

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Desain Grafis**

Desain grafis merupakan salah satu bidang usaha yang memanfaatkan keahlian dari seorang desainer grafis sebagai media promosi. Penggunaan desain grafis dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keunggulan pasar dalam sebuah perusahaan, dan merupakan salah satu strategi marketing yang sangat penting untuk digunakan [1]. Seorang desainer grafis bertugas untuk membuat dan menyampaikan sebuah pesan yang diinginkan oleh klien dengan dikelola sebaik mungkin agar terciptanya karya yang menarik, dan tentunya hal itu dapat digunakan untuk menarik pelanggan [2].

#### **B. Media Sosial**

Media sosial merupakan tempat yang tepat untuk melakukan penyebaran informasi secara cepat baik informasi yang bernilai positif maupun negatif kapanpun dan dimanapun. Hal ini dikarenakan media sosial sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat di Indonesia. Salah satu nilai positif dari cepatnya penyebaran informasi melalui media sosial adalah sebagai media promosi untuk memasarkan produk. Pemasaran produk dapat dikategorikan menjadi dua kategori yaitu pemasaran berbayar (iklan bersponsor) pada akun bisnis dan pemasaran hanya dengan mengunggah foto pada akun pribadi [3].

#### **C. Instagram**

*Instagram* merupakan salah satu media sosial yang digunakan untuk memasarkan produk ataupun jasa melalui kemampuannya dengan berbagi foto ataupun video tanpa menggunakan akun bisnis [3]. *Instagram* yang telah berevolusi menjadi sarana pengenalan karakter diri baik personal maupun korporat kini dimanfaatkan untuk menyajikan informasi secara relevan dengan akun yang dipergunakan untuk mengunggah konten-konten menarik. Sehingga isi dari unggahan yang terdapat pada akun *Instagram* dapat terlihat lebih rapi

dan konsisten dikarenakan masing-masing dari para pencipta konten terfokus untuk menciptakan basis masa terhadap akun *Instagram* untuk memanfaatkannya sebagai kebutuhan pemasaran hingga penjualan [4].

#### **D. Figma**

*Figma* adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital yang sering digunakan oleh *UI/UX designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun *mobile apps*. Aplikasi *Figma* memudahkan para desainer untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, dan mengubah rancangan desain pada waktu yang bersamaan. Hal ini dikarenakan *Figma* bersifat *real time*, dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis. Selain itu *Figma* dapat dimanfaatkan sebagai tempat pembuatan desain, yang salah satunya sebagai konten untuk media sosial [5].