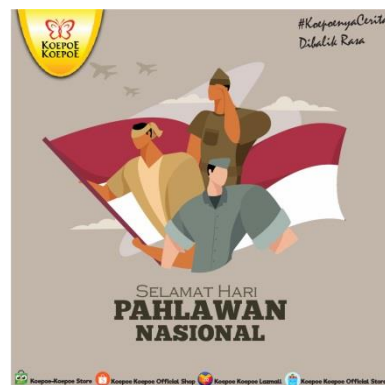
Gambar 24. *Final Artwork* Perayaan Hari Halloween (Dua Belibis)



Gambar 25. *Final Artwork* Perayaan Halloween (Koepoe-koepoe)



Gambar 26. *Final Artwork* Perayaan Hari Pahlawan (Dua Belibis)



Gambar 27. *Final Artwork* Perayaan Hari Pahlawan (Koepoe-koepoe)



Gambar 28. *Final Artwork* Perayaan Hari Sumpah Pemuda (Dua Belibis)



Gambar 29. *Final Artwork* Perayaan Hari Sumpah Pemuda (Koepoe-koepoe)



Gambar 30. *Final Artwork* Perayaan HARBOLANS (Dua Belibis)



Gambar 31. *Final Artwork* Tragedi Kanjuruhan (Dua Belibis)

#### 4. KESIMPULAN

Dalam rangka ikut berpartisipasi dalam perayaan dan tanggal penting PT. Anggana Catur Prima senantiasa memberikan informasi mengenai *event* yang di bagikan melalui Sosial Media PT. Anggana Catur Prima. PT. Anggana Catur Prima sering mengadakan *discount* atau potongan harga di hari tertentu dalam melayani para *customer*, untuk mendukung proses penyebaran informasi tersebut PT. Anggana Catur Prima membagikan informasi tersebut melalui Sosial media.

#### 5. SARAN

Penulis menyarankan PT. Anggana Catur Prima tidak hanya melalukan strategi melalui media cetak juga media digital, namun dapat menggunakan penyebaran informasi melalui *event* atau mengikuti pameran untuk menarik minat konsumen baru. Dalam mengikuti *event* pameran PT. Anggan Catur Prima dapat menyebarkan *flyer* dalam bentuk media cetak yang sudah di rancang melalui perancangan desain grafis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tities Handayani, Prind Triajeng Pungkasanti, Nur Wakhidah., 2022, *Implementasi Desain Grafis Dalam Pembuatan Konten Sosial Media Untuk Siswa MA KKM Ma'arif Demak*. Jurnal INTIMAS. Vol. 2 No. 2: 129-134, Semarang: Universitas Stikubank.
- [2] Festa Monocrista Flantropa Goenawa., 2021, *Perancangan Media Promosi Instagram Pada Galeri De La Macca Di Kota Makassar*. Jurnal TANRA. Vol. 8 No. 2: 153-160, Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- [3] Nurhablisyah., 2022, *Desainer Grafis, Netizen Dan Etika; Tinjauan Pesan Visual Dalam Media Sosial*. Jurnal DESAIN. Vol. 9 No. 2: 188-198, Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- [4] Dion Eko Valentino, Yudiansyah., 2020, *Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Novena Hotel Bandung*. TEMATIK Jurnal. Vol. 7 No. 2: 211-229, Bandung: Politeknik LP3I.
- [5] Natalia Endah Hapsari., 2020, *Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika*. Kajian Jurnalisme. Vol. 4 No. 1: 32-46, Bandung: Universitas Padjajaran.

- [6] Panji Firman Rahadi, Agus Triyadi., 2019, *Proses Kreatif Desain Grafis Halaman Muka Harian Republika*. Jurnal Seni Rupa. Vol. 7 No. 3: 215-227, Bandung: Institut Seni Budaya.
- [7] M. Puad Abdul Baqi, Sudaksa Hasbi Majid, Yuli Silvia Agustina., 2022, *Desain Komunikasi Visual Social Media Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi Pada PT. Diamas Star*. Jurnal MAVIB. Vol. 3 No. 1: 33-42, Tangerang: Universitas Raharja.