

Proses Kreatif Desain Grafis dalam Produksi Konten Feed Instagram TVRI Nasional

*Creative Graphic Design Process in Producing Instagram Feed
Content for TVRI Nasional*

Nashwa Aulia Ardhini¹

Amirudddin Saleh²

Hamzah³

Program Studi Komunikasi Digital dan Media¹

Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat²

Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat³

Sekolah Vokasi, IPB University¹

Fakultas Ekologi Manusia, IPB University²

Fakultas Ekologi Manusia, IPB University³

Jl. Kumbang No.14, Kota Bogor, 16128, Indonesia¹

Jl. Raya Dramaga, Bogor, 16680, Indonesia²

Jl. Raya Dramaga, Bogor, 16680, Indonesia³

nashwaauliaardhini@apps.ipb.ac.id

Dikirim: 16 Desember 2025, Direvisi: 20 Juni 2026, Diterima: 21
Juni 2026, Terbit: 28 Juni 2026. Sitasi: Ardhini, N. A., Saleh, A.,
& Hamzah, H. (2026). Proses Kreatif Desain Grafis dalam
Produksi Konten Feed Instagram TVRI Nasional. *Promedia:
Public Relation dan Media Komunikasi*, 12(1), 38-69

Abstract

Advances in digital technology have transformed the way people communicate and access information. Today, information is obtained not only through television broadcasts but also through various digital platforms such as social media. As a public broadcaster, Televisi Republik Indonesia (TVRI) faces challenges in producing content for its Instagram feed. This study aims to analyze the creative process of graphic design and identify obstacles and solutions in the production of content for TVRI Nasional's Instagram feed. This study employs a qualitative descriptive approach with data collection techniques including active participation, observation, and in-depth interviews. The theoretical framework used is Wallas's four-stage theory

preparation, incubation, illumination, and verification. The results show that the creative process of graphic design in the production of TVRI Nasional's Instagram feed content proceeds adaptively. This creative process produces Instagram feed content with a consistent visual identity, high readability, and a clear information structure that is easily understood by the audience. The obstacles encountered included technical issues related to network connectivity and design applications, a heavy workload, and semantic barriers resulting from differences in understanding. These obstacles were overcome through the implementation of standard operating procedures (SOPs), updates to work equipment, the use of a design library, the setting of production priorities, and strengthened team coordination. The recommendation from this study is that TVRI should.

Keywords: Creative process, Graphic Design, Instagram Feed, Social Media, TVRI

Abstraksi

Perkembangan teknologi digital mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi dan mengakses informasi. Saat ini, informasi tidak hanya diperoleh melalui siaran televisi, namun juga berbagai platform digital seperti media sosial. Sebagai lembaga penyiaran publik, Televisi Republik Indonesia (TVRI) menghadapi tantangan dalam memproduksi konten feed Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses kreatif desain grafis serta mengidentifikasi hambatan dan solusi dalam produksi konten feed Instagram TVRI Nasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui partisipasi aktif, observasi, serta wawancara mendalam. Teori yang digunakan adalah teori Wallas memiliki empat tahapan, yaitu persiapan, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif desain grafis dalam produksi konten feed Instagram TVRI Nasional berjalan secara adaptif. Proses kreatif tersebut menghasilkan konten feed Instagram yang memiliki identitas visual konsisten, tingkat keterbacaan tinggi, serta struktur informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens.

Hambatan yang muncul mencakup kendala teknis terkait jaringan dan aplikasi desain, beban kerja tinggi, serta hambatan semantik akibat perbedaan pemahaman makna. Hambatan tersebut diatasi melalui penerapan SOP, pembaruan perangkat kerja, pemanfaatan bank desain, penentuan prioritas produksi, dan penguatan koordinasi tim. Saran dari penelitian ini adalah TVRI meningkatkan efektivitas manajemen waktu, mengoptimalkan penggunaan peralatan kerja, dan memperbaiki koordinasi.

Kata Kunci: Desain Grafis, Instagram Feed, Media Sosial, Proses Kreatif, TVRI

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi dan mengakses informasi. Saat ini, informasi tidak hanya diperoleh melalui siaran televisi, namun juga berbagai platform digital seperti media sosial, situs web, dan aplikasi *mobile*. Berdasarkan data dari *We Are Social* dan *Kepios* (2025:13), jumlah pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai 143 juta orang, atau setara dengan 50,2% dari total populasi. Pemanfaatan media sosial, pengguna dapat menerima informasi dengan lebih mudah serta cepat (Ilhami & Sudrajat, 2024:2). Ketertarikan pengguna terhadap media sosial tidak hanya ditentukan oleh informasi yang disampaikan, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh desain visual yang disajikan.

Salah satu media sosial yang paling diminati saat ini adalah instagram, hal ini karena memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengekspresikan diri secara lebih kreatif. Melalui penyajian foto dan video yang diolah menjadi konten, instagram berfungsi sebagai media sosial interaktif dalam membangun komunikasi (Rahmaudina *et al.* 2024:13). Instagram memiliki berbagai fitur utama seperti *feed*, *stories*, dan *reels*. *Feed* memiliki kelebihan dari fitur lainnya, yaitu dapat mengunggah foto atau video dengan dua slide atau lebih yang dapat digeser (Salsabillah & Yuniarti, 2023:93). Saat ini, *feed* tidak hanya digunakan sebagai sarana

berbagi kehidupan pribadi, namun juga dimanfaatkan oleh berbagai lembaga untuk kepentingan tertentu.

Televisi Republik Indonesia, sebagai lembaga penyiaran publik, memiliki peran dalam menyampaikan informasi dan berita kepada masyarakat. Salah satu cara yang telah digunakan adalah memanfaatkan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas. TVRI memiliki dua akun instagram utama, yaitu @tvrinasional yang menyajikan informasi umum, berita, edukasi, serta promosi program televisi, dan @tvrisport yang menyajikan informasi seputar olahraga. *Feed* instagram kedua akun tersebut menggunakan pola desain yang seragam sebagai identitas visual, namun dapat disesuaikan mengikuti kebutuhan informasi yang ingin disampaikan. Konsistensi visual menjadi hal yang penting seiring dengan meningkatnya persaingan di media sosial, terutama karena media swasta cenderung lebih diminati oleh generasi muda.

Hal ini tidak dapat dipisahkan dari peran desainer grafis, yang menggabungkan elemen visual dan informasi agar pesan dapat tersampaikan secara lebih menarik. Menurut Utami dan Andari (2025:32), desain grafis merupakan suatu bidang kreatifitas bagi seorang desainer grafis. Memiliki cakupan pekerjaan mulai dari merancang ide, kemudian mengeksekusinya hingga akhirnya tercipta sebuah karya yang dapat mengkomunikasikan suatu pesan dalam bentuk visual. Maka dari itu memerlukan pemahaman terhadap estetika, karena harus menerapkan elemen-elemen, dan prinsip-prinsip desain pada saat produksi.

Desain grafis tidak terlepas dari proses kreatif, karena memungkinkan desainer grafis mengubah ide kreatif menjadi bentuk visual yang efektif, unik, dan berkesan. Proses kreatif diperlukan untuk menghasilkan desain yang mampu bersaing, serta menghasilkan solusi yang sesuai dengan tujuan dan target audiens. Proses kreatif berdasarkan teori Wallas memiliki empat tahap, yaitu persiapan (*preparation*), Inkubasi (*incubation*), Iluminasi (*illumination*), dan Verifikasi (*verification*) (Syifa *et al.* 2024:138).

Keempat tahapan ini akan digunakan sebagai pisau analisis utama dalam penelitian ini untuk membedah bagaimana desainer grafis TVRI menjalani setiap fase produksi konten, mulai dari pengumpulan informasi hingga publikasi desain final.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat minimnya kajian ilmiah mengenai proses kreatif desain grafis di lembaga penyiaran publik, khususnya dalam hal produksi konten media sosial. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji proses kreatif pada media komersial. Ridwan dan Sari (2023:62) membahas proses kreatif konten interaktif di Instagram Majalah Sunday dan menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan inti dari pembuatan konten. Sementara itu, Maulania dan Suwanda (2025:638) dalam kajian tentang proses produksi konten video akun @cxc.customerprotection menyimpulkan bahwa keberhasilan produksi konten edukatif di media sosial sangat ditentukan oleh proses kreatifnya. Kedua penelitian tersebut belum menyentuh perkembangan produksi pada lembaga penyiaran publik, yang memiliki tantangan tersendiri berupa standar editorial ketat, tekanan kecepatan informasi, dan tuntutan konsistensi identitas visual sebagai institusi negara.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan utama, yaitu bagaimana proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional, apa saja hambatan yang muncul selama proses produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional, dan apa solusi yang diterapkan dalam produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam meningkatkan kualitas produksi konten media sosial Instagram melalui pemahaman proses kreatif, terutama dalam lingkungan kerja yang dinamis seperti TVRI.

II. KAJIAN TEORI

Media sosial adalah salah satu bentuk media baru berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi,

berkolaborasi, dan memproduksi berbagai jenis konten dalam membangun jejaring sosial (Ayunda *et al.*, 2025:186). Pola komunikasi masyarakat juga ikut berubah, dari yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi interaktif dan partisipatif. Media sosial juga memungkinkan individu maupun komunitas untuk berbagi informasi dan membangun hubungan sosial secara lebih luas. Lebih jauh, platform ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana kolaborasi antar pihak untuk memperluas jaringan sekaligus memperkuat penyampaian pesan (Firrizqi & Fauzi, 2023:1020).

Beragam platform seperti Instagram, Facebook, X, TikTok, YouTube, dan LinkedIn memberikan ruang bagi pengguna untuk berperan tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten. Saat ini tidak lagi terbatas pada komunikasi personal, melainkan berkembang menjadi media dalam penyebaran informasi publik. Bagi lembaga penyiaran publik, media sosial menjadi peluang untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, sekaligus membangun interaksi dua arah dengan masyarakat. Selain itu, membantu lembaga penyiaran publik memperluas segmentasi audiens serta membuat konten visual yang sesuai dengan kebutuhan informasi masyarakat.

Instagram merupakan salah satu platform media sosial berbasis visual yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan laporan *Hootsuite* dan *We Are Social*, pada Oktober 2022 sekitar 43,4% penduduk Indonesia menggunakan instagram (Salsabillah & Yuniarti, 2023:91). Tingginya tingkat penggunaan tersebut menunjukkan bahwa instagram memiliki peran penting sebagai media komunikasi dan ruang interaksi. Menyediakan berbagai bentuk interaktivitas, seperti *likes*, komentar, *share*, serta fitur *insight* yang memungkinkan pengelola akun memahami respons audiens. Penyajian informasi secara visual mendorong interaksi yang positif serta dapat menjadikan instagram sebagai media informasi yang mudah diingat oleh audiens (Mulyani *et al.*, 2024:192).

Feed Instagram merupakan fitur awal yang diperkenalkan oleh platform ini, dan memiliki keunggulan berupa tampilan konten yang bersifat permanen kecuali dihapus oleh pemilik akun (Firrizqi & Fauzi, 2023:1020). Sebagai ruang utama dalam menampilkan identitas visual sebuah akun, pemilihan ukuran, komposisi, dan konsistensi visual pada *feed* dapat memengaruhi estetika sekaligus membangun branding akun. Penyusunan *feed* yang rapi dan sesuai dengan target audiens terbukti meningkatkan keterlibatan audiens (Firrizqi & Fauzi, 2023:1019). Konsistensi visual dalam *feed* membantu audiens mengenali karakter dan identitas suatu akun, sehingga memperkuat kepercayaan audiens. Berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi publik secara visual sekaligus memperkuat identitas lembaga penyiaran publik.

Bidang kreativitas yang berperan penting dalam penyampaian informasi visual adalah desain grafis. Gabungan elemen visual seperti gambar, teks, angka, grafik, foto, dan ilustrasi yang diolah melalui pemikiran kreatif untuk menghasilkan karya yang informatif, menarik, dan berkesan (Hutahaeen *et al.*, 2025:351). Utami dan Andari (2025:32) menjelaskan desain grafis sebagai proses kreatif yang mengombinasikan elemen visual dan verbal untuk mencapai tujuan komunikasi, mulai dari perancangan ide hingga eksekusi visual. Keperluan analisis dalam penelitian ini, elemen-elemen desain seperti garis, bentuk, warna, tipografi, dan *layout* akan digunakan sebagai indikator untuk mengevaluasi kualitas visual konten *feed* TVRI yang dihasilkan dari proses kreatif.

Menurut Lubart (2001), proses kreatif merupakan rangkaian pemikiran dan tindakan yang mengarahkan individu dalam menghasilkan produk yang bersifat baru dan adaptif terhadap kebutuhan atau situasi tertentu. Sementara itu, Sawyer (2021) memandang proses kreatif sebagai proses yang bersifat iteratif dan improvisasional, di mana ide berkembang melalui eksplorasi,

refleksi, serta penyempurnaan secara berulang hingga menghasilkan karya yang diinginkan. Proses ini dapat diartikan sebagai tahapan berpikir yang memungkinkan individu mengubah ide menjadi karya visual baru dan adaptif yang dapat diterapkan secara nyata.

Astuto dan Gusanti (2025:1008) menyatakan bahwa proses kreatif memberi kebebasan bagi individu untuk mengekspresikan imajinasi dan gagasan tanpa terhambat rasa takut. Proses kreatif diperlukan dalam produksi konten visual seperti *feed* agar desain yang dihasilkan mampu bersaing dan sesuai dengan tujuan serta target audiens. Teori proses kreatif Wallas yang dikutip dari Nuriawati (2021:80) menjelaskan bahwa proses kreatif terdiri atas tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, yang saling berkaitan dalam menghasilkan konsep.

Keempat tahapan teori Wallas difungsikan sebagai pisau analisis untuk membedah proses kreatif desainer grafis TVRI. Tahap persiapan digunakan untuk menganalisis bagaimana desainer grafis mengumpulkan informasi, menentukan pesan utama, dan menyiapkan aset visual sebelum proses desain dimulai. Tahap inkubasi digunakan untuk mengkaji bagaimana desainer grafis mencari inspirasi dan membiarkan ide berkembang, baik melalui eksplorasi referensi visual maupun jeda kreatif di antara pekerjaan. Tahap iluminasi digunakan untuk menganalisis momen munculnya konsep desain, termasuk bagaimana desainer menentukan warna, tipografi, dan *layout* yang sesuai dengan identitas visual TVRI. Tahap verifikasi digunakan untuk membedah proses evaluasi dan revisi desain sebelum konten dipublikasikan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan menggambarkan secara mendalam fenomena

proses kreatif desain grafis dalam produksi konten feed Instagram TVRI Nasional. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami proses, makna, dan konteks yang tidak dapat diukur secara statistik. Pengambilan data dilaksanakan di Televisi Republik Indonesia (TVRI) selama tiga bulan, yaitu 8 September sampai dengan 12 Desember 2025.

B. Kriteria Informan

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Informan dipilih karena dianggap memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai terkait proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah dua orang, yang merupakan desainer grafis pada tim Konten Media Baru TVRI. Masing-masing bertanggung jawab atas pembuatan konten *feed* instagram @tvrinasional dan @tvrisport. Kedua informan dipilih karena terlibat langsung dalam produksi konten visual pada kedua akun instagram tersebut. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berperan sebagai desainer grafis dalam tim Konten Media Baru TVRI.
2. Terlibat langsung dalam proses produksi konten *feed* instagram, mulai dari perencanaan konsep, pembuatan desain, hingga evaluasi.
3. Memiliki pemahaman mengenai identitas visual TVRI serta kebijakan konten sebagai lembaga penyiaran publik.

Meskipun jumlah informan terbatas pada dua orang, keabsahan data dalam penelitian ini tetap dijaga melalui triangulasi data, yang dilakukan dengan cara observasi langsung, analisis konten *feed* instagram @tvrinasional dan @tvrisport, serta studi dokumentasi dari tim Konten Media Baru TVRI.

C. Data dan Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua jenis data dalam teknik pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan secara langsung melalui pelaksanaan (Siregar *et al.* 2022:72). Data dapat diperoleh melalui partisipasi aktif, observasi, serta wawancara mendalam. Data ini dikumpulkan selama pelaksanaan kegiatan, dengan mengikuti alur kerja tim Konten Media Baru, mulai dari tahap perencanaan konsep, pembuatan desain, hingga publikasi konten di instagram. Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber yang sudah tersedia sebelumnya, seperti instansi terkait, laporan, jurnal, buku, atau referensi lain yang relevan (Megayanti *et al.* 2022:35). Data diperoleh melalui jurnal, buku, dokumen, foto-foto, rekaman video, dan lain-lain yang dapat melengkapi data primer.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi daftar pertanyaan wawancara sebagai pedoman dalam pelaksanaan wawancara. Pertanyaan wawancara mencakup indikator pengembangan konsep, proses produksi desain grafis, hambatan yang dihadapi selama proses produksi, serta solusi yang diterapkan dalam pembuatan konten *feed* instagram. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung alur kerja desainer grafis, proses pembuatan konten *feed*, penerapan elemen desain, serta bentuk koordinasi dalam produksi konten *feed* instagram pada akun @tvrinasional dan @tvrisport. Selain itu, *handphone* digunakan sebagai alat dokumentasi untuk merekam kegiatan penelitian.

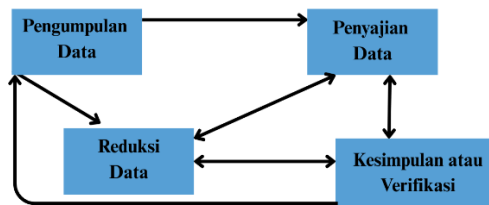
D. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam menyelesaikan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik berikut: (1) Observasi, (2) Partisipasi Aktif, (3) Wawancara, (4) Studi Pustaka. Teknik analisis data dimulai dengan memeriksa seluruh informasi

yang tersedia dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi (Mudhofar, 2022).

Validitas data diperkuat dengan triangulasi sumber (informan, dokumen, dan konten media sosial), triangulasi metode (wawancara, observasi, dan dokumentasi), serta triangulasi waktu dengan melakukan pengecekan data secara berulang. Melalui proses tersebut, data penelitian kemudian dikategorikan, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk melihat pola, hubungan antar temuan, serta implikasinya terhadap proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* Instagram @tvrinasional dan @tvrisport, khususnya terkait tahapan proses kreatif, hambatan yang dihadapi, serta solusi yang diterapkan dalam lembaga penyiaran publik.

Gambar 1. Model Analisis Interaktif oleh Miles dan Huberman



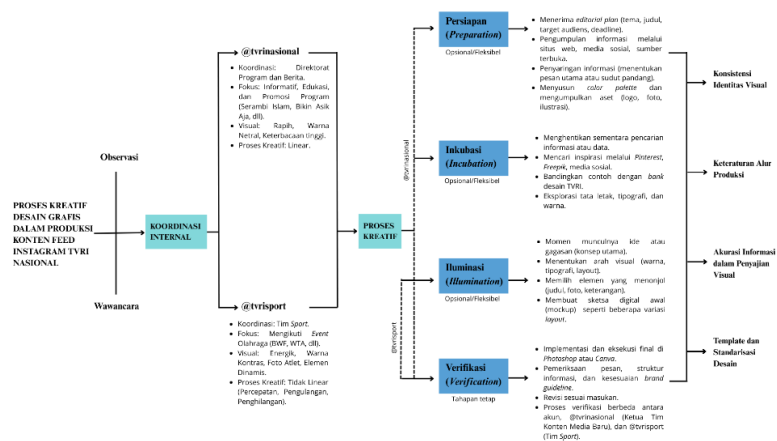
Secara garis besar, hasil penelitian dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu (1) proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional, (2) hambatan yang muncul selama proses produksi, dan (3) solusi yang diterapkan dalam produksi. Masing-masing kategori dianalisis secara mendalam dengan menghubungkan data lapangan, teori, serta penelitian terdahulu untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif.

IV. PEMBAHASAN

A. Proses Kreatif Desain Grafis dalam Produksi Konten Feed

Proses kreatif dalam produksi konten *feed* instagram @tvrinasional dan @tvrisport merupakan bagian penting, karena dapat membantu desainer grafis dalam membuat dan mengembangkan konsep yang tepat. Astuto dan Gusanti (2025) menyatakan proses kreatif merupakan tahapan berpikir untuk menciptakan sesuatu dengan memanfaatkan kemampuan indera, baik yang nyata maupun imajiner.

Gambar 2. Penyajian Data Tahapan Proses Kreatif, 2025



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan staf desainer grafis TVRI, alur kerja harian dimulai dengan koordinasi internal untuk memastikan kesesuaian konten dengan kebutuhan. Koordinasi dengan Direktorat Program dan Berita menjadi tahap awal yang penting bagi akun @tvrinasional, sementara koordinasi dengan tim Sport menjadi langkah pertama bagi akun @tvrisport. Koordinasi internal ini berfungsi sebagai panduan bagi desainer grafis dalam menentukan arah konsep visual, menyesuaikan ide dengan kebutuhan produksi, serta mengidentifikasi prioritas produksi.

Hasil wawancara lainnya menjelaskan bahwa dua akun instagram yang dikelola, memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda. Akun @tvrinasional, memiliki tujuan desain *feed* yang lebih diarahkan pada konten informatif dan bertujuan menyampaikan pesan secara jelas dan mudah dipahami. Seperti menyajikan informasi umum, berita, edukasi, serta promosi program TVRI seperti Serambi Islami, Bikin Asik Aja, dan Mimbar Agama Hindu. Memiliki gaya visual yang rapi, warna netral, dan tingkat keterbacaan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses kreatif pada akun ini lebih linear, dan mengikuti alur tahapan dari perencanaan hingga verifikasi secara jelas.

Sementara itu, akun @tvrisport membutuhkan penyesuaian yang lebih tinggi karena desain *feed* harus mengikuti perubahan *event* olahraga yang sedang berlangsung. Seperti untuk *event Badminton World Federation (BWF)* atau *Women's Tennis Association (WTA)*. Visual yang dihasilkan lebih energik, warna kontras, menonjolkan foto atlet, dan pemilihan elemen dinamis. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses kreatifnya pada akun ini bersifat tidak linear. Beberapa tahap dapat dipercepat, diulang, bahkan dilompati sesuai kebutuhan lapangan. Tahapan yang sering dilalui pada akun ini adalah iluminasi dan verifikasi. Perbedaan sifat dan tujuan akun @tvrinasional dan @tvrisport berdampak pada kebutuhan visual yang berbeda, sehingga desainer grafis harus menyesuaikan tahapan proses kreatif untuk setiap akun.

“Biasanya untuk akun @tvrinasional lebih fokus ke desain informatif, kaya misalnya mempromosikan program, edukasi tentang sejarah, atau informasi terkait isu atau kebutuhan informasi masyarakat. Nah kalo untuk akun @tvrisport lebih mengikuti event olahraga yang sedang berjalan.” (PW, 25, Laki-laki).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses kreatif dalam produksi konten *feed* instagram TVRI tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga menentukan bagaimana desain dapat berfungsi

sebagai media komunikasi dalam menyampaikan pesan. Oleh karena itu, setiap konsep desain dibuat tetap selaras dengan *brand guideline* TVRI. Hal ini membantu dalam menghasilkan konten visual yang tidak hanya menarik dan orisinal, tetapi juga tetap selaras dengan identitas TVRI sebagai lembaga penyiaran publik, sehingga pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan jelas.

Setiap *feed* yang diunggah, akan membentuk kesan jangka panjang. Maka dari itu, dalam produksi konten *feed* instagram @tvrinasional dan @tvrisport perlu melalui tahapan proses kreatif yang lebih terstruktur. Berdasarkan teori Wallas, proses kreatif desain grafis dalam produksi konten feed instagram TVRI, terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*).

A.1. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Tahapan pertama yaitu persiapan (*preparation*), desainer grafis akan memperoleh *editorial plan* yang berisi informasi seperti tema, judul, target audiens, serta tenggat waktu publikasi (*deadline*). Informasi tersebut digunakan sebagai acuan dalam memahami arah pesan yang ingin dicapai. Selanjutnya, dilakukan proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber, seperti situs web, media sosial, atau sumber informasi terbuka yang sesuai dengan isu atau topik yang dibahas. Pengumpulan informasi ini bertujuan agar konten yang dihasilkan memiliki dasar informasi yang kuat dan akurat, sehingga pesan yang disampaikan tidak hanya menarik tetapi juga tepat secara substansi.

A.2. Tahap Inkubasi (*Incubation*)

Tahap inkubasi tidak selalu berlangsung sebagai tahapan terstruktur, melainkan lebih sering muncul dalam bentuk jeda singkat bagi desainer grafis untuk mencari inspirasi visual. Eksplorasi ini dilakukan melalui berbagai sumber seperti Pinterest, Freepik, dan media sosial, maupun bank desain internal yang digunakan untuk memunculkan ide baru secara cepat. Akun @tvrinasional, inkubasi dapat berlangsung lebih lama karena kontennya tidak terlalu terikat oleh kecepatan waktu. Sebaliknya, pada @tvrisport, inkubasi menjadi proses yang singkat dan fungsional, sekadar memastikan desainer memiliki arah visual yang jelas.

A.3. Tahap Iluminasi (*Illumination*)

Tahapan ketiga yaitu iluminasi (*illumination*), yang merupakan momen munculnya ide dan menjadi dasar dalam pembuatan desain. Desainer grafis mulai menemukan gambaran konsep yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan dalam konten *feed* tersebut. Saat proses produksi ide yang muncul mempertimbangkan beberapa hal seperti karakter lembaga, kebutuhan konten, dan siapa yang akan melihat desain tersebut. Tahap iluminasi bukan hanya tentang munculnya ide, tetapi merupakan hasil dari memahami pesan dan tujuan konten yang akan dibuat.

Desainer grafis mulai menentukan arah visual yang ingin digunakan, seperti warna, tipografi, dan *layout*. Tahap ini, pemilihan warna ditentukan berdasarkan tema konten, karakter program, serta nuansa pesan yang ingin ditampilkan. Misalnya, konten informatif pada @tvrinasional cenderung menggunakan warna yang lebih netral, sedangkan konten olahraga pada @tvrisport sering menggunakan warna yang lebih kontras dan energik untuk menggambarkan nuansa sebuah pertandingan. Kemudian, tipografi ditentukan berdasarkan tingkat keterbacaan

dan kesesuaian dengan identitas TVRI, sehingga jenis huruf yang dipilih harus jelas, tidak terlalu dekoratif, dan mampu menampilkan informasi secara ringkas.

Penentuan elemen juga dilakukan untuk mengarahkan perhatian audiens agar langsung memahami pesan inti hanya dari satu kali melihat desain. Misalnya mempertimbangkan bentuk elemen grafis seperti ilustrasi, ikon, garis pemisah, atau latar belakang yang dapat memperjelas informasi. Jika kontennya bersifat informatif, maka penting untuk memilih visual yang bersih dan rapi, dengan *layout* yang menekankan kejelasan. Sementara itu, untuk konten olahraga seperti di @tvrisport, desainer cenderung memilih elemen yang lebih energik, seperti garis-garis dinamis, warna yang lebih kontras, atau foto atlet dengan pose yang kuat untuk menonjolkan nuansa kompetisi.

Desainer grafis melihat referensi dari ide yang sebelumnya telah ada, dan kemudian mulai membuat bentuk sketsa kasar, melalui media digital seperti handphone. Sketsa ini dibuat sebagai gambaran awal untuk melihat apakah konsep yang ingin dipakai sudah sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Tahap ini, desainer grafis mencoba beberapa susunan elemen berbeda untuk mencari *layout* yang paling sesuai dan mudah dipahami. Proses membuat sketsa kasar juga membantu agar bisa menilai bagian mana yang perlu diperbaiki sebelum masuk ke tahap verifikasi.

Gambar 5. Sketsa desain WTA 250, 2025



Sketsa digital ini memudahkan desainer grafis untuk mengubah posisi objek, ukuran tulisan, atau warna dengan cepat. Selain itu, tahap ini juga penting untuk memastikan desain dan informasi yang ditampilkan sudah jelas dan sesuai dengan kebutuhan produksi. Hal ini menunjukkan bahwa iluminasi dapat menjadi tahap yang diperpanjang, dipersingkat, atau bahkan diulang kembali sesuai tuntutan. Selain itu, berperan sebagai titik keputusan yang menentukan apakah desain dapat segera dieksekusi atau harus kembali ke tahap awal untuk penyesuaian konsep.

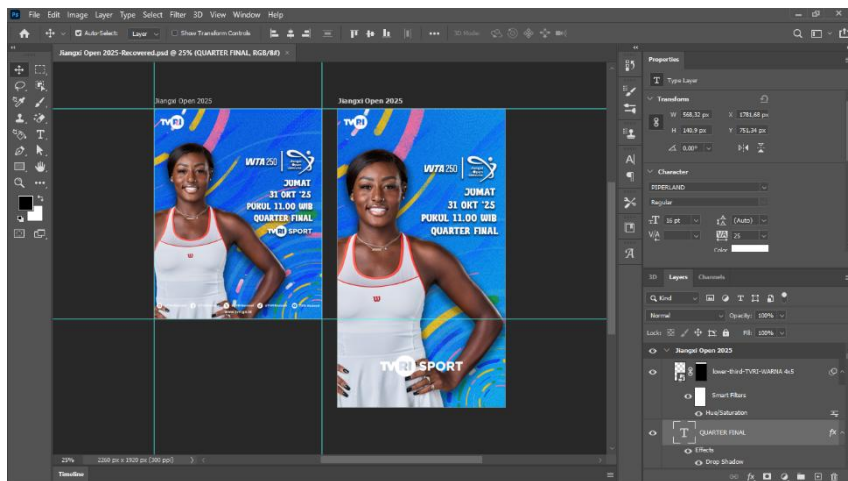
A.4. Tahap Verifikasi (*verification*)

Tahapan terakhir verifikasi (*verification*), desainer grafis mulai mengimplementasikan sketsa yang telah dibuat menggunakan *adobe photoshop*, atau *canva*. Tahap ini, semua elemen mulai dirapikan, hal ini dilakukan agar desain tetap sesuai dengan konsep awal. Setelah hasil desain selesai, untuk akun @tvrinasional dikonsultasikan kepada ketua tim Konten Media Baru untuk mendapatkan masukan atau revisi. Misalnya diperiksa apakah pesan, bentuk visual, dan struktur informasi sudah sesuai dengan kebutuhan. Tahap pengecekan ini menjadi penentu apakah

desain dapat lanjut ke tahap final atau masih perlu perbaikan. Jika perlu ada perbaikan, seperti penyesuaian warna, perbaikan *layout*, penambahan informasi, atau penyederhanaan teks maka langsung dilakukan.

Sementara itu, untuk akun @tvrissport proses verifikasi dilakukan secara langsung dengan tim *Sport* karena kontennya lebih cepat berubah dan mengikuti perkembangan event olahraga. Masukan yang diberikan bersifat lebih teknis dan berfokus pada ketepatan informasi pertandingan, foto atlet, jadwal siaran, atau perubahan mendadak dari lapangan. Jika terdapat revisi, desainer akan segera menyesuaikan desain agar sesuai dengan pembaruan informasi. Revisi bisa terjadi beberapa kali hingga desain benar-benar final dan layak dipublikasikan. Tahap verifikasi ini sangat penting, karena memastikan desain yang diunggah bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat, jelas, dan sesuai dengan standar masing-masing divisi sebelum dipublikasikan ke publik.

Gambar 6. Contoh *layout* setelah revisi dilakukan



Verifikasi menjadi satu-satunya tahap yang selalu dijalankan pada kedua akun. Verifikasi dilakukan untuk memastikan akurasi informasi, kesesuaian desain dengan *brand guideline*, serta kesesuaian visual sebelum konten dipublikasikan. Akun TVRI sebagai lembaga penyiaran publik, kesalahan informasi tidak dapat

ditoleransi sehingga tahap verifikasi menjadi elemen yang penting. Hal tersebut memperlihatkan bahwa meskipun proses kreatif bersifat adaptif dan dapat berubah mengikuti kebutuhan lapangan, verifikasi tetap menjadi tahapan wajib yang menjamin kualitas dan kredibilitas. Selain itu, ini membuktikan bahwa unsur akurasi memiliki prioritas yang sama tingginya pada konten informatif maupun konten olahraga.

Keempat tahapan tersebut tidak selalu berlangsung secara berurutan, melainkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan produksi harian. Artinya, meskipun teori Wallas memberikan urutan ideal mulai dari persiapan hingga verifikasi, dalam praktiknya tahapan-tahapan ini dapat mengalami percepatan, pengulangan, bahkan penghilangan sementara sesuai urgensi pekerjaan. Hal ini terjadi karena karakter produksi konten digital jauh lebih dinamis dibandingkan produksi media tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa proses kreatif yang dilakukan tetap berdasarkan pada teori Wallas, namun setiap tahapan diterapkan secara fleksibel tanpa mengurangi tujuan utama dari proses kreatif tersebut.

Temuan penelitian ini memperkuat teori proses kreatif Wallas, khususnya pada tahapan iluminasi dan verifikasi. Pada akun @tvrisport, tahap iluminasi yang sering dipersingkat atau diulang menunjukkan bahwa kreativitas dapat muncul secara spontan ketika desainer grafis dihadapkan pada situasi mendesak, sejalan dengan konsep Wallas tentang *moment of insight*. Sementara itu, konsistensi tahap verifikasi pada kedua akun mendukung pandangan teori komunikasi visual yang menekankan bahwa akurasi dan kejelasan pesan merupakan inti dari desain informatif.

Dampak dari penerapan tahapan proses kreatif terhadap kualitas desain terlihat pada konsistensi identitas visual TVRI. Konsistensi ini tidak hanya berfungsi sebagai penguat branding akun, tetapi juga membedakan gaya visual TVRI dari akun penyiaran lain. Sebagai contoh pada salah konten *feed*

@tvrinasional, yaitu Bikin Asik Aja menunjukkan bahwa konten yang melewati proses kreatif lengkap memiliki struktur visual lebih stabil dan tingkat keterbacaan lebih tinggi.

Berdampak pada keteraturan alur produksi. Ketika setiap tahapan dijalankan secara seimbang, akan lebih mudah menentukan prioritas, menyesuaikan waktu produksi, dan menghindari revisi berulang. Akun @tvrinasional, tahapan persiapan dan verifikasi yang kuat berperan dalam menciptakan alur produksi yang lebih sistematis. Sebaliknya, pada @tvrisport, ketergantungan pada momen pertandingan membuat alur lebih dinamis, namun tetap dapat berjalan lancar ketika koordinasi dan verifikasi dilakukan secara cepat.

Kualitas desain terbukti memiliki pengaruh langsung terhadap cara audiens menangkap dan memproses informasi di Instagram TVRI. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan warna, tipografi, dan *layout* yang tersusun rapi mampu meningkatkan atensi audiens dengan menghentikan aktivitas *scrolling* dan mendorong mereka untuk memperhatikan isi konten. Selain menarik perhatian, komposisi yang konsisten juga memudahkan audiens memahami pesan, dan mengurangi ambiguitas informasi. Konsistensi visual tersebut akhirnya dapat membantu pada peningkatan kepercayaan, karena desain konsisten dapat memberikan kesan bahwa TVRI memiliki standar editorial.











Gambar 7. Salah satu desain yang diposting akun @tvrisport

Sumber: Instagram @tvrisport, 2025



Akurasi informasi dalam desain juga dipengaruhi oleh penerapan proses kreatif. Tahapan verifikasi memiliki dampak langsung terhadap ketepatan penulisan, nama narasumber, foto atlet, maupun tanggal publikasi. Selain itu, berperan dalam pembentukan *template* dan standarisasi desain. *Template* tidak hanya mempermudah produksi konten rutin, tetapi juga mengurangi waktu pengerjaan tanpa mengorbankan kualitas. Standarisasi seperti *header*, penggunaan *icon*, komposisi foto, atau struktur *layout* terbukti mempercepat proses iluminasi dan verifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya *template* membantu dalam mempertahankan konsistensi meskipun bekerja dalam tekanan waktu.

Gambar 8. *Template* desain yang telah dibuat
Meskipun tidak memiliki akses terhadap data analitik

Name	Date	Type	Size	Tags
 China Masters 2025	17/09/2025 15:37	Adobe Photoshop...	315.765 KB	
 Hongkong Open 20...	12/09/2025 15:04	Adobe Photoshop...	263.025 KB	
 HSBC BWF World T...	19/12/2025 22:12	Adobe Photoshop...	151.909 KB	
 Jiangxi Open 2025	28/10/2025 15:02	Adobe Photoshop...	279.976 KB	
 Jiangxi Open 2025-...	28/10/2025 20:13	Adobe Photoshop...	489.447 KB	
 Korea Open 2025	25/09/2025 17:32	Adobe Photoshop...	304.292 KB	
 Ningbo Open 2025	09/09/2025 14:24	Adobe Photoshop...	151.963 KB	
 SEAGAMES 2025	19/12/2025 22:13	Adobe Photoshop...	15.139 KB	
 Toray PPO Tennis 2...	20/10/2025 13:21	Adobe Photoshop...	250.704 KB	
 WTA 500 GUADALA...	10/09/2025 13:32	Adobe Photoshop...	111.325 KB	

instagram TVRI secara lengkap, desainer grafis menyampaikan bahwa konten dengan komposisi *layout* yang rapi dan tipografi yang lebih tersusun cenderung memperoleh respons lebih tinggi, terutama dari sisi *save* dan interaksi. Berdasarkan insight internal tersebut, desain dengan struktur visual yang rapi dinyatakan dapat menghasilkan *save rate* sekitar 1,5–2 kali lebih tinggi dibanding konten dengan *layout* yang kurang terstruktur.

B. Hambatan dalam Produksi Konten Feed Instagram

Selama proses produksi konten *feed* tersebut, hambatan seringkali muncul dalam berbagai bentuk. Menurut Pinkan *et al.* (2024:480), hambatan merupakan segala bentuk gangguan yang muncul dalam proses penyampaian maupun penerimaan pesan yang disebabkan oleh faktor teknis, dan kesalahpahaman makna (semantik). Kedua hambatan tersebut dialami oleh desainer grafis TVRI, terutama ketika proses kerja berjalan cepat dan melibatkan koordinasi internal.

B.1. Hambatan Teknis

Hambatan teknis ini menjadi salah satu kendala yang paling sering muncul. Berdasarkan hasil wawancara dengan staf desain grafis TVRI, adapun hambatan teknis meliputi jaringan internet, dan aplikasi editing yang kurang memadai. Internet yang lambat tidak hanya menghambat proses mengunggah konten, tetapi juga memperlambat pengiriman file desain ke divisi lain yang terlibat. Selain itu, perangkat lunak desain yang digunakan oleh tim juga tidak sepenuhnya terbaru, sehingga tidak dapat bekerja secara maksimal. Hal ini dapat memengaruhi kecepatan dan kualitas desain yang dihasilkan, terutama ketika konten harus diproduksi dalam waktu singkat. Hambatan teknis seperti ini dapat membuat kerja desainer grafis terhenti sementara waktu.

“Kadang koneksi internetnya lambat, jadi proses pengunggahan file atau pengiriman desain ke tim lain jadi tertunda. Selain itu, beberapa aplikasi editing yang kami pakai juga belum versi terbaru, jadi kadang kurang maksimal.” (PW, 25, Laki-laki).

Adapun hambatan teknis lainnya adalah rasa *burnout* akibat beban kerja yang tinggi, serta *deadline* yang sangat cepat. Burnout muncul ketika desainer grafis harus memenuhi banyak permintaan desain dalam waktu yang berdekatan. Kondisi ini membuat desainer grafis bekerja di bawah tekanan yang terus-menerus sehingga berpengaruh pada fokus dan kreativitas yang dimiliki. Sementara itu, *deadline* yang cepat terjadi karena sebagian besar konten perlu diunggah pada hari yang sama dengan agenda atau informasi yang sedang berlangsung, sehingga waktu untuk perencanaan dan revisi menjadi sangat terbatas.

B.2. Hambatan Semantik

Terdapat hambatan semantik yang muncul akibat perbedaan pemahaman makna atau penafsiran pesan dalam tim, yang

berpengaruh pada kejelasan ide dan kesesuaian konten yang dihasilkan. Hambatan ini terjadi ketika instruksi, *brief*, atau arahan yang diberikan tidak sepenuhnya jelas atau kurang detail. Hal ini menyebabkan desainer grafis menafsirkan arahan tersebut berdasarkan pemahaman masing-masing. Perbedaan pemaknaan ini membuat desain awal kadang tidak sesuai dengan ekspektasi. Akibatnya, beberapa desain perlu direvisi sebelum disetujui untuk diunggah, sehingga menghambat proses alur kerja tim.

“Kadang instruksi yang diberikan masih kurang spesifik, atau ada informasi yang kurang tepat, sehingga kami menafsirkan arahan itu dengan cara masing-masing. Akibatnya, hasil desain awal bisa berbeda dari yang diharapkan.” (MN, 26, Perempuan).

Hambatan semantik juga dipengaruhi oleh alur komunikasi yang cepat dalam pekerjaan sehari-hari. Terdapat banyak konten yang harus diproduksi dalam waktu singkat, komunikasi internal terkadang dilakukan secara ringkas, melalui *chat* grup maupun instruksi langsung. Situasi ini membuat beberapa informasi penting tidak tersampaikan dengan lengkap. Misalnya, perubahan informasi mendadak atau penyesuaian konsep visual tidak selalu disampaikan secara merata. Akibatnya, terjadi perbedaan persepsi yang berujung pada revisi atau pengulangan pekerjaan.

C. Solusi yang diterapkan dalam Mengatasi Hambatan

Mengatasi berbagai hambatan yang muncul selama proses produksi konten *feed*, sejumlah solusi telah dibuat dan diterapkan.

C.1. Manajemen Waktu dengan Cara Menerapkan Standar Operasional Kerja (SOP)

Manajemen waktu dengan cara menerapkan standar operasional kerja (SOP) yang jelas. SOP ini dapat membantu

dalam mengatur alur kerja, mulai dari pembagian tugas, alur revisi, hingga batas waktu penyelesaian. Melalui panduan yang lebih terstruktur, pekerjaan tidak lagi saling tumpang tindih. Hal ini dapat memudahkan proses koordinasi ketika terjadi perubahan mendadak, karena setiap orang memahami urutan kerja yang harus diikuti.

C.2. Optimalisasi Penggunaan Perangkat Kerja dan Aplikasi Editing

Optimalisasi penggunaan perangkat kerja dan aplikasi editing, melalui pembaruan perangkat lunak dan pemaksimalan fitur-fitur pada aplikasi editing agar proses produksi tetap lancar. Pembaruan ini dapat membantu mengurangi error, lag, atau fitur yang tidak kompatibel, yang sebelumnya sering memperlambat proses produksi. Hal ini juga dapat memudahkan desainer grafis, pada saat mengolah file berukuran besar, karena aplikasi menjadi lebih ringan dan responsif.

C.3. Memanfaatkan *Bank Desain*

Memanfaatkan *bank* desain melalui kumpulan *template* lama yang bisa diperbarui sesuai kebutuhan konten baru. Cara ini dapat membantu desainer grafis pada saat mengalami keterbatasan ide, melalui pembaruan *template* sesuai kebutuhan konten baru. Desainer grafis dapat lebih cepat dalam menyesuaikan setiap elemen tanpa harus mengubah struktur utama desain, dan tidak memerlukan waktu lama. Hal ini juga membantu menjaga konsistensi visual TVRI, terutama saat banyak konten harus diproduksi dalam waktu berdekatan.

C.4. Penentuan Prioritas dan Urgensi Tugas

Penentuan prioritas dan urgensi tugas menjadi penting ketika terdapat banyak konten feed yang harus diselesaikan dalam waktu yang hampir bersamaan. Desainer grafis harus

mengurutkan pekerjaan berdasarkan deadline terdekat, jenis konten, serta tingkat kesulitannya. Melalui penentuan urgensi, desainer grafis dapat membagi fokus dan tenaga secara lebih teratur sehingga pekerjaan dapat diselesaikan tanpa tekanan berlebihan. Selain itu, hal ini juga membantu menghadapi kemungkinan revisi mendadak, karena telah menyiapkan waktu khusus untuk mengerjakan perbaikan tambahan jika diperlukan.

C.5. Memperkuat Koordinasi

Memperkuat koordinasi dengan melaksanakan evaluasi rutin melalui diskusi singkat setiap hari maupun rapat rutin mingguan, sehingga setiap anggota tim memiliki pemahaman yang sama. Evaluasi ini membantu untuk segera mengidentifikasi hambatan yang muncul dan menentukan solusi secara cepat, sehingga proses produksi dapat tetap berjalan sesuai rencana. Selain itu, koordinasi yang konsisten juga membantu mengurangi miskomunikasi serta memastikan setiap perubahan, kebutuhan konten, dan pembagian tugas dapat disesuaikan dengan cepat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil menganalisis proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* instagram TVRI adalah sebagai berikut:

Proses kreatif desain grafis dalam produksi konten *feed* instagram TVRI Nasional berjalan secara adaptif namun tetap terstruktur. Tahapan proses kreatif berdasarkan teori Wallas diterapkan secara fleksibel sesuai karakteristik akun @tvrinasional dan @tvrisport. Proses kreatif diawali dengan koordinasi internal yang menentukan arah konsep visual, kemudian persiapan (*preparation*), Inkubasi (*incubation*), Iluminasi (*illumination*), serta Verifikasi (*verification*) sebagai tahapan wajib untuk memastikan akurasi informasi dan

kesesuaian dengan identitas visual TVRI. Berdasarkan proses kreatif tersebut, akun @tvrinasional menghasilkan konten *feed* informatif dengan dominasi warna netral, tipografi yang mudah terbaca, dan *layout* terstruktur yang mencerminkan identitas TVRI sebagai lembaga penyiaran publik. Sementara itu, akun @tvrisport menghasilkan konten *feed* dinamis dengan warna kontras, elemen grafis yang energik, dan penonjolan foto atlet yang disesuaikan dengan agenda *event* olahraga yang sedang berlangsung. Secara keseluruhan, penerapan keempat tahapan proses kreatif tersebut menghasilkan konten *feed* Instagram yang memiliki identitas visual konsisten, tingkat keterbacaan tinggi, serta struktur informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens.

Hambatan dalam produksi konten *feed* instagram TVRI terbagi ke dalam dua bentuk utama. Hambatan teknis meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat lunak desain, serta tingginya beban kerja dan *deadline* yang singkat. Kondisi tersebut berdampak pada terhambatnya proses pengiriman file, serta menurunnya fokus dan kreativitas desainer grafis akibat tekanan kerja yang tinggi. Sementara itu, hambatan semantik muncul akibat perbedaan pemahaman terhadap instruksi atau *brief*, sehingga menimbulkan penafsiran yang berbeda antar anggota.

Mengatasi berbagai hambatan yang muncul selama proses produksi konten *feed*, sejumlah solusi telah dibuat dan diterapkan. Seperti penerapan standar operasional kerja (SOP) yang jelas. Selain itu, optimalisasi perangkat kerja dan pembaruan aplikasi editing dilakukan untuk mengurangi kendala teknis. Pemanfaatan *bank* desain berupa *template* lama yang diperbarui juga membantu menjaga konsistensi visual. Penentuan prioritas dan urgensi tugas diterapkan agar desainer grafis dapat mengelola beban kerja dan *deadline*. Selanjutnya, penguatan koordinasi melalui evaluasi rutin menjadi solusi penting.

B. Saran

Rekomendasi yang dapat diberikan kepada Televisi Republik Indonesia (TVRI) adalah:

1. Meningkatkan efektivitas manajemen waktu dengan menerapkan standar operasional kerja (SOP) yang jelas, seperti penyusunan pedoman brief, pembuatan daftar periksa (checklist) desain, serta penjadwalan produksi yang terstruktur agar proses kerja lebih efisien dan terarah.
2. Optimalisasi penggunaan perangkat kerja dan aplikasi editing, melalui pembaruan perangkat lunak, pemaksimalan fitur-fitur aplikasi, serta pelatihan internal bagi staf agar pemanfaatan fitur aplikasi dapat dilakukan secara maksimal dan mendukung hasil produksi.
3. Memperkuat koordinasi antaranggota tim dengan melaksanakan evaluasi rutin, baik melalui diskusi singkat harian maupun rapat mingguan yang terjadwal, sehingga setiap anggota memahami dengan jelas tujuan, pesan, dan konsep konten yang akan diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Astuto, Y. M., & Gusanti, Y. (2025). Proses kreatif Bayu Kresna Murti dalam penciptaan teater Buto Mudun Gunung di PPST SMP Negeri 4 Kota Malang. *Journal of language literature and arts*, 5(9),1005-1012. doi:10.17977/um064v5i92025p1005-1012
- Ayunda, A., Susanti, D., Nurhasanah, S., & Dongoran R. (2025). Analisis peran media sosial dalam pembentukan identitas diri siswa. *Counselia: Jurnal bimbingan konseling pendidikan islam*, 6(1), 183-194. doi: 10.31943/counselia.v6i1.176.
- Firrizqi, A. S., & Fauzi, A. (2023). Perancangan feed instagram sebagai media iklan berbasis aplikasi Canva pada Kopi Probio+ Malang. *Journal sains student research*, 1(2), 1017-1024. doi:10.61722/jssr.v1i2.371.
- Hutahaean, J., Ramadhani, A., Lubis, S. S., & Afdawiah, R. (2025). Pelatihan desain grafis dasar untuk promosi kegiatan desa. *Jurnal bangun abdimas*, 4(1), 350-355. doi:10.56854/ba.v4i1.517
- Ilhami, H., & Sudradjat, R. H. (2024). Pengaruh konten media sosial instagram @internship_ddbtlkom terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa di Kota Bandung. *Jurnal interaksi: Jurnal ilmu komunikasi*, 8(1), 1-10. doi:10.30596/ji.v8i1.13704
- Lubart, T. I. (2001). Models of the creative process: Past, present and future. *Creativity research journal*, 13(3-4), 295-308. doi:10.1207/S15326934CRJ133407
- Maulania, M. I., Suwanda, B. S. (2025). Proses kreatif dan produksi konten video di akun instagram @cxc.customerprotection. *Journal of Scientech Research and Development*, 7(1), 637-647. doi:10.56670/jsrd.v7i1.1012
- Megayanti, Y., Priana, & S. E., Dewi, S. (2022). Perencanaan saluran sekunder di Batang Timbo Abu Kecamatan

- Talamau Kabupaten Pasaman Barat. *Ensiklopedia research and community service review*, 1(2), 33-39.
- Mudhofar, M. (2022). Analisis implementasi good governance pada pengelolaan keuangan desa. *Jurnal riset akuntansi dan keuangan*, 10(1),21-30.
- Mulyani, S., Purwatiningtyas, P., & Anis, Y. (2024). Analisa dan desain konten instagram yang menarik dan berdampak positif pada interaksi pengguna. *Rabit: Jurnal teknologi dan sistem informasi univrab*, 9(2), 191-200. doi: 10.36341/rabit.v7i2.4687
- Nuriawati R. (2021). Proses kreatif gondo dalam penciptaan tari Sancang Gugat. *Jurnal seni makalangan*, 8(2), 78-89. doi:10.26742/mklnlg.v8i2.1799.
- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip desain, tipografi, dan warna pada instagram feed senat mahasiswa Universitas Negeri Medan tahun 2019. *Journal of education, Humaniora and social sciences (JEHSS)*, 5(1), 102-110. doi:10.34007/jehss.v5i1.1136
- Pinkan, L., Yulia, N., Rumana, N.A., & Indahwati, L. (2024). Tinjauan media komunikasi sebagai media penyampaian dan penyebaran informasi kesehatan kasus Covid 19 di Indonesia (literature review). *Jurnal ilmiah wahana pendidikan*, 10(20), 471-483. doi: 10.5281/zenodo.14310609
- Rahmaudina, R. W., Fredico, M., & Pradana, B. C. S. A. (2024). Media sosial instagram sebagai media komunikasi interaktif di Grande Garden Cafe. *Relasi: Jurnal penelitian komunikasi*, 4(03),11-18. doi:10.69957/relasi.v4i03.1613
- Ridwan, S. S., Sari, W. P. (2023). Analisis proses kreatif dalam pembuatan konten interaktif di media sosial instagram Majalah Sunday. *Prologia*, 7(1), 62-70. doi:10.24912/pr.v7i1.15781
- Salsabillah, I., & Yuniarti, T. (2023). Pengelolaan media sosial instagram @Infobekasi sebagai media informasi tentang Bekasi. *Jurnal edukasi dan multimedia*, 1(2), 90-99. doi:10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v1i2.2900
- Utami, A. D. W., & Andari, T. W. (2025). Konstruksi sosial teknologi media baru pada profesi desainer grafis

- kelompok digital native. *Metafora: Education, social sciences and humanities journal*, 9(1), 28-45.
- Sawyer, R. K. (2021). The iterative and improvisational nature of the creative process. *Journal of creativity*, 31. doi:10.1016/j.yjoc.2021.100002.
- Syifa, Salsabil, G. N., & Adji, T. S. (2024). Proses kreatif penyutradaraan dokumenter performatif film “Sungai” oleh Tonny Trimarsanto. *Sense: Journal of film and television studies*, 7(2), 135-144.
- We Are Social, Kepios. (2025, February 25). Digital 2025: Indonesia. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>