PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN BRANDING DIGITAL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

SELINA LULU ARIF
42322010139

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN BRANDING DIGITAL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

SELINA LULU ARIF
42322010139

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Selina Lulu Arif
NIM	:	42322010139
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN BRANDING DIGITAL" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Agustus 2026



Selina Lulu Arif.

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Selina Lulu Arif

NIM : 42322010139

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Konten Instagram Museum Layang-Layang Indonesia Untuk Meningkatkan Branding Digital"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 8**%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Selina Lulu Arif
NIM	:	42322010139
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Konten Instagram Museum Layang-Layang Indonesia Untuk Meningkatkan Branding Digital

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Nurlela, S.Sn, M.Ds)
NIDN: 329038202

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif atas dukungan, arahan, serta kesempatan yang diberikan kepada penulis selama menjalani kegiatan magang di Fakultas Desain dan Seni Kreatif sehingga penulis memperoleh banyak pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat.
3. Dr. Zulfikar Sa'ban, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif atas dukungan, arahan, serta kesempatan yang diberikan kepada penulis selama menjalani kegiatan magang di Fakultas Desain dan Seni Kreatif sehingga penulis memperoleh banyak pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat.
4. Irfandi Musnur S.pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selalu supportif kepada mahasiswa nya dan memperjuangkan untuk kelulusan mahasiswa nya, serta kemurahan hati dan kebaikannya kepada mahasiswa untuk berbagi ilmu.
5. Yasmin Hasni, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
6. Nurlela S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini; serta selalu mengerti kebutuhan anak-anak bimbingan nya dengan arahannya kepada mahasiswa bimbingannya.
7. Anwar Maulana, S.T., dan administrasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, telah memberikan bantuan dan layanan selama sesi kuliah.
8. Keluarga tercinta saya atas dukungan dan kasih sayang yang mereka berikan dan mendorong saya untuk menjadi lebih baik, jika bukan karena mereka, saya tidak akan berada di tempat saya sekarang, mereka memberi saya kesempatan untuk melanjutkan pendidikan saya.
9. Sahabat masa kecil saya Amirah Khairiyah, Nurrikha Zain, dan Siti Nurhaliza Karena mereka adalah beberapa teman terakhir yang tetap mendukungku dan membantuku dalam perjuanganku, aku selamanya bersyukur bahwa mereka

lib.mercubuana.ac.id

telah datang ke dalam hidupku.

10. Teman-teman saya selama saya berada di Universitas Mercu Buana, Amelia Nurjannah, Aulia Berliani, Dendy Mahendra, Fredi Setiawan, Raysa Alyaa Nadira, dan Setyo Kunchoro sebagai teman-teman saya sudah berjuang bersama saya di masa Tugas Akhir dan saling mendukung selama kuliah dari hari pertama menginjak kampus hingga saat ini.
11. Teman-teman adik tingkat saya Abir Raisa Sajidah, Kevin Yehezekiel, Ageng Sri Rahayu, dan Syifa Nabillah Abdoellah yang telah menemani saya selama di komunitas Podcast Paradekave.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 11 Juli 2026



Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Selina Lulu Arif
NIM	:	42322010139
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN BRANDING DIGITAL

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 29 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Selina Lulu Arif

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING
SELINA LULU ARIF

ABSTRAK

Instagram menjadi media komunikasi digital yang dimanfaatkan oleh Museum Layang-Layang Indonesia untuk menyampaikan informasi serta membentuk citra museum tersebut. Namun, penampilan visual konten dari media tersebut belum memiliki identitas yang terdefinisi dengan jelas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah perancangan media sosial yang lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang konten Instagram Museum Layang-Layang Indonesia berdasarkan prinsip hirarki visual agar dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual dan juga kekuatan identitas digital dari museum tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan Four-D (Define, Design, Develop). Hasil penilaian desain dengan melibatkan 28 orang responden memberikan hasil nilai sangat bagus yaitu nilai rata-rata 4,89 untuk visual attraction, 4,79 untuk information clarity, 4,75 untuk visual composition, dan 4,86 untuk design consistency. Hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan hirarki visual dapat meningkatkan kualitas visual communication dan keunikan Museum Layang-Layang Indonesia

Kata Kunci : Museum Layang-Layang Indonesia, Instagram, hirarki visual, media sosial, komunikasi visual.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DESIGNING INSTAGRAM CONTENT FOR THE INDONESIAN KITE MUSEUM TO ENHANCE DIGITAL BRANDING
SELINA LULU ARIF

ABSTRACT

Instagram has become a digital communication medium utilized by the Indonesian Kite Museum to convey information and shape the museum's image. However, the visual appearance of the content on that media does not yet have a clearly defined identity. Therefore, a better social media design is needed. The purpose of this research is to design Instagram content for the Indonesian Kite Museum based on visual hierarchy principles to enhance the effectiveness of visual communication and the strength of the museum's digital identity. The method used in this research is Research and Development (R&D) with a Four-D approach (Define, Design, Develop). The results of the design assessment involving 28 respondents yielded very good scores, with an average score of 4.89 for visual attraction, 4.79 for information clarity, 4.75 for visual composition, and 4.86 for design consistency. This explains that the use of visual hierarchy can enhance the quality of visual communication and the uniqueness of the Indonesian Kite Museum.

Keywords: *Museum Layang-Layang Indonesia, Instagram, visual hierarchy, social media, visual communication.*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **0**
HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN ..... **vii**
PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Perancangan 3
1.4 Manfaat Perancangan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1 Orisinalitas 5
2.2 Target Perancangan 7
2.3 Relevansi Perancangan 7
2.4 Konsekuensi Studi 8
2.4.1 Studi Estetika 8
2.4.2 Studi Komunikasi 10
2.4.3 Studi Teknis 11
2.4.4 Pengetahuan 12
2.4.5 Keterampilan 12
2.4.6 Perlengkapan dan software yang dibutuhkan 12
2.5 Skema Proses Design 13
2.5.1 Proses Design 14
2.5.2 Design Thinking 15
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN **23**
3.1 Positioning dan Konsep Desain 23
3.2 Strategi Pesan 24
3.2.1 Design Brief 25
3.2.2 Content Plan 27
3.3 Strategi Visual 27

lib.mercubuana.ac.id

3.4 Strategi Pesan Visual 29
BAB IV HASIL KARYA DKV 31
4.1 Strategi Visual 31
4.1.1 Visual Karya 31
4.1.2 Hasil Relevansi Karya 46
4.2 Pameran Karya 48
4.3 Hasil Uji Desain 51
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 65
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya 65
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya 66
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya 67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 68
5.1 Kesimpulan 68
5.2 Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 71

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Desain Media Sosial..... 5

Tabel 3.1 AISAS Strategi dan Media..... 29

Tabel 4.1 Pertanyaan Esai 1..... 55

Tabel 4.2 Pertanyaan Esai 1..... 56

Tabel 4.3 Pertanyaan Esai 1..... 57

Tabel 4.4 Pertanyaan Esai 1..... 58

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Laptop Acer Swift Go 14 https://www.acer.com/id-id/copilot-plus-pc 13
Gambar 2 Software Adobe Illustrator https://id.pinterest.com/pin/725079608761393620/ 13
Gambar 3 Software Clipstudio Paint https://id.pinterest.com/pin/598767712996973322/..... 14
Gambar 4 Rangkaian Proses desain 14
Gambar 5 Empathy map..... 17
Gambar 6 Mindmap desain feeds..... 20
Gambar 7 Moodboard feeds instagram museum..... 20
Gambar 8 Ketsa Rencana bentuk feeds..... 20
Gambar 9 Palette warna yang digunakan sebagai warna feeds..... 21
Gambar 10 Tipografi yang akan digunakan tim sosial media museum 21
Gambar 11 Brief design kunjungan sekolah 26
Gambar 12 design feeds kunjungan sekolah..... 26
Gambar 13 Content plan feeds instagram 27
Gambar 14 design brief feeds intro museum..... 33
Gambar 15 brief intro feeds museum..... 34
Gambar 16 feeds intro museum 34
Gambar 17 brief design aktivitas di museum..... 36
Gambar 18 feeds postingan aktivitas di museum..... 36
Gambar 19 brief design hari raya idul fitri..... 38
Gambar 20 brief design tahun baru imlek..... 38
Gambar 21 feeds tahun baru imlek dan idul fitri..... 39
Gambar 22 brief design kunjungan sekolah..... 41
Gambar 23 feeds postingan kunjungan sekolah..... 42
Gambar 24 brief design reels pameran..... 44
Gambar 25 konten reels feeds museum..... 44
Gambar 26 template snapgram museum 46
Gambar 27 Interaksi dengan pengunjung pameran di museum 49
Gambar 28 booth pameran sosial media museum..... 49
Gambar 29 pembukaan pameran Tugas Akhir di museum 50
Gambar 30 Media pendukung stiker sheet dan stiker satuan 51
Gambar 31 media pendukung pin 51
Gambar 32 statistik pengguna yang mengunjungi museum..... 52
Gambar 33 statistik kunjungan rata-rata 52
Gambar 34 Pertanyaan rating 1..... 53
Gambar 35 Pertanyaan rating 2..... 53
Gambar 36 Pertanyaan rating 3..... 54
Gambar 37 Pertanyaan rating 4..... 55
Gambar 38 Pertanyaan rating 5..... 55
Gambar 39 Pertanyaan rating 6..... 56
Gambar 40 Pertanyaan rating 7..... 57
Gambar 41 Pertanyaan rating 8..... 57
Gambar 42 Pertanyaan rating 9..... 58
Gambar 43 Pertanyaan rating 10..... 59
Gambar 44 rating keseluruhan 64

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 2. Berkas Penilaian Tugas Akhir
Lampiran 3. Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Umpan Balik Pengguna
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran
Lampiran 6. Similarity Check

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id