



**PRODUKSI *REELS* INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* DIGISTAR CLUB
UNDIP KEPADA MAHASISWA UNDIP**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan
(S.Tr.) Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

Oleh:

SITI DEVANI RAHMWATI

40020621650118

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN (S.Tr.)

INFORMASI DAN HUMAS

SEKOLAH VOKASI

SEMARANG

2025

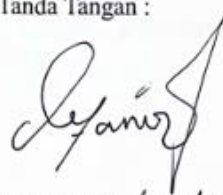
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Nama : Siti Devani Rahmawati

NIM : 40020621650118

Tanda Tangan :



Tanggal : 26/09/25

HALAMAN PERSERTUJUAN

TUGAS AKHIR
PRODUKSI KONTEN *REELS INSTAGRAM* DIGISTAR CLUB UNDIP
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INFORMASI UNTUK
MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS* DIGISTAR CLUB UNDIP
KEPADA MAHASISWA

Oleh :

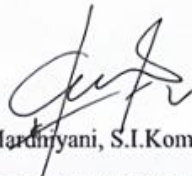
Siti Devani Rahmawati

NIM 40020621650118

Semarang, ²⁶ / ¹⁰ / ²⁵

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Nur Laili Mardiyani, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIP 199003172019032014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh,

Nama : Siti Devani Rahmawati

NIM : 40020621650118

Program Studi : D4 Informasi dan Humas

Konsentrasi : Humas

Judul Tugas Akhir : Poduksi Konten *Reels Instagram* Digistar Cub Undip Sebagai Media Komunikasi Informasi Untuk Meningkatkan *Brand Awareness* Digistar Club Undip Kepada Mahasiswa

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (S.Tr) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro

TIM PENGUJI :

Pembimbing : Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom. (.....)

NIP 199003172019032014

Penguji 1 : Dr. Dra. Liliek Budiastuti M. Si. (.....)

NIP 196201311987032001

Penguji 2 : Tiara Pascanoviera Robaeni., S.I.kom., M.I.Kom. (.....)

NIP 199311102024062003

Semarang, 26 September 2025

Ketua Prodi Informasi dan Humas


Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP 199202122020122022

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Informasi dan Hubungan Masyarakat, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis bekerja sama dengan komunitas digital Digistar Club Universitas Diponegoro, yang merupakan bagian dari program nasional Telkom Indonesia. Proyek Tugas Akhir yang penulis lakukan berjudul “*Produksi Reels Instagram sebagai Media Informasi untuk Meningkatkan Brand awareness Digistar Club Undip kepada Mahasiswa Undip*”. Melalui proyek ini, penulis berkontribusi secara langsung dengan memproduksi sepuluh video *Reels* Instagram berbasis *storytelling*. Dari jumlah tersebut, enam konten telah dipublikasikan melalui akun resmi @digistarclub_undip, sedangkan empat konten lainnya disimpan sebagai draft untuk mendukung publikasi jangka panjang. Harapannya, project ini dapat membantu meningkatkan *brand awareness* serta memperkuat citra Digistar Club di kalangan mahasiswa Undip.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan perbaikan untuk karya selanjutnya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, khususnya bagi komunitas Digistar Club Undip, serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan penelitian serupa di bidang komunikasi digital.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah :286)

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak se banding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk Universitas Diponegoro sebagai tempat saya dalam berproses dan berprogres dalam menimba ilmu selama kurang lebih empat tahun. Tentunya juga saya persembahkan untuk Digistar Club Undip by Telkom Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kesediaanya bekerja sama menjadi klien dalam project Tugas Akhir saya. Kedua orang tua yang telah bekerja keras agar saya mendapatkan pendidikan tinggi, adek-adek saya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat, serta orang-orang terdekat yang menemani dan membantu selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis panjatkan segala puji dan syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Dalam penyusunan Tugas Akhir berjudul “*Produksi Reels Instagram Sebagai Media Informasi untuk Meningkatkan Brand awareness Digistar Club Undip kepada Mahasiswa Undip*”, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara material maupun immaterial. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, karunia, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Cinta pertama dan panutanku, papa ku tersayang Ali Syafaat dan pintu surgaku mama ku tersayang Siti Rosita Haniyah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Segala hal yang telah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat papa dan mama lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan pertamanya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga papa dan mama selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
3. Adik-adik saya, Raisya Febrianti Huwaidah dan Aliya Khoirunnisa, terima kasih atas doa dan dukungannya yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
4. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sekolah Vokasi, yang telah memberikan

kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan diri dalam lingkungan akademik yang mendukung.

5. Terima kasih kepada Mba Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom., yang telah menjabat sebagai Kaprodi dengan penuh perhatian, memberikan arahan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Mba Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom., yang telah menjadi dosen pembimbing (dosbing) dan dosen wali (doswal), dengan sabar membimbing penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bu Dr. Dra. Liliek Budiastuti, M.Si., yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan konstruktif untuk memperbaiki dan menyempurnakan tugas akhir ini.
8. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Mba Tiara Pascanoviera Robaeni, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan yang sangat membantu dan memberikan rekomendasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Digistar Club Undip by Telkom Indonesia yang telah menjadi tempat melatih *skill* dan lokasi proyek tugas akhir penulis. Terima kasih atas dukungannya dalam melancarkan proyek tugas akhir ini.
10. Terima kasih kepada Anggota Digistar Club Undip Kak Mayau, Izza, Septin, Andi dan kawan-kawan lain nya yang telah memberikan bantuan yang tak ternilai selama proyek tugas akhir ini berjalan.
11. Terima kasih kepada sahabat ku dari kecil Laras Putri Damayanti yang menemani ku di saat senang, sedih selalu ada bahu dan menjadi pendengar yang terbaik bagi penulis ketika berkeluh kesah.
12. Terima kasih juga kepada sepupu aku Sherly Amanda Ahnaf dan Rafika Ilmi Aidzin Fitri yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tidak pernah putus, serta selalu menghibur penulis agar selalu bahagia.
13. Teman-teman SMA ku nine till jannah, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dilla, Noni, Cita, Nadira, Pruedence, Kesya, Pipin dan

Syafa yang telah mewarnai hidup penulis dari semua tempat malang yang selalu dirindukan. Tidak hanya itu, dukungan, motivasi serta doa yang tiada henti dan bantuan dalam segala hal.

14. Teman-teman Sirkel Imuts, Penulis mengucapkan terima kasih kepada Salma, Ratu, Ica, Jegu, Bunga, Azel, Gilang, Bimcui, Aldrin, Simon, Farhan, Abin dan Ibnu yang selalu menjadi penyemangat dan sahabat dalam menjalani kehidupan kuliah serta memberikan solusi dan dukungan selama penulis mengerjakan tugas akhir. Semangat dan sukses selalu, *see you on top guys!*.
15. Terima kasih kepada Ayel, Fanny, Belinda, Cecen, Allysa dan Ratu yang dari semester awal berkontribusi banyak dalam penulis selama berkuliah di Undip dari dukungan, hiburan dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
16. Terima kasih kepada Stefani dan Reymon selalu memberikan dukungan semangat kepada penulis dan menjadi partner jalan-jalan untuk melepas beban selama proses penulisan tugas akhir ini.
17. Rekan-rekan mahasiswa dari Program Studi Informasi dan Humas Universitas Diponegoro Raras, Devi Dina, Fadhlan, Muthia dan lain lain, atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta menyelesaikan skripsi ini.
18. Terima kasih kepada game Roblox karena sebagai hiburan dan penghilang *stress* di tengah kepadatan penyusunan tugas akhir.
19. Terima kasih kepada Taylor Swift terkhusus kepada lagu-lagu yang selalu menemani penulis di saat mengerjakan tugas akhir ini dan *quotes* penyemangat "*Life can be heave, especially if you try to carry it all at once, part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch or release. What I mean by that is, knowing what things to keep and what things to release. you can't carry all things, all grudges, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the bedge fund his uncle started. decide what is yours to hold and let the rest go.*"

20. Seluruh Pihak yang Tidak Dapat Disebutkan Satu Per Satu. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan dalam berbagai bentuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
21. Terakhir, Penulis ingin mengucapkan terima kasih Untuk diri saya sendiri, Siti Devani Rahmawati atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah berusaha keras untuk menyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar kendali dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, perasaan ingin menyerah, bahkan kehilangan seseorang yang di sayang disaat penyusunan skripsi ini, terima kasih karena telah jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting terima kasih karena sudah berani memilih, memilih mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk kuat untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan. i wanna thank me for just being me at all times

Akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dan dunia pendidikan pada umumnya.

ABSTRAK

Menurut Sholeh et al. (2021), media sosial merupakan sarana efektif untuk meningkatkan *brand awareness* karena mampu menjangkau audiens luas tanpa batas ruang dan waktu. Digistar Club Undip sebagai komunitas digital Telkom Indonesia berupaya memanfaatkan Instagram, namun keterbatasan dalam produksi konten membuat publikasi sebelumnya kurang optimal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis melaksanakan proyek Tugas Akhir berjudul “*Produksi Reels Instagram sebagai Media Informasi untuk Meningkatkan Brand Awareness Digistar Club Undip kepada Mahasiswa Undip.*” Proyek ini dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, mulai dari perancangan konsep, pembuatan Standard Sequence Guide (SSG), pemilihan talent dan lokasi, proses pengambilan gambar, hingga tahap editing dan publikasi. Sebanyak sepuluh konten Reels berbasis storytelling berhasil diproduksi, dengan enam di antaranya dipublikasikan melalui akun resmi @digistarclub_undip dan empat lainnya disiapkan sebagai cadangan publikasi jangka panjang. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada brand awareness mahasiswa Undip. Jika sebelum publikasi hanya 79% mahasiswa yang mengetahui Digistar Club dan mayoritas belum memahami programnya, maka setelah publikasi hampir seluruh responden (100%) sudah pernah mendengar Digistar Club dan 99% mampu menyebutkan program resmi dengan benar. Selain itu, 88,9% responden sangat setuju dan 11,1% setuju bahwa Reels menyampaikan informasi dengan jelas. Bahkan 100% responden menyatakan narasi storytelling mempermudah pemahaman serta menumbuhkan minat untuk mengikuti kegiatan Digistar Club. Dengan demikian, produksi Instagram Reels terbukti efektif meningkatkan *brand awareness* Digistar Club Undip, dari tahap *unaware of brand* menuju *brand recognition*. Strategi ini dapat direkomendasikan sebagai bentuk komunikasi digital yang relevan untuk memperkenalkan program komunitas kepada mahasiswa.

Kata Kunci: Instagram *Reels*, *storytelling*, media informasi, *brand awareness*, Digistar Club Undip.

ABSTRAK

According to Sholeh et al. (2021), social media is an effective means of increasing brand awareness because it can reach a wide audience without space and time limitations. Digistar Club Undip, as a digital community of Telkom Indonesia, has attempted to utilize Instagram, but limitations in content production have made previous publications less than optimal. To address this issue, the author conducted a final project titled “Instagram Reels Production as an Information Medium to Increase Brand Awareness of Digistar Club Undip among Undip Students.” This project was carried out through pre-production, production, and post-production stages, starting from concept design, creation of a Standard Sequence Guide (SSG), selection of talent and locations, the shooting process, to the editing and publication stages. A total of ten storytelling-based Reels content were successfully produced, with six of them published through the official @digistarclub_undip account and the other four prepared as long-term publication reserves. The questionnaire results showed a significant increase in brand awareness among Undip students. Before publication, only 79% of students were aware of Digistar Club, and the majority did not understand its programs. After publication, nearly all respondents (100%) had heard of Digistar Club, and 99% could correctly name its official programs. Additionally, 88.9% of respondents strongly agreed and 11.1% agreed that the Reels conveyed information clearly. Furthermore, 100% of respondents stated that the storytelling narrative made it easier to understand and sparked interest in participating in Digistar Club activities. Thus, the production of Instagram Reels has proven effective in increasing brand awareness of the Undip Digistar Club, moving from the unaware of brand stage to brand recognition. This strategy can be recommended as a relevant form of digital communication for introducing community programs to students.

Keywords: *Instagram Reels, storytelling, information media, brand awareness, Digistar Club Undip*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSERTUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan.....	13
1.4 Manfaat.....	13
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis	14
1.5 Luaran.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Terdahulu	15
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Media Public Relations	18
2.2.2 Komunikasi Digital dan Media Sosial	19
2.2.3 Media Sosial Instagram	19
2.2.4 <i>Brand awareness</i>	20
2.2.5 Video <i>Storytelling</i> Digital.....	21
2.2.6 Teknik Pengambilan Video.....	23
2.2.7 Teknik Pengeditan Video.....	25
BAB III METODE PENGKARYAAN	28
3.1 Konsep Penciptaan Karya	28

3.1.1 Klien Karya Bidang	28
3.1.2 Target Audiens	28
3.1.2.1 Segmentasi Demografis	28
3.1.2.2 Segmentasi Geografis	28
3.1.2.3 Segmentasi Psikografis	28
3.2 Diagram Alur Pembuatan	29
3.3.1 Pra Produksi	30
3.3 <i>Standard Sequences Guide</i> (SSG)	37
3.3.2 Produksi.....	55
3.3.3 Pasca Produksi.....	56
3.4 Linimasa Pelaksanaan Tugas Akhir.....	60
3.5 Rancangan Anggaran Biaya	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.2 Analisis Hasil Tahap Pra Produksi.....	63
4.2.1 Penentuan Konsep	63
4.2.2 Persiapan Jadwal dan Lokasi <i>Shooting</i>	63
4.2.3 Alat dan Properti Yang Digunakan	64
4.2.4 Persiapan Rancangan Konten/SSG	66
4.2.3 Penentuan <i>Talent</i>	76
4.2.4 Penentuan Lokasi	76
4.2.5 Persiapan Properti dan Peralatan	76
4.3 Analisis Hasil Tahap Produksi.....	76
4.3.1 <i>Briefing</i> Tim dan <i>Talent</i>	76
4.3.2 Setting Lokasi.....	77
4.3.3 Penataan Wardrobe	77
4.3.4 Pengambilan Gambar	77
4.4 Analisis Hasil Tahap Pasca Produksi.....	88
4.4.1 Proses Editing Video	88
4.4.2 Pembuatan Thumbnail.....	92
4.4.3 Riview Hasil Editing	95
4.4.4 Publikasi	95
4.5 Evaluasi	97

4.5.1 Analisis Hasil Insight Konten Instagram.....	97
4.5.2 Analisis Hasil Kuesioner Pasca Publikasi	103
4.5.3 Hambatan Tugas Akhir.....	109
4.5.6 Solusi Tugas Akhir	110
BAB V PENUTUP.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
LAMPIRAN.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Survei Pengetahuan Mahasiswa Undip Mengetahui Digistar Club	7
Gambar 1. 2 Gambar survey pengetahuan mahasiswa terhadap program Digistar8	
Gambar 1.3 Hasil Kuesioner Mahasiswa Undip Mengetahui Program Digistar Club	9
 Gambar 3.1 Gambar diagram alir	29
 Gambar 4. 1 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 1 Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
Gambar 4. 2 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 1	79
Gambar 4. 3 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 2	79
Gambar 4. 4 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 2	80
Gambar 4. 5 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 3	80
Gambar 4. 6 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 3	81
Gambar 4. 7 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 4	81
Gambar 4. 8 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 4	82
Gambar 4. 9 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 5	82
Gambar 4. 10 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 5	83
Gambar 4. 11 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 6	83
Gambar 4. 12 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 6	84
Gambar 4. 13 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 7	84
Gambar 4. 14 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 7	85
Gambar 4. 15 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 8	85
Gambar 4. 16 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 8	86
Gambar 4. 17 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 9	86
Gambar 4. 18 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 9	87
Gambar 4. 19 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 10	87
Gambar 4. 20 Contoh Teknik Pengambilan Gambar Video Reels 10	88

Gambar 4. 21 Proses Import Footage Video ke Software CapCut	88
Gambar 4. 22 Proses Cutting Video	89
Gambar 4. 23 Proses Penambahan Transisi Video	89
Gambar 4. 24 Proses Penyesuaian Visual Video	90
Gambar 4. 25 Proses Penyutitan Audio	90
Gambar 4. 26 <i>Proses Penambahan Efek Visual dan Grafis</i>	91
Gambar 4. 27 <i>Proses Mixing Audio</i>	91
Gambar 4. 28 <i>Proses Output dan Rendering</i>	92
Gambar 4. 29 <i>Insight Instagram @digistarclub_undip</i>	99
Gambar 4. 30 Hasil Kuesioner mahasiswa terhadap program Digistar Club yang di ketahui	105
Gambar 4. 31 Hasil Kuesioner program apa saja yang di ingat mahasiswa.....	106
Gambar 4. 32 <i>Hasil Kuesioner Konten</i>	107
Gambar 4. 33 <i>Hasil Kuesioner Konten Storytelling</i>	108
Gambar 4. 34 <i>Hasil Kuesioner Minat Mahasiswa Terhadap Program Digistar Club</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Perbandingan antara akun Instagram Digistar Club Regional.....	3
Tabel 1. 2	Perbandingan konten di akun lain.....	5
Tabel 1. 3	Analisis Konten Instagram @digistarcclub_undip	10
Tabel 2. 1	Perbandingan Kajian Terdahulu dengan Proyek Tugas Akhir	16
Tabel 3. 1	Jadwal Publikasi Konten Karya Bidang	34
Tabel 3. 2	Daftar judul alasan membuat konten	35
Tabel 3. 3	Standard Sequence Guide Reels 1	37
Tabel 3. 4	Standard Sequence Guide Reels 2	39
Tabel 3. 5	Standard Sequence Guide Reels 3	41
Tabel 3. 6	Standard Sequence Guide Reels 4	43
Tabel 3. 7	Standard Sequence Guide Reels 5	45
Tabel 3. 8	Standard Sequence Guide Reels 6	47
Tabel 3. 9	Standard Sequence Guide Reels 7	48
Tabel 3. 10	Standard Sequence Guide Reels 8	50
Tabel 3. 11	Standard Sequence Guide Reels 9	51
Tabel 3. 12	Standard Sequence Guide Reels 10	53
Tabel 3. 13	Pertanyaan survei pasca produksi	57
Tabel 3. 14	Pelaksanaan tugas akhir	60
Tabel 3. 15	Rancangan anggaran biaya	61
Tabel 4. 1	Tabel Lokasi Shooting	63
Tabel 4. 2	Tabel Lokasi Shooting	65
Tabel 4. 3	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 1	66
Tabel 4. 4	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 2	67
Tabel 4. 5	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 3	70
Tabel 4. 6	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 4	71
Tabel 4. 7	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 5	72
Tabel 4. 8	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 6	73
Tabel 4. 9	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 7	73
Tabel 4. 10	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 8	74
Tabel 4. 11	Perubahan Standard Sequence Guide Reels 9	75

Tabel 4. 12 Perubahan Standard Sequence Guide Reels 10	75
Tabel 4. 13 Jadwal Pengambilan Gambar	77
Tabel 4. 14 Desain thumbnail setiap konten.....	93
Tabel 4. 15 Jadwal Publikasi dan Link Video.....	95
Tabel 4. 16 Hasil Insight Reels Instagram Digistar Club Undip	101