

ANALISA TERHADAP *FEEDS* INSTAGRAM DYANDRA ACADEMY SEBELUM DAN SESUDAH PENERAPAN TEORI *LAYOUT*

Caroline Vania Angela¹, Ani Wijayanti Suhartono²

1. Program Studi Desain Komunikasi *Visual*, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto 121-131, Surabaya

*Penulis Korespondensi; e12180069@john.petra.ac.id

Abstrak

Media sosial adalah hal yang tidak asing didengar khususnya di era modern ini, penggunaan media sosial sangatlah efektif untuk menjangkau audiens dalam skala besar oleh karena itu alat ini seringkali digunakan untuk mempromosikan ataupun memperkenalkan sesuatu kepada khalayak luas tak terkecuali Dyandra Academy. Dyandra Academy adalah sebuah lembaga pelatihan bersertifikat dalam industri MICE (*Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition*). Untuk mempromosikan layanan yang disediakan Dyandra Academy menggunakan bantuan aplikasi Instagram, namun persaingan untuk menjadi lebih menonjol di Instagram sangat ketat, oleh karena itu memiliki *visual* yang baik dapat membantu kita agar lebih menonjol dari yang lain, untuk mendapatkan *visual* yang baik maka diperlukan pemahaman teori dasar desain, salah satunya adalah teori *layout*. Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam analisis ini adalah metode komparasi deskriptif dimana data yang digunakan diperoleh dari pengalaman peneliti selama menjalankan program internship di Dyandra Academy.

Kata kunci: *Media Social, Dyandra Academy, Layout.*

Abstract

Title: *Comparison of Layout Theory Application Towards Dyandra Academy's Instagram Feeds*

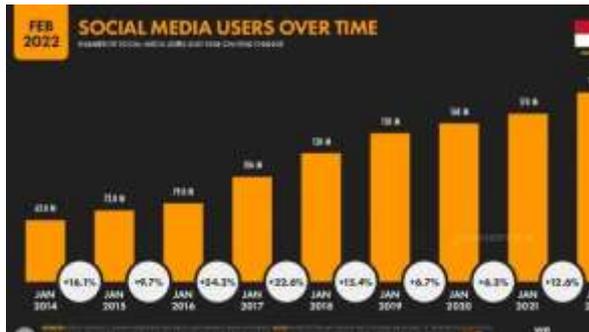
Social Media is something that is common to hear especially in the modern era, the usage of social media is generally very effective to reach out to larger scale of audience, because of that this tool is predominantly used for the purpose of promoting or introducing something to a bigger scale of audience, Dyandra Academy also uses this tool without exception. Dyandra Academy is a certified training institute that focuses on the MICE (Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition) industry. In order to promote the services that they provided Dyandra Academy uses the Instagram app. But the struggle to be more conspicuous on Instagram is very difficult, therefore having a striking visual is crucial to help us stand out from the rest, to achieve a striking visual an understanding of the basic design theory is much needed, one of them which is layout theory. The methods that is being used in this research is descriptive comparative, in which the data that's being used came from the experience that researcher get whilst doing an internship program at Dyandra Academy.

Keywords: *Social Media, Dyandra Academy, Layout.*

Pendahuluan

Di era Revolusi Industri 4.0 ini, penyebaran informasi melalui teknologi jejaring media online merupakan sesuatu yang lumrah dikalangan masyarakat, penyebaran informasi ini tentunya memberi dampak positif dan kemudahan bagi dua orang atau lebih untuk berkomunikasi dan mendapatkan atau menyebarkan informasi. Jejaring media online ini seiring berjalannya waktu terus berkembang dan berevolusi, seperti

munculnya platform media sosial. Pengguna sosial media memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari, sosial media memberi kita kebebasan untuk berkomunikasi dan menjalin relasi antar satu sama lain. Kemp (2022) melaporkan bahwa penggunaan sosial media oleh masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang pesat hingga pada tahun 2022.



Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>

Gambar 1. Grafik perkembangan pengguna sosial media platform di Indonesia

Peningkatan ini menciptakan kesempatan baru kepada banyak industri untuk berkembang, tidak terkecuali Dyandra Academy, sebuah lembaga program pelatihan bersertifikat yang bergerak di industri MICE (*Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition*).

Dyandra Academy berdiri pada tahun 2019 dan berada dibawah naungan Dyandra Promosindo, sebuah *Professional Event Organizer* (PEO) yang merupakan bagian dari Kompas Gramedia Group. Dyandra Academy memiliki 1 platform sosial media yang digunakan untuk memperkenalkan program pelatihan yang ditawarkan dan untuk menarik *engagement*. Platform yang dipilih oleh Dyandra Academy adalah Instagram @Dyandraacademy, Instagram adalah platform sosial media yang menonjolkan *visual image*. Oleh karena itu pembuatan desain untuk *feeds* instagram Dyandra Academy sangat penting untuk meningkatkan *awareness* dan *engagement*. Untuk menciptakan desain dibutuhkan pengetahuan dasar mengenai desain itu sendiri, salah satu pengetahuan dasar dalam desain adalah *Layout*.

Sebagai pengetahuan dasar desain *Layout* digunakan untuk menata ruang sebuah desain, penataan ini dapat membantu untuk mengkomunikasikan informasi tertentu atau untuk memberi konteks terhadap tema atau konsep yang ingin dipaparkan. Oleh karena itu pengetahuan mengenai *Layout* merupakan fondasi yang penting dalam membuat desain, pernyataan ini diperkuat dengan pernyataan dari Rustan (2008) bahwa desain yang baik adalah desain yang dapat menginformasikan pesan dengan jelas.

Teori Sosial Media

Media sosial menurut Kotler dan Keller (2012) merupakan platform yang diolah dari jaringan data digital, umumnya media sosial dapat diakses menggunakan bantuan kuota internet atau wifi. Tujuan dari pembuatan platform media sosial adalah sebagai penghubung antar satu individu dengan individu lainnya ataupun organisasi, Lembaga, kelompok, dan

lain sebagainya. Platform media sosial ada berbagai macam, menurut Kaplan dan Hainlein (2010) dapat diklasifikasikan menjadi:

1. **Alat kolaborasi**
Media sosial ini berbentuk website yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk melakukan kolaborasi proyek melalui perangkat online, alat kolaborasi dapat ditemukan melalui website Wikipedia, Instagram, Tik Tok, dan lain sebagainya.
2. **Menciptakan konten**
Konten yang dimaksud mencakup foto, video, postingan dalam bentuk teks, dan lain sebagainya, seiring berjalannya waktu makin banyak *content based social media platform* yang bermunculan, isi dari konten tersebut juga beragam dan bersifat dinamis sehingga dapat dinikmati oleh khalayak luas. Contohnya adalah aplikasi Youtube, Instagram, Twitter, Tik Tok, dan lain sebagainya.
3. **Social networking**
Social networking memiliki kegunaan untuk membangun relasi secara interpersonal dan tergolong lebih intim karena *social networking* mencakup informasi dan data pribadi sehingga bersifat lebih sensitive, Contoh dari platform *social networking* adalah LinkedIn, Facebook, MySpace, dan lain sebagainya.
4. **Blog dan mikroblog**
Merupakan sebuah platform yang berbasis website yang dapat diciptakan atau dibangun dengan bantuan jasa penyedia server atau webpage seperti Wordpress atau WIX, Kegunaan dari blog dan mikroblog adalah untuk menciptakan ruang personal untuk menyampaikan opini, memberikan informasi dan pengalaman, hingga kritikan. Perbedaan dari blog dan mikroblog adalah mikroblog biasanya terdiri dari kurang lebih 200 kata sehingga penyampaian informasi yang diberikan lebih terbatas dibandingkan blog. Contoh dari mikroblog adalah Twitter.
5. **Virtual world gaming**
Virtual world gaming merupakan sebuah teknologi canggih yang memberikan *experience* menarik seolah-olah pemain

berada di dalam game tersebut menggunakan karakter yang biasanya disebut avatar. Salah satu gaming device yang menggunakan teknologi ini adalah Oculus.

6. Sosial Virtual World

Memiliki konsep yang sama dengan Virtual world gaming dimana pengguna dapat memasuki dunia Virtual dan melakukan serangkaian kegiatan seperti mencoba pakaian atau mengunjungi *landmark* atau negara tertentu. Contoh Sosial virtual world adalah Metaverse.

Seiring perjalanan waktu, kegunaan sosial media semakin beragam dan berkembang selain untuk berkomunikasi sosial media kerap digunakan untuk memperkenalkan, mempromosikan, serta menyebarkan suatu barang atau jasa, hal ini dimanfaatkan oleh pemilik usaha dan jasa untuk mengembangkan bisnisnya. Salah satu platform Sosial media yang kerap digunakan untuk mempromosikan barang atau jasa adalah Instagram.

Instagram adalah sebuah aplikasi sosial media yang berbasis foto atau video, sehingga aplikasi ini cocok digunakan untuk mempromosikan barang dan jasa menggunakan *visual* yang dapat menarik perhatian konsumen, *visual* merupakan sebuah *tool* yang lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan teks saja karena *visual* lebih mudah untuk dicerna dalam sepersekian detik. Fitur yang terdapat dalam Instagram adalah *Feeds*, *Reels*, *Story*, dan *Live*. *Feeds* digunakan untuk menunjukkan media berupa foto dan caption. *Reels* untuk media berbentuk video dan caption, sedangkan *Story* dapat menampilkan media dalam bentuk foto atau video, selain itu story dapat digunakan untuk melakukan sesi tanya jawab yang dapat meningkatkan *engagement* antara *user* dan *audiens*. *Live* adalah sebuah fitur dimana *user* mengadakan siaran langsung dengan *audiens* dan melakukan interaksi secara langsung.

Teori Desain Grafis

Helfand (2002) mencetuskan bahwa desain grafis adalah ilmu kesenian yang diolah dengan memadukan serangkaian elemen grafis seperti elemen *visual*, elemen teks, warna, garis, dan lain sebagainya dengan sedemikian rupa untuk menciptakan suatu desain sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan mengkomunikasikan sesuatu, kegunaan lain dari desain grafis adalah untuk meningkatkan *visual* dan memberi makna dan kesan terhadap desain, *visual* yang baik merupakan salah satu aspek yang penting dalam suatu karya untuk memberi kesan yang baik dan dapat dikenang.

Dalam proses pembuatan desain grafis ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menciptakan sebuah karya yang komprehensif, komunikatif, dan harmonis, yaitu penataan desain, garis yang menghubungkan antara satu titik ke titik lain, bentuk yang digunakan, pemilihan tipografi yang sesuai dengan konsep atau tema, *color palette*, penggunaan gelap terang (kontras) dan tekstur untuk memberi depth dan makna dalam karya, serta menggunakan dan mengkombinasikan berbagai macam ukuran untuk membuat desain lebih dinamis dan tidak kaku.

Teori Layout

Layout merupakan tata peletakan elemen dalam desain seperti elemen grafis, elemen visual, elemen teks, dan lainnya memiliki *impact* yang besar dalam desain tersebut. *Layout* dapat memberi kesan atau pesan yang akan disampaikan kepada audiens. *layout* dapat mempengaruhi isi konteks dan informasi yang ingin disebarluaskan, serta ide dan tema desain.

Rustan (2008) menjabarkan adanya empat prinsip teori layout yang perlu diperhatikan dalam membuat desain layout yaitu, *balance*, *unity*, *emphasis*, dan *sequence*.

a. *Balance* merujuk kepada keseimbangan desain *layout*, namun bukan berarti penataan elemen yang terdapat dalam desain harus dibagi secara rata, namun ketika elemen desain memiliki letak yang tepat tanpa mengubah arti dan mengubah konteks dan informasi yang tersirat di dalam desain tersebut.



Sumber:

<https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>

Gambar 2. Contoh prinsip teori *layout*, *balance*

b. *Unity* merupakan kesatuan antara desain dengan elemen yang akan digunakan tujuan dari *unity* adalah

untuk membuat desain menjadi terlihat *interlaced* atau terikat dan terlihat konsisten, dengan menerapkan prinsip *layout* hal ini audiens dapat lebih mudah memahami konsep, tema, maupun informasi yang ingin disampaikan.



Sumber:
<https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>
Gambar 3. Contoh prinsip teori *layout*, *unity*

c. *Emphasis* adalah penekanan terhadap salah satu atau lebih elemen yang terdapat dalam desain *layout* untuk mengalihkan perhatian *audiens* kepada suatu objek yang ingin di *highlight* untuk membuat *focal point*. Ada berbagai cara untuk menonjolkan elemen dalam desain *layout* contohnya adalah bermain dengan ukuran elemen, penggunaan *color pallete*, serta peletakan *focal point* tersebut.



Sumber:
<https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>
Gambar 4. Contoh prinsip teori *layout*, *emphasis*

d. *Sequence* adalah di mana kita mengatur arah atau flow desain untuk audiens. Pengurutan ini berguna untuk mengutamakan informasi tertentu agar dapat audiens dapat menyerap informasi dengan lebih mudah.



Sumber:
<https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>
Gambar 5. Contoh prinsip teori *layout*, *sequence*

Selain penerapan prinsip *layout*, penerapan elemen yang terdapat di dalam desain tersebut juga memiliki *impact* yang besar, salah satunya adalah elemen *visual*, Rustan (2008) menjelaskan bahwa elemen *visual* adalah elemen yang memiliki bentuk baik itu secara organik atau inorganik seperti foto, infografis, dan lain sebagainya. Elemen *visual* ini bertujuan untuk memberikan konteks melalui informasi *visual* yang digunakan serta sebagai pendukung teks dalam *layout*.

Elemen visual geometris			
Elemen visual organik			
Elemen visual foto			

Gambar 6. Contoh elemen *visual* dalam teori *layout*.

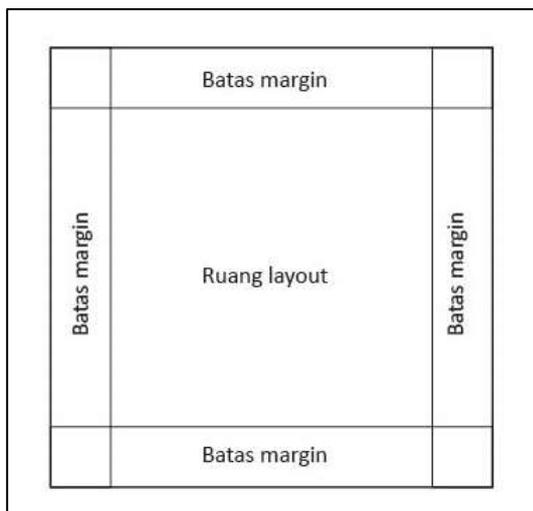
Namun tidak semua desain *layout* perlu menggunakan elemen *visual*, ada beberapa kasus dimana sebuah desain hanya membutuhkan elemen teks seperti novel, buku, dan lain sebagainya. Rustan (2008) menjelaskan bahwa elemen teks meliputi penggunaan font serta penerapan *headline*, *sub-headline*, dan *body copy* dalam desain.



Gambar 7. Contoh elemen teks dalam teori *layout*.

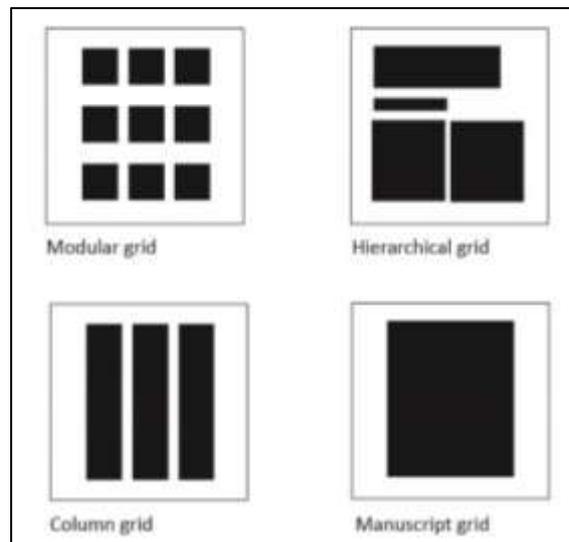
Rustan (2008) juga menjelaskan adanya dan pentingnya penggunaan elemen yang tidak dapat dipandang. Peran elemen tidak dapat dipandang adalah sebagai kerangka *layout*, oleh karena itu elemen ini tidak akan muncul pada hasil *final* desain *layout*. Elemen tidak dapat dipandang ini mencakup:

A. *Margin* yang merupakan *space* diantara pinggir halaman atau *artboard* dengan ruang yang akan di *layout*, tujuan dari *margin* adalah untuk memberi batas akhir agar elemen *layout* menjadi tidak keluar dari batas.



Gambar 8. Contoh elemen tidak dapat dipandang dalam teori *layout*, *margin*

b. *Grid* berperan sebagai kerangka atau guide untuk meletakkan elemen desain *layout*, dan membuat desain *layout* terlihat lebih konsisten dan terstruktur. *Grid* dibagi menjadi empat jenis yaitu *Modular grid* yang merupakan kerangka yang terdiri dari baris dan kolom yang terbentuk dari bentuk persegi atau persegi Panjang, *Hierarchical grid* memiliki kerangka yang fleksibel dibandingkan grid lainnya dan cenderung menonjolkan suatu elemen tertentu sebagai focal point, *Manuscript grid* adalah kerangka yang terdiri dari satu kolom dan terlihat seperti naskah novel, sedangkan *Column grid* adalah kerangka yang dibagi menjadi beberapa bagian kolom dan umum digunakan untuk mendesain website atau majalah.



Gambar 8. Contoh elemen tidak dapat dipandang dalam teori *layout*, *margin*

Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam analisis ini adalah metode komparatif. Menurut Sugiyono (2008) Penelitian komparatif adalah penelitian yang digunakan untuk membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih terhadap sampel yang berbeda. Untuk metode penelitian peneliti menggunakan serangkaian metode yang terstruktur untuk mengumpulkan data untuk dianalisis, yaitu metode observasi, interview dan studi dokumen.

a. Observasi

Pengamatan secara langsung oleh peneliti selama menjalankan kegiatan *internship* selama enam bulan di Dyandra Academy dan menganalisis key *visual* yang sudah ditetapkan oleh perusahaan. Pengamatan juga dilakukan untuk memantau konsistensi desain *visual* dengan target audiens yang sudah ditetapkan.

b. Interview

Interview diadakan secara daring oleh staf dan tim kreatif dari Dyandra Academy untuk mendapatkan data yang akurat dan terperinci sesuai dengan keadaan di lapangan mengenai *creative brief* dan sistematika cara pengerjaannya.

c. Studi dokumen

Studi dokumen diperoleh dari *creative brief* dan standarisasi desain yang sudah ada sebelumnya. Data ini diperlukan untuk membuat analisis komparasi standarisasi desain Dyandra Academy dengan teori yang sudah diajarkan di perkuliahan.

Data yang diolah berdasarkan dari pengalaman peneliti selama mengikuti program *internship* di Dyandra Academy dan pengetahuan selama menempuh pendidikan di Universitas Kristen Petra, Data tersebut mencakup data dan hasil proyek *internship*, alur pengerjaan *feeds* Instagram hingga final, kendala yang dihadapi selama membuat *feeds* Instagram Dyandra Academy, serta *achievement* peneliti selama mengikuti program *Internship*.

Pembahasan.

Peneliti menemukan beberapa kejanggalan dari Instagram dan desain *feeds* Dyandra Academy, dikarenakan desain tersebut tidak sesuai dengan prinsip dan teori *layout*, peneliti kemudian mengadakan diskusi melalui aplikasi Whatsapp Bersama dengan mentor yang memiliki peran sebagai manager Dyandra Academy untuk melakukan perubahan terhadap tampilan desain *feeds* sesuai dengan pengetahuan mengenai teori dan prinsip *layout* yang peneliti pelajari selama menempuh perkuliahan.

Balance

Penggunaan elemen grafis berwarna abu-abu sebagai *background image* membuat tampilan *image feeds* menjadi terlihat penuh dan kaku, selain itu penggunaan *background image* justru menghalangi pesan utama yang ingin disampaikan.

Penggunaan elemen grafis yang terlalu berlebihan dan repetitif membuat hasil akhir desain menjadi terlalu ramai dan tidak berbobot, selain itu penempatan elemen grafis yang *overlapping* dengan teks konten yang berupa *outline* mengganggu *flow* keterbacaan teks tersebut.



Gambar 9. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk perayaan tahun baru 2021

Selain itu, kurangnya informasi *visual* berupa foto atau ilustrasi yang relevan dengan topik yang diangkat membuat desain terlihat membosankan untuk dilihat. Keseimbangan desain masih belum terlihat jelas karena penggunaan elemen grafis yang berlebihan dan peletakkannya yang kurang strategis.



Gambar 10. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk konten Valentine 2022 oleh peneliti.

Peneliti menemukan alternatif dari penggunaan *background image* dengan menggunakan *background* dengan warna yang diambil dari *color pallete* Dyandra Academy agar tidak *feeds* terlihat rapi dan tidak mengganggu keterbacaan konten, selain itu peneliti mengurangi penggunaan elemen grafis yang berlebihan dan menggunakan elemen grafis berupa

foto atau ilustrasi yang relevan untuk menjaga keseimbangan konten dan desain.

Unity

Dyandra Academy sudah memiliki pola pikir yang baik dengan menyediakan standarisasi desain yang dapat digunakan dalam semua media yang akan digunakan, standarisasi desain tersebut meliputi tipografi, *color palette*, elemen grafis, dan logo Dyandra Academy). Sehingga semua media yang digunakan dapat menggunakan asset dan identitas khusus yang ditetapkan oleh Dyandra Academy. Namun penerapan prinsip *Unity* masih belum maksimal, hal ini dikarenakan penggunaan elemen grafis dan teks yang tidak konsisten.



Gambar 11. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk promosi program pelatihan *Social Media Strategy*.

Dalam desain konten perayaan promosi program pelatihan *Social Media Strategy*, Dyandra Academy tidak menggunakan elemen grafis *visual* berupa foto atau ilustrasi, hal ini membuat penampilan konten *feeds* menjadi terlihat membosankan dan tidak menarik. Bentuk geometris dalam *feeds* tersebut masih belum berhasil memberikan konteks ataupun relevansi dengan topik konten yang diangkat.



Gambar 12. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk promosi program pelatihan *Social Media Strategy* oleh peneliti.

Peneliti menerapkan prinsip *unity* dalam pembuatan desain *layout feeds* dengan cara menambahkan elemen *visual* berupa foto, foto yang digunakan relevan dengan konten *video mapping* yang bertujuan untuk memberi konteks terhadap konten yang sedang dipaparkan dan menciptakan desain yang koheren.

Emphasis

Dyandra Academy sudah menerapkan konsep *emphasis* dengan cukup baik, Dyandra Academy memahami elemen teks atau elemen *visual* yang sebaiknya ditonjolkan.



Gambar 13. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk promosi talkshow.

Dyandra Academy menerapkan prinsip *emphasis* dengan cara memberi *highlight* terhadap elemen teks yang esensial sebagai *focal point*.

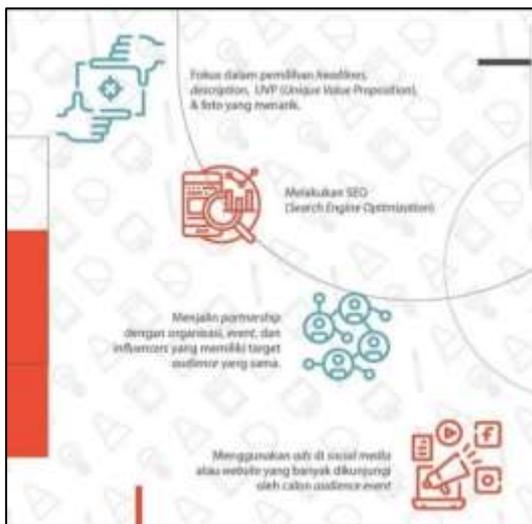


Gambar 14. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk konten *content-copywriting*.

Peneliti terus menerapkan penggunaan prinsip *emphasis* sesuai dengan desain *layout* sebelumnya karena sudah sesuai dengan tujuan dan prinsip *emphasis* yaitu untuk memberi *vocal point*.

Sequence

Penerapan prinsip teori *layout*, *sequence* dalam pembuatan desain *layout* Dyandra Academy masih kurang, Dyandra Academy masih kurang memahami penempatan elemen teks dan *visual*, sehingga informasi yang dipaparkan menjadi susah untuk dipahami secara runtut.



Gambar 15. Tampilan konten *feeds* tips promosi event Instagram Dyandra Academy.

Dalam tampilan konten *feeds* Dyandra Academy, peneliti merasa bahwa penempatan elemen teks dan *visual* masih belum konsisten sehingga alur membaca konten menjadi terganggu dan sulit untuk dipahami.



Gambar 16. Tampilan pemenang FFI 2022 *feeds* Instagram Dyandra Academy oleh peneliti.

Peneliti menerapkan prinsip *sequence* untuk menciptakan alur membaca konten yang mudah untuk dipahami melalui peletakan elemen teks yang konsisten berada ditengah konten dengan elemen *visual* berupa foto orang yang bersangkutan dengan *body copy*, hal ini bertujuan untuk memudahkan *audiens* untuk membaca informasi berupa teks dan *visual* dari pemenang FFI 2022.

Grid

Grid yang digunakan oleh Dyandra Academy adalah *hierarchical grid*, dimana peletakan elemen desain berupa teks atau *visualnya* diurutkan dari elemen yang terbesar (sebagai *focal point* utama) hingga ke elemen yang paling kecil. Grid ini sering digunakan untuk memberi *highlight* terhadap elemen desain tertentu, baik itu dalam bentuk visual maupun dalam bentuk teks.



Gambar 17. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk acara talkshow.

Hierarchical Grid sering digunakan oleh Dyandra Academy sebagai kerangka pembuatan *feeds* Instagram, pemilihan *focal point* biasanya diambil dari *copy* konten, mulai dari *headline* sebagai *focal point* utama, disusul dengan *sub-headline*, dan kemudian *body copy* untuk elemen teks yang paling kecil, tidak lupa untuk memberi kemudahan kepada *audiens* untuk meresapi informasi dalam *feeds*, Dyandra Academy juga memberi *highlight* kedalam elemen teks berupa teks berwarna atau teks yang diberi efek *bold*, agar teks dapat dibaca dengan mudah.



Gambar 18. Tampilan *feeds* Instagram Dyandra Academy untuk konten hiburan oleh peneliti.

Saat ini Dyandra Academy telah mengembangkan isi dari konten mereka dan menambahkan konten hiburan dalam pembuatan konten Instagram Dyandra Academy, konten hiburan ini dapat berupa puzzle, teka-teki, silang, dan lain sebagainya. Mengingat

konten yang dibuat tidak semuanya cocok untuk menggunakan *Hierarchical Grid*, maka peneliti melakukan penyesuaian jenis *grid* yang digunakan dengan konten, untuk konten seperti teka-teki silang atau puzzle, peneliti menggunakan *Modular Grid*.

Margin

Untuk *margin* Dyandra Academy memiliki *margin* dengan ukuran 77px x 1080px untuk artboard berukuran 1080px x 1080px.

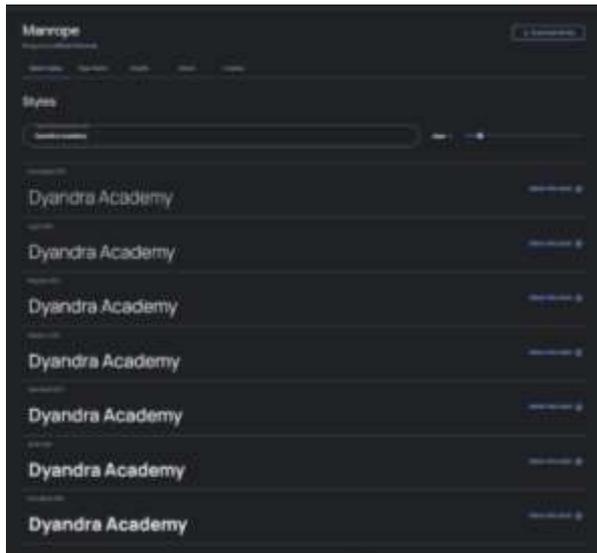


Gambar 19. Tampilan penggunaan *margin* dalam Instagram Dyandra Academy untuk konten hiburan oleh peneliti.

Penggunaan *margin* dalam desain *layout feeds* Instagram Dyandra Academy untuk memberi batas akhir pada elemen desain berupa teks baik itu *headline*, *sub-headline*, *body cop*, dan logo Dyandra Academy dengan ukuran 75px x 110px.

Elemen Teks

Dyandra Academy menyediakan font yang digunakan untuk keperluan pembuatan *feeds* Instagram yaitu Manrope. Font ini konsisten digunakan sejak awal Instagram Dyandra Academy dibuat pada tahun 2019 hingga saat ini, Font ini juga digunakan sebagai *base* pembuatan logo dan *logo type* Dyandra Academy.



Gambar 20. Jenis *style font* Manrope untuk Instagram Dyandra Academy.

Font Manrope memiliki 7 *style* dengan ketebalan yang berbeda, hal ini membuat penggunaan font menjadi lebih *versatile* dan dapat digunakan dalam pembuatan *headline*, *sub-headline*, dan *body copy*. Peneliti menggunakan font ini dengan menciptakan variasi yang unik agar unsur tipografi dalam desain *layout* tidak membosankan, seperti mengubah ukuran dan warna font, menggunakan font sebagai *outline*, memberi *highlight* dalam font, dan lain sebagainya.

Elemen Visual

Untuk elemen *visual* Dyandra Academy memiliki beberapa elemen berupa asset grafis yang digunakan untuk menciptakan *feeds* Dyandra Academy. Namun peneliti menemukan kejanggalan dalam desain *feeds* Instagram Dyandra Academy yang sudah dikeluarkan sebelumnya pada tahun 2019 hingga tahun 2020.



Gambar 21. Standarisasi elemen *visual* oleh Dyandra Academy.

Standarisasi elemen *visual* yang disediakan meliputi logo Dyandra Academy dengan 2 jenis tampilan yaitu, tanda kombinasi dan *logo type*, Dyandra Academy juga menyediakan *background image* sebagai *background* utama di *feeds* Dyandra Academy yang terdiri dari ilustrasi logo Dyandra Academy, buku, lampu bolham, bolpoin, dan layar *desktop* komputer. Dyandra Academy memiliki 3 jenis elemen grafis yang berupa persegi panjang, dan bentuk geometris yang diambil dari singkatan Dyandra Academy yaitu D dan A.



Gambar 22. Analisis perbandingan desain dari peneliti untuk mentor sebagai saran untuk merubah tampilan desain *feeds*.



Gambar 23. Tampilan desain *feeds* Dyandra Academy setelah menerima saran dari peneliti.

Peneliti melakukan analisis terhadap desain *feeds* Instagram Dyandra Academy pada tahun 2019 hingga tahun 2020 untuk mendalami pembuatan desain *feeds* Instagram sebagai proyek utama *internship* peneliti,

Salah satu saran yang peneliti ingin salurkan terkait penggunaan teori dan prinsip layout kepada mentor adalah untuk menambah penggunaan elemen *visual* berupa ilustrasi atau foto, penggunaan elemen *visual* merupakan salah satu cara terefektif untuk mendukung konten dan memberi konteks terhadap informasi yang akan dipaparkan, elemen *visual* yang digunakan juga harus terlihat jelas dan relevan dengan konten yang ditetapkan sehingga terjalin keharmonisan antara elemen teks dan elemen *visual*.

Peneliti juga berhasil untuk mengubah peletakan logo menjadi disebelah kiri agar logo Dyandra Academy tidak terhalang oleh ikon *multiple pages* yang terdapat di *feeds* Dyandra Academy, menambah asset grafis yang lebih trendy dan penggunaan foto atau ilustrasi untuk memberi variasi terhadap asset grafis yang sudah ada dalam standarisasi desain Dyandra Academy, serta menghilangkan *background image* dan menggantinya dengan menggunakan *solid color* dari *color palette* Dyandra Academy sebagai *background* desain *feeds*.

Selain itu peneliti ingin menyarankan agar kedepannya Dyandra Academy dapat memahami pentingnya pemahaman dan penerapan teori serta prinsip layout dalam desain *feeds* Instagram Dyandra Academy kedepannya dan mengikuti perkembangan tren yang dinamis, baik itu dalam bentuk desain maupun konten.

Daftar Pustaka

- Asthararianty, & Lesmana, F. (2018). Studi hermeneutik: desain *layout* buku biografi Merry Riana. *Nirmana*, 18(1), 13-19.
- Ibnu, Y. (2022, April 12). *Prinsip dalam desain layout yang harus diperhatikan*. Retrieved from Portal Dekave: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>
- Kaplan, A. M., & M. H. (2010). Users of the world, unite! the challenges and opportunities of media. *Business Horizons*, 10.
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Indonesia*. Retrieved from Datareportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management* (14th ed.). Upper Saddle River, New Jersey, United States: Prentice Hall.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.