



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA BANTU  
PEMBELAJARAN PADA BLOG RUANGGURU  
BAGI PELAJAR SMP DAN SMA**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**SOPHIA PRISCILA HUTAURUK**

**16420100045**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

**PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA BANTU  
PEMBELAJARAN PADA BLOG RUANGGURU  
BAGI PELAJAR SMP DAN SMA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:



**Disusun Oleh:**

**Nama : SOPHIA PRISCILA HUTAURUK**  
**NIM : 16420100045**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**



**HALAMAN MOTTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“1 Corinthians 10:13”*

HALAMAN PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Untuk Tuhan Yang Maha Esa dan kedua orangtuaku. “*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA BANTU  
PEMBELAJARAN PADA BLOG RUANGGURU  
BAGI PELAJAR SMP DAN SMA**

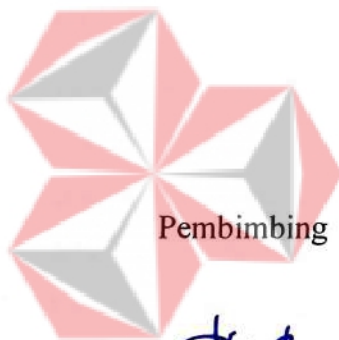
Laporan Kerja Praktik oleh :

**Sophia Priscila Hutaeruk**

NIM : 16420100045

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 13 Januari 2020



Pembimbing

**Siswo Martono, S.Kom., M. M.**

NIDN. 0726027101

Disetujui :

Penyelia

**Mita Agustina**

Manager Content Marketing

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Siswo Martono, S.Kom., M.M.**

NIDN. 0726027101

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Sophia Priscila Hutauruk  
NIM : 16420100045  
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA BANTU PEMBELAJARAN PADA BLOG RUANGGURU BAGI PELAJAR SMP DAN SMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat prang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Januari 2020

Menyatakan,  
  
Sophia Priscila Hutauruk  
NIM. 16420100045



## ABSTRAK

*E-Learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). *E-Learning* cenderung digemari karena dinilai lebih fleksibel, bisa diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke suatu tempat. Infografis adalah representasi visual yang menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. Menurut Krum (2013), penelitian menjelaskan bahwa sekitar 50-80% otak manusia digunakan untuk memproses sesuatu yang berbau visual, seperti penglihatan, *visual memory*, warna, bentuk, gerakan, pola, kesadaran spasial, dan ingatan gambar. Infografis yang mengolah visual dan teks menjadi satu, memungkinkan pembaca lebih mengerti akan topik yang ada di dalamnya. Karena itu, infografis diperlukan sebagai salah satu elemen dalam artikel. Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Ruangguru percaya, dengan meningkatnya kualitas guru, maka mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Ruangguru juga percaya bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk itu, Ruangguru bertekad untuk terus mengembangkan layanan-layanannya, salah satunya blog.

Kata Kunci : *Perancangan Infografis, Media Pembelajaran*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“Perancangan Infografis Sebagai Media Bantu Pembelajaran pada Blog Ruangguru Bagi Pelajar SMP dan SMA”**.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Univ. Dinamika
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Univ. Dinamika dan sebagai dosen pembimbing
3. Bapak Adamas Belva Syah Devara, M.P.A., M.B.A. selaku CEO PT Ruang Raya Indonesia
4. Ibu Mita Agustina selaku penyelia kerja praktik di PT Ruang Raya Indonesia divisi Content Marketing
5. Kak Ratu Regina Kayo sebagai user user saya di Ruangguru
6. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Semoga laporan kerja praktik ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, 13 Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN FOTO.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Pendahuluan .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah.....	4
1.4    Tujuan.....	4
1.5    Manfaat.....	5
1.5.1    Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2    Manfaat Praktis .....	5
1.6    Pelaksanaan .....	5
1.6.1    Detail Perusahaan.....	5
1.6.2    Periode.....	6
1.7    Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>9</b>
2.1    Profil Perusahaan.....	9
2.2    Alamat dan Kontak Perusahaan.....	10
2.3    Sejarah Perusahaan.....	10
2.4    Logo Perusahaan .....	11
2.5    Visi dan Misi Perusahaan .....	12
2.5.1    Visi Perusahaan.....	12
2.5.2    Misi Perusahaan .....	12
2.6    Struktur Perusahaan.....	12

2.7	Produk Perusahaan .....	15
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>		<b>18</b>
3.1	Internet .....	18
3.1.1	Fungsi Internet .....	19
3.1.2	Internet Sebagai Fasilitas Pembelajaran .....	20
3.1.3	Kelebihan <i>E-Learning</i> .....	20
3.2	Infografis .....	21
3.2.1	Fungsi Infografis.....	22
3.3	Media Pembelajaran.....	23
3.3.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	23
3.3.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	23
3.3.3	Macam-macam Media Pembelajaran.....	24
3.4	Blog.....	25
3.5	Sekolah Menengah Pertama .....	25
3.6	Sekolah Menengah Akhir .....	25
3.7	Ilmu Pengetahuan Alam.....	26
3.7.1	Fisika .....	26
3.7.2	Biologi.....	26
3.8	Ilmu Pengetahuan Sosial .....	26
3.8.1	Geografi.....	27
3.8.2	Ekonomi .....	27
3.8.3	Sejarah.....	27
3.9	Desain.....	28
3.9.1	Elemen Dasar Desain .....	28
3.9.2	Prinsip-Prinsip Desain.....	32
3.10	Layout.....	35
3.11	Tipografi .....	35
<b>BAB III IMPLEMENTASI KARYA .....</b>		<b>41</b>
4.1	Blog Ruangguru .....	41
4.2	<i>Brief</i> .....	42
4.3	Perancangan Karya.....	44
4.4	Sketsa.....	45



4.5	Proses Digitalisasi .....	51
4.6	Implementasi Karya .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>71</b>



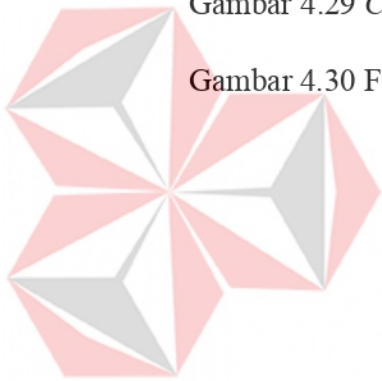
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Ruangguru .....	11
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Ruangguru .....	13
Gambar 2.3 Logo ruangbelajar .....	15
Gambar 2.4 Logo ruangles .....	16
Gambar 2.5 Logo ruanguji .....	16
Gambar 2.6 Logo <i>digitalbootcamp</i> .....	17
Gambar 2.7 Logo ruangkerja .....	17
Gambar 3.1 Garis .....	29
Gambar 3.2 (a) Bentuk Organik .....	29
Gambar 3.2 (b) Bentuk Geometris .....	29
Gambar 3.3 Gestalt .....	30
Gambar 3.4 Penerapan <i>Empty Space</i> .....	30
Gambar 3.5 <i>Color Chart</i> Berdasarkan Mood .....	31
Gambar 3.6 Simetris .....	33
Gambar 3.7 Asimetris .....	33
Gambar 3.8 Irama .....	34
Gambar 3.9 Proporsi .....	34
Gambar 3.10 Font Old English .....	36
Gambar 3.11 Font Centaur .....	37
Gambar 3.12 Font Garamond .....	37
Gambar 3.13 Font Times New Roman .....	38
Gambar 3.14 Font Bodoni .....	38

Gambar 3.15 Font Clarendon .....	39
Gambar 3.16 Font Helvetica .....	39
Gambar 3.17 Font Kauffman .....	40
Gambar 3.18 Font Umbra .....	40
Gambar 4.1 Blog ruangguru .....	41
Gambar 4.2 <i>Brief</i> Pengerjaan .....	42
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> .....	43
Gambar 4.4 Tampilan Trello .....	43
Gambar 4.5 Referensi oleh <i>Content Writer</i> .....	44
Gambar 4.6 Sketsa Infografis Rumus Pembiasan Cahaya .....	45
Gambar 4.7 Sketsa Perjalanan Satelit Buatan .....	46
Gambar 4.8 Sketsa Infografis Tahapan Proses Transkripsi .....	47
Gambar 4.9 Sketsa Infografis Struktur DNA .....	48
Gambar 4.10 Sketsa Infografis Tan Malaka .....	49
Gambar 4.11 Sketsa Infografis Perjalanan Tan Malaka di Indonesia .....	49
Gambar 4.12 Sketsa Infografis Perbedaan Tawon VS Lebah .....	50
Gambar 4.13 Proses Digitalisasi Menggunakan Illustrator .....	51
Gambar 4.14 Proses Digitalisasi Menggunakan Photoshop .....	52
Gambar 4.15 Proses Digitalisasi Menggunakan Autodesk .....	52
Gambar 4.16 Infografis Rumus Pembiasan Cahaya .....	53
Gambar 4.17 <i>Color Palette</i> Fisika .....	54
Gambar 4.18 Font Trueno .....	54
Gambar 4.19 Font Times New Roman .....	54

Gambar 4.20 Infografis Perjalanan Satelit Buatan Waktu ke Waktu .....	55
Gambar 4.21 <i>Color Palette</i> Geografi .....	56
Gambar 4.22 Infografis Tahapan Proses Transkripsi .....	57
Gambar 4.23 Infografis Struktur DNA .....	58
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i> Biologi .....	59
Gambar 4.25 Infografis Tan Malaka .....	60
Gambar 4.26 <i>Color Palette</i> Sejarah .....	61
Gambar 4.27 Infografis Pergerakan Tan Malaka di Indonesia .....	62
Gambar 4.28 Infografis Perbedaan Tawon dan Lebah .....	64
Gambar 4.29 <i>Color Palette</i> Ekonomi .....	65
Gambar 4.30 Font Freakshow .....	65



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perumahan.....	72
Lampiran 2 Form KP-5 (halaman 1).....	73
Lampiran 3 Form KP-5 (halaman 2).....	74
Lampiran 4 Form KP-5 (halaman 3).....	75
Lampiran 5 Form KP-6 (halaman 1).....	76
Lampiran 6 Form KP-6 (halaman 2).....	77
Lampiran 7 Form KP-7 (halaman 1).....	78
Lampiran 8 Form KP-7 (halaman 2).....	79
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Dosen.....	80
Lampiran 10 Sertifikat Kerja Praktik.....	81



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

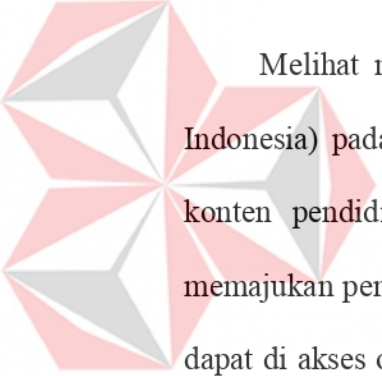
### 1.1 Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi di era modern seperti saat ini, telah memanjakan manusia dengan kemudahan dalam mendapatkan dan mengakses berbagai macam bentuk informasi. Tidak hanya itu, teknologi yang sudah maju ini pada akhirnya memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan seperti penggunaan *e-learning*, *e-library*, *e-mail*, dan lainnya.

*E-Learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). *E-Learning* sendiri sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, hal ini terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan. *E-Learning* cenderung digemari karena dinilai lebih fleksibel, bisa diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke suatu tempat.

*E-Learning* di Indonesia sendiri sudah mulai masuk dan berkembang di pasaran. Berdasarkan hasil wawancara Wartakota dengan Peter Shearer, *Chief Business Development Officer WIR Group*, Indonesia menjadi salah satu *Top 5*

*Buyers of Mobile Learning Products and Services* di seluruh dunia. Melihat peluang besar dan dampak yang positif dari *e-learning* ini, maka *e-learning* semakin berkembang, baik bagi pendidikan formal maupun non-formal. Namun di Indonesia, perbandingan *e-learning* yang disediakan untuk pendidikan seperti sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA) dengan pendidikan lanjut seperti sastra satu, dsb, masih terasa jauh. Bimbel konvensional sampai saat ini masih menjadi pilihan utama orang tua untuk sang buah hati yang membutuhkan pembelajaran lebih di luar sekolah, walaupun harganya terbilang tinggi. Hal ini karena pilihan *e-learning* untuk anak usia mereka belum ada.



Melihat masalah yang muncul, didirikanlah Ruangguru (PT Ruang Raya Indonesia) pada tahun 2014, sebagai perusahaan *startup* penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi di Indonesia. Turut ikut serta dalam memajukan pendidikan di Indonesia, Ruangguru memiliki produk tersendiri yang dapat di akses oleh masyarakat secara gratis, yaitu berupa Blog yang diberi nama Ruangbaca. Ruangbaca hadir sebagai media informasi digital yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia, terutama bagi para pelajar, guru sampai orang tua, melalui artikel-artikel yang edukatif, informatif dan inspiratif. Selain kontennya yang beragam, Blog Ruangguru juga dapat dengan mudah diakses menggunakan *smartphone*, melalui aplikasi Ruangguru atau *web browser*. Berbagai macam artikel yang terdapat di Ruangbaca dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu Konsep Pelajaran, Ujian Nasional, SBMPTN, Siap Kuliah, Tips Mengajar, Parenting, Wow Ternyata dan Siap Kerja. Setiap artikel di Blog Ruangbaca tidak hanya berisi tulisan-tulisan yang menarik, artikel-artikel tersebut



juga didukung oleh elemen visual berupa desain *header*, *separator*, dan desain konten yang dapat menarik perhatian pembaca serta memudahkan para pembaca dalam menerima serta mengingat informasi tersebut. Desain konten terbagi menjadi 5 macam: Tahukah kamu, rogu, meme, terserah dan infografis.. Semua ini dikerjakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP dan SMA yang membaca, untuk membantu mereka lebih mengerti topik yang dibahas dengan visual yang menarik.

Infografis berasal dari gabungan dua kata Bahasa Inggris, *information* dan *graphic*. Infografis adalah representasi visual yang menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. (jurnal Febrianto Saptodewo). Menurut Krum (2013), penelitian menjelaskan bahwa sekitar 50-80% otak manusia digunakan untuk memproses sesuatu yang berbau visual, seperti penglihatan, *visual memory*, warna, bentuk, gerakan, pola, kesadaran spasial, dan ingatan gambar. Infografis yang mengolah visual dan teks menjadi satu, memungkinkan pembaca lebih mengerti akan topik yang ada di dalamnya. Karena itu, infografis diperlukan sebagai salah satu elemen dalam artikel.

Pada Kerja Praktik yang dilakukan di Ruangguru ini, perancang diberi tanggung jawab untuk mengerjakan desain keperluan untuk blog Ruangguru. Selama melakukan praktik kerja magang, perancang dimasukkan ke divisi *Content Marketing* bagian Desain Grafis.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada laporan kerja praktik ini adalah :

“Bagaimana merancang infografis sebagai media bantu pembelajaran pada blog Ruangguru bagi pelajar SMP dan SMA?”

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka ditentukan batasan-batasan permasalahan agar laporan ini terfokus dan tidak meluas terlalu jauh. Batasan-batasan masalah tersebut antara lain:

1. Perancangan dan observasi difokuskan untuk infografis blog Ruangguru.
2. Perancangan dikerjakan secara digital.
3. Perancangan infografis dikhususkan untuk pelajar SMP dan SMA.
4. Perancangan infografis difokuskan pada pelajaran Fisika, Biologi, Sejarah, Geografi, dan Ekonomi.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk merancang infografis sebagai media bantu pembelajaran pada blog Ruangguru bagi pelajar SMP dan SMA.

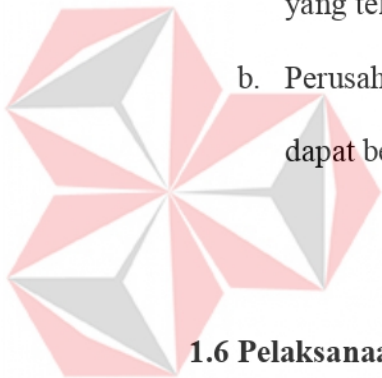
## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Dapat digunakan sebagai referensi keilmuan, khususnya bidang desain atau sejenisnya.
- b. Dapat digunakan menjadi referensi keilmuan khususnya dalam hal merancang infografis sebagai media bantu pembelajaran pada blog Ruangguru bagi pelajar SMP dan SMA.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Hasil perancangan ini bisa menjadi evaluasi pencapaian materi perkuliahan yang telah dikuasai oleh mahasiswa.
- b. Perusahaan dapat melatih keterampilan yang dimiliki mahasiswa sehingga dapat bekerja dengan baik dan benar.



## **1.6 Pelaksanaan**

### **1.6.1 Detail Perusahaan**

Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu : 8 Agustus – 7 Oktober 2019

Hari dan Tanggal : Senin – Jumat, 8 Agustus – 7 Oktober 2019

Tempat : Jl. Dr. Saharjo No.161,

Manggarai Selatan, Tebet,

Kota Jakarta Selatan,

Daerah Khusus Ibukota

Jakarta

12860

Email : info@ruangguru.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Ruangguru adalah membantu merancang dan mendesain setiap keperluan visual artikel blog Ruangguru, salah satunya adalah infografis.

### 1.6.2 Periode

Periode waktu pelaksanaan kerja praktik yang telah ditentukan adalah minimal 160 jam.

Tanggal pelaksanaan : 8 Agustus – 7 Oktober 2019

Waktu : 09:00 – 17:30

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini disajikan dalam 5 (lima) bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab-sub bab yang berisikan pembahasan laporan secara detail. Penjelasan isi dalam bab tersebut masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub-bab

manfaat dibagi menjadi sub-bab manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

## **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini berisikan tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru).

## **BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan berbagai macam teori, konsep, dan pengertian yang menjadi dasar kuat dalam laporan kerja praktik dan perancangan infografis.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI KARYA**

Bab ini berisikan *job desk* yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru). Selain itu, akan dibahas pula penjelasan dan hasil rancangan dalam implementasi karya.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Pada sub-bab kesimpulan akan meringkas hasil laporan kerja praktik dalam satu kesimpulan dan solusi yang ditawarkan penulis. Pada sub-bab saran, penulis akan memberikan masukan untuk perusahaan yang terkait dengan masalah yang diangkat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik, bisa berupa buku, jurnal, maupun *e-book*, *website*, dan lain-lain.

## LAMPIRAN

Berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti dokumen khusus, instrument/questioner/alat pengumpul data, ringkasan hasil pengolahan data, table, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca mendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah.



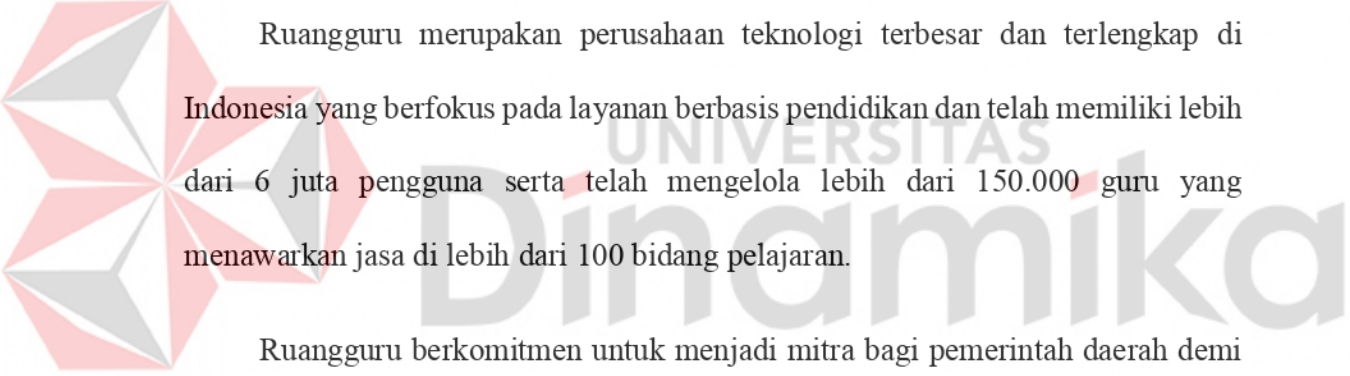
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

PT RUANG RAYA INDONESIA ("Ruangguru") adalah perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan non formal yang didirikan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia dan telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Non Formal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018.



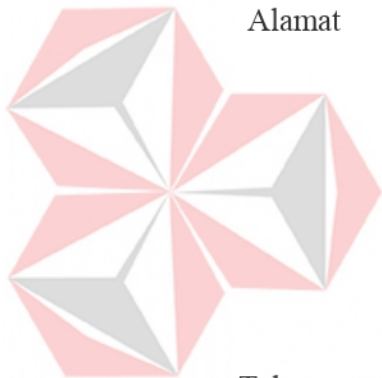
Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran.

Ruangguru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruangguru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruangguru juga menawarkan video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, layanan bimbingan belajar *on-demand*, *tryout* ujian online, dan lain-lain. Ruangguru bukan hanya hadir sebagai sebuah bisnis, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia.

Ruangguru percaya, dengan meningkatnya kualitas guru, maka mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Ruangguru juga percaya bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk itu, Ruangguru bertekad untuk terus mengembangkan layanan-layanan lainnya serta berkolaborasi dengan berbagai pihak guna mencapai tujuan ini.

## 2.2 Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Perusahaan : PT RUANG RAYA INDONESIA (“Ruangguru”)



Alamat : Jl. Dr. Saharjo No.161,  
Manggarai Selatan, Tebet,  
Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota  
Jakarta 12860

Telepon : +6221 2854 3000

Email : [info@ruangguru.com](mailto:info@ruangguru.com)

Website : [ruangguru.com](http://ruangguru.com)

Hari Kerja : Senin s.d Jumat

Jam Kerja : 09:00 – 17:30 WIB

## 2.3 Sejarah Perusahaan

Ruangguru didirikan pada April 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman untuk membantu para pelajar untuk menemukan berbagai



pembimbing melalui dunia maya. Semuanya berawal dari persiapan Iman dan Belva untuk melanjutkan pendidikan di USA. Mereka mencari guru privat *online*. Namun ketika mencoba mencari, mereka sadar bahwa pasar guru privat *online* di Indonesia masih tak beraturan dan tak efisien. Dari sana mereka sadar bahwa jalannya pendidikan di Indonesia masih terbilang kurang. Mereka percaya pendidikan adalah hal publik dan mudah didapatkan bagi semua orang.

Iman melanjutkan program pascasarjana di Columbia University dengan beasiswa penuh. Ia gunakan kesempatan itu, mengejar gelar S2 di bidang pendidikan. Pada Agustus 2014, sudah lebih dari seribu guru yang terdaftar di Ruangguru.



**Gambar 2.1 Logo Ruangguru**  
(Sumber : HRD PT Ruang Raya Indonesia, 2019)

Logo Ruangguru adalah logo berjenis logotype. Font yang digunakan adalah Droid Font yang sudah *dimodified*. Logo Ruangguru menggunakan font serif untuk melambangkan kepercayaan dan keamanan. Font yang kaku ini juga menggambarkan dunia pendidikan, berkaca pada universitas besar dunia seperti Harvard yang memakai font serif pada logonya.



## 2.5 Visi dan Misi Perusahaan

### 2.5.1 Visi Perusahaan

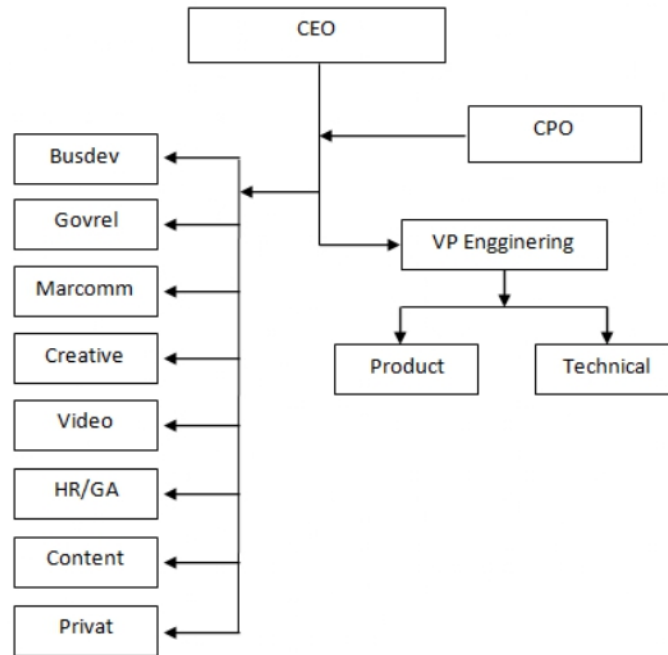
Visi dari Ruangguru adalah percaya bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien.

### 2.5.2 Misi Perusahaan

Misi dari Ruangguru yaitu bertekad untuk terus mengembangkan layanan pendidikan serta berkolaborasi dengan berbagai pihak guna mencapai visi Ruangguru.

## 2.6 Struktur Perusahaan

Dalam struktur organisasi perusahaan, Ruangguru memiliki beberapa divisi di dalamnya, setiap divisi dipimpin oleh seorang *manager*, dan setiap divisi saling berkaitan antara satu sama lain. Praktikan ditempatkan di divisi *Content Marketing*, di dalam divisi ini terdiri dari beberapa *Content Writer*, *Content Planner* dan *Graphic Designer*. Para *Content Writer* biasanya melakukan *request* dan *brief design* yang kemudian diberikan ke *Graphic Designer*. Setelah Brief diterima, *Graphic Designer* akan memulai memproses kreatif dengan mengolah informasi dan data yang diterima, menjadi sebuah desain yang dibutuhkan untuk *blog* dan *social media*. Secara keseluruhan Ruangguru dipimpin oleh Adamas Belva Syah Devara sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) dan Iman Usman sebagai *Chief Product Officer* (CPO).



**Gambar 2.2 Struktur Organisasi Ruangguru**  
(Sumber: *Company Profile Ruangguru*, 2019)

### 1. *Chief Executive Officer*

*Chief Executive Officer* atau CEO adalah jabatan tertinggi dari piramida kepemimpinan sebuah perusahaan. CEO bertugas untuk menjalin relasi dalam maupun luar perusahaan, pengambil keputusan, mengelola perusahaan, dan menjadi representasi dari perusahaan.

### 2. *Chief of Product and Partnership*

*Chief of Product and Partnership* atau CPO bertugas untuk melakukan riset perkembangan produk perusahaannya.

### 3. *Business Development*

Divisi *Business Development* (Busdev) bertugas mengembangkan ekspansi bisnis dari Ruangguru.

#### **4. *Government Relationship***

Divisi *Government Relationship* (Govrel) bertugas menjalin hubungan dan kerja sama dengan pemerintah, baik itu pemerintah pusat maupun pemerintah daerah untuk memberikan solusi layanan pendidikan dan promosi produk Ruangguru. Layanan yang diberikan divisi Govrel yaitu *Government Dashboard* dan produk Ruangguru yang dipromosikan adalah RuangUji.

#### **5. *Marketing and Content***

Divisi *Marketing and Content* bertugas untuk membuat, mengatur, dan melaksanakan segala kegiatan promosi produk-produk Ruangguru, juga sebagai *Public Relationship* (PR) untuk Ruangguru.

#### **6. *Creative***

Divisi *Creative* bertugas membuat *asset* untuk keperluan promosi penjualan Ruangguru. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat desain konten, desain promosi, dan hal hal yang berkaitan dengan desain grafis untuk Ruangguru.

#### **7. *Video***

Divisi video bertugas membuat video pembelajaran untuk RuangVideo. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan skrip, storyboarding, ilustrasi, animasi, *editing*, dan *rendering*.

#### **8. *Human Resources/General Affair (HR/GA) dan Finance***

Divisi ini adalah gabungan dari tim *Human Resource/General Affair* dan tim *Finance* Ruangguru yang bertugas untuk mengurus keperluan intra perusahaan Ruangguru, baik dalam sumber daya manusia, fasilitas operasional kerja, keuangan perusahaan, dan lainnya.

## 9. *Content*

Divisi *content* adalah divisi yang bertanggung jawab dalam pembuatan soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa atau *customer* dari Produk RuangUji.

## 10. *Privat*

Divisi ini bertugas mengatur segala hal operasional dari produk RuangLes.

## 11. *Technical dan Product Development*

Divisi *Technical* dan *Product Development (Tech)* bertugas untuk membuat, membangun, dan mengembangkan produk-produk Ruangguru serta mengurus segala hal teknis yang diperlukan oleh produk Ruangguru.

### 2.7 Produk Perusahaan

Ruangguru telah mengembangkan beberapa produk, antara lain :

#### a. Ruangbelajar

Menyajikan materi pelajaran dalam sebuah video yang dikemas dengan animasi serta diajarkan oleh tutor terbaik. Selain itu, materi yang disajikan dalam bentuk modul atau rangkuman yang dikemas dengan visual yang menarik. Lalu, terdapat latihan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa dan tidak ketinggalan pembahasan yang membuat siswa dapat mempelajari yang telah dikerjakan.

Berikut adalah logo dari Ruangbelajar :



ruangbelajar

**Gambar 2.3 Logo ruangbelajar**  
(Sumber: *Company Profile* Ruangguru, 2019)

### b. Ruangles

Merupakan portal pencarian guru privat. Hingga sekarang terdapat lebih dari 80 ribu guru sehingga bisa memilih guru tanpa harus ditentukan dan mata pelajaran yang lengkap. Ruangles memiliki kelebihan, yaitu waktu dan tempat sesuai dengan keinginan siswa serta jaminan penggantian guru apabila tidak cocok. Berikut adalah logo dari Ruangles :



**Gambar 2.4 Logo ruangles**

(Sumber: *Company Profile* Ruangguru, 2019)

### c. Ruanguji

Menyediakan soal - soal *tryout* melalui aplikasi ruangguru sesuai tingkatannya, tampilannya seperti UNBK sehingga siswa dapat merasakan pengalaman yang sebenarnya. Terdapat pembahasan soal, analisa topik dan peringkat *tryout*. Berikut adalah logo dari Ruanguji :



**Gambar 2.5 Logo ruanguji**

(Sumber: *Company Profile* Ruangguru, 2019)

### d. Digitalbootcamp

Belajar melalui group chat dengan tutor yang *standby*. Bimbel online *digitalbootcamp* menyajikan modul bimbel, latihan

soal dan *tryout*, serta akses video belajar lengkap di ruangbelajar.

Berikut adalah logo dari *Digitalbootcamp* :

digitalbootcamp

**Gambar 2.6 Logo digitalbootcamp**  
(Sumber: *Company Profile* Ruangguru, 2019)

#### b. Ruangkerja

Ruangkerja adalah *platform* pelatihan online bersertifikasi yang dikembangkan oleh Ruangguru, perusahaan penyedia konten pendidikan berbasis teknologi. Pelatihan dikemas dengan menarik dengan menggunakan metode *journey-based learning* dan *micro learning*, menggunakan kombinasi video beranimasi, kuis, infografik, artikel, dan modul interaktif lainnya. Pengguna juga dapat saling berdiskusi dengan para peserta pelatihan lainnya dan berkonsultasi dengan pakar pada topik tersebut. Berikut adalah logo dari Ruangkerja :



ruang  
kerja  
by Ruangguru

**Gambar 2.7 Logo ruangkerja**  
(Sumber: *Company Profile* Ruangguru, 2019)

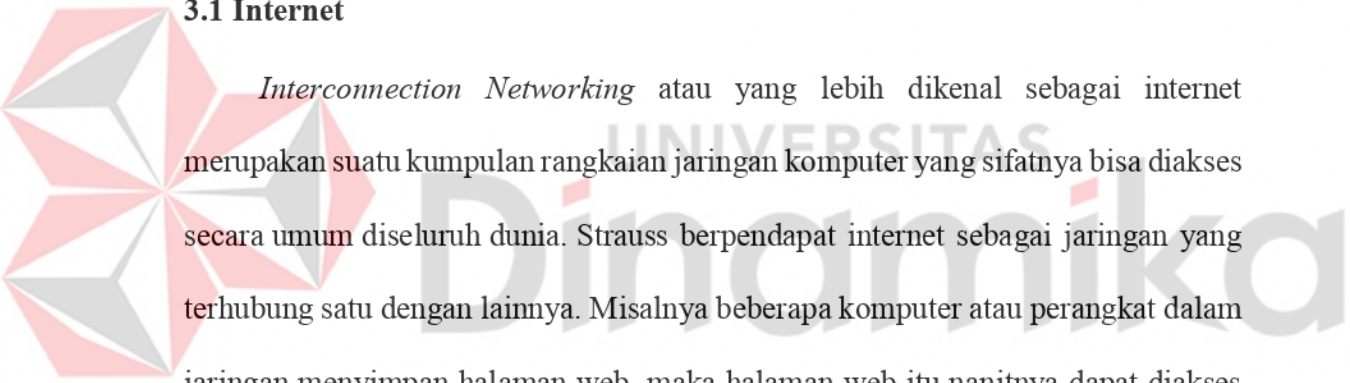


## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini, berisi landasan teori yang relevan terhadap perancangan infografis sebagai media bantu pembelajaran pada blog Ruangguru bagi pelajar SMP dan SMA dalam kegiatan kerja praktik di PT. Ruang Raya Indonesia. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan perancangan akan dipaparkan dalam bab ini.

#### **3.1 Internet**



*Interconnection Networking* atau yang lebih dikenal sebagai internet merupakan suatu kumpulan rangkaian jaringan komputer yang sifatnya bisa diakses secara umum diseluruh dunia. Strauss berpendapat internet sebagai jaringan yang terhubung satu dengan lainnya. Misalnya beberapa komputer atau perangkat dalam jaringan menyimpan halaman web, maka halaman web itu nanitanya dapat diakses seluruh jaringan computer.

Aktivitas dengan menggunakan internet tentu harus terhubung atau terkoneksi dengan internet. Di jaman sekarang ini, internet dapat diakses dari berbagai perangkat menggunakan gelombang radio, saluran TV kabel atau melalui *hanphone* yang menyediakan akses internet.

### 3.1.1 Fungsi Internet

Internet memiliki banyak dampak baik secara langsung maupun tidak langsung pada keberlangsungan hidup manusia sekarang ini, terlepas dari baik atau buruknya dampak tersebut. Dampak dari internet tidak melulu hanya dirasakan beberapa kalangan tertentu, namun sudah dirasakan dari kalangan terpelajar maupun bukan kalangan terpelajar. Salah satu dampak besarnya, kita asekarang ini dapat mengakses informasi dengan mudah. Informasi yang dapat diakses pun beragam, dapat berupa data teks, gambar, animasi, video, suara, atau kombinasi dari beberapa diantaranya dan bahkan bisa dilakukan secara langsung dengan suara dan video sekaligus (Supriyanto. 2005: 336).

Aji Supriyanto (2007: 337-339) menjabarkan fungsi internet sebagai berikut.

1. Sebagai media *transfer file*
2. Sebagai sarana mengirim surat elektronik atau *e-mail*
3. Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan
4. Sebagai sarana dalam proses penjualan atau pemasaran (promosi)
5. Komunikasi atau *chatting*
6. Sebagai mesin pencari (*search engine*)
7. Sarana *entertainment*
8. Sarana permainan



### 3.1.2 Internet Sebagai Fasilitas Pembelajaran

Kemudahan mengakses informasi yang ditawarkan internet secara langsung atau tidak langsung berdampak besar khususnya bagi dunia pendidikan. Seiring berkembangnya internet, ada banyak kegiatan yang bisa digunakan dengan memanfaatkan fasilitas internet, salah satunya *e-Learning*.

*e-Learning* adalah sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan jaringan internet (Supriyanto. 2005: 11). Fasilitas *e-Learning* ini dapat melatih siswanya untuk belajar mandiri, walau tanpa interaksi tatap muka dengan guru atau tenaga pengajar serupa. Penyampaian materinya bisa beragam mulai dari teks, gambar, animasi, video, suara ataupun penggabungan dari beberapa diantaranya.

Aji Supriyanto (2005) juga menambahkan *e-Learning* bermanfaat bagi para siswa atau pelajar untuk mendapatkan sumber belajar lain selain penyampaian materi secara tatap muka atau langsung dari guru dan buku pelajaran yang ada di sekolah. Dengan memasukkan kata kunci pelajaran yang dicari, maka informasi akan tersaji sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan.

### 3.1.3 Kelebihan *E-Learning*

Soekartawi (2007: 31) menjelaskan kelebihan dari *e-learning*, yaitu:

1. Mempercepat proses belajar dan mengajar dengan pendekatan *student-learning approach*.
2. Menumbuhkan kreativitas berfikir
3. Membuat peserta didik selalu ingin tahu yang lain
4. Proses belajar-mengajar lebih efisien
5. Menumbuhkan jiwa mandiri pada peserta didik
6. Memotivasi peserta didik untuk giat belajar

### 3.2 Infografis

Infografis merupakan kependekan dari “grafis informasi”. Istilah ini mengartikan format unik yang telah digunakan secara luas untuk aplikasi yang dicirikan dengan ilustrasi, tipografi besar, dan orientasi memanjang, vertical yang menampilkan berbagai fakta. (Lankow & Ritchie. 2014)

Berdasarkan definisinya, semua infografis ditujukan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi. Yang menjadi pembeda infografis satu dengan yang lainnya adalah tujuan dari penyampaian infografis itu dan pemahaman tentang tujuan ini yang menentukan prioritas dari infografis. Prioritas-prioritas ini menentukan perbedaan pendekatan untuk tiap rancangan.

Sebagai contoh, infografis yang berbau akademis atau ilmiah biasanya memprioritaskan komprehensi, kemudian retensi, dan diikuti daya pikat. Ketiga prioritas ini diterapkan karena dalam bidang ini, tidak ada tujuan lain selain menyampaikan pengetahuan dan membuat pembaca memahami informasi.

#### b. Komprehensi

Komprehensi dapat diartikan sebagai kualitas, karakteristik, dan keseluruhan arti yang tercakup dalam konsep suatu term. (Jan Hendrik. 2016.)

Neil Fleming (2001) mempelajari dan membuat model untuk gaya pembelajaran yang dapat disebut dengan VAK: *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* atau *Tactile*. Visualisasi yang paling ampuh adalah yang didukung dengan deskripsi serta narasi yang memberikan kejelasan dalam sebuah infografis.

### c. Retensi

Retensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penyimpanan. Infografis dalam komunikasi memiliki tujuan untuk membantu orang mengingat informasi yang akan disampaikan.

### d. Daya Pikat

Infografis memang bukan termasuk media baru dalam menyampaikan informasi. Banyaknya infografis di luar sana menjadi tantangan bagi seorang desainer untuk membuat infografisnya menjadi lebih menonjol dari yang lainnya.

Ada sebuah analogi dalam SAT (*Scholastic Aptitude Test* atau *Scholastic Assessment Test*) yang berbunyi “*Design is to data as cheese sauce is to broccoli*”.

Analogi ini menggambarkan bagaimana desain dibutuhkan sebagai sebuah insentif tambahan bagi data yang dianggap membosankan untuk dibaca.

#### 3.2.1 Fungsi Infografis

Infografis memiliki manfaat dalam menyampaikan informasi yang membludak. Masyarakat sekarang ini cenderung memiliki keterbatasan waktu dan energi, atau malas untuk memahami dan membaca informasi yang terlalu panjang dan ribet. Apalagi dengan banyaknya *distraction* yang sering dialami ketika membaca informasi, seperti notifikasi sosial media, game, dan lainnya. Karena itu, infografis dengan kekuatan dalam hal visualnya dapat mengurangi halangan tersebut.

### 3.3 Media Pembelajaran

#### 3.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin '*medius*' dan merupakan bentuk jamak dari *Medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana menyampaikan informasi atau pesan dari komunikator atau khalayak. (Cangara, 2006:119).

Pembelajaran merupakan interaksi yang bernilai normative. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan sadar dan memiliki tujuan. (Djamarah, 2005:12). Menurut Latuheru (1988: 14), media pembelajaran diartikan sebagai alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru, tenaga ajar, atau sumber lain) kepada penerima (mis. Anak didik).

Dari beberapa definisi diatas, dapat diambil garis besarnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat menimbulkan dampak positif dalam proses belajar anak didik.

#### 3.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentsz (1982) ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi adalah inti, dimana media visual harus menarik dan dapat menggerakkan perhatian anak didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan.
2. Fungsi Afektif dapat dilihat dari seberapa suka atau seberapa menikmati anak didik ketika belajar dengan media visual yang diberikan.
3. Fungsi Kognitif dapat dilihat dari bagaimana lambing visual atau gambar pada media visual dapat memudahkan penyampaian pesan atau informasi yang ingin disampaikan pada anak didik.
4. Fungsi Kompensatoris sebagai alat atau media bantu bagi siswa yang lemah atau lamban menerima dan memahami isi pelajaran yang biasanya disajikan hanya dengan teks atau verbal.

### **3.3.3 Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah (2002:140), ada tiga jenis media pembelajaran:

1. Media auditif adalah media yang mengandalkan audio saja atau media yang hanya memiliki elemen suara. Contohnya radio.
2. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, tanpa ada audio atau suara. Contohnya foto, lukisan, gambar, termasuk infografis.
3. Media audio visual adalah media yang melibatkan dua unsur, audio atau suara dan visual atau yang dapat dilihat. Contohnya video dan film.



### 3.4 Blog

Blog adalah jenis situs web yang dikembangkan dan dikelola menggunakan platform host, dengan ruang untuk menulis. (Taufiq. 2013:11). Blog merupakan singkatan dari *web* dan *log*. Singkatan ini dicetuskan oleh Jorn Barger pada tahun 1997. Jorn Barger menggunakan istilah *weblog* untuk menggambarkan kegiatannya “*logging to the web*” atau dalam Bahasa Indonesia berarti mencatat di web.

### 3.5 Sekolah Menengah Pertama

Sekolah Menengah Pertama atau disingkat SMP adalah tingkat pendidikan formal yang ditempuh ketika seseorang sudah menyelesaikan sekolah dasar (SD). Sekolah Menengah Pertama ditempuh dengan waktu minimal 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Lulusan Sekolah Menengah Pertama yang sudah lulus nantinya akan melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Akhir. Sekolah Menengah Pertama masuk kedalam program khusus dari pemerintah Indonesia yang mewajibkan masyarakatnya sekolah minimal 12 tahun.

### 3.6 Sekolah Menengah Akhir

Sekolah Menengah Akhir atau disingkat SMA adalah tingkat pendidikan formal di Indonesia yang mengutamakan penyiapan siswa untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan lebih khusus (Depdiknas, 2014: 112). Sekolah Menengah Akhir ditempuh dengan waktu minimal 3 tahun, dimulai dari kelas 11 sampai kelas 12. Ditingkat Sekolah Menengah Akhir nantinya siswa akan dibagi menjadi dua penjurusan, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



### 3.7 Ilmu Pengetahuan Alam

Wahyana mengatakan IPA sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan membahas gejala-gejala alam (Trianto. 2010: 136). Ilmu Pengetahuan Alam melihat dunia secara analisis dan cermat, serta menghubungkan fenomena satu dengan lainnya sehingga secara keseluruhan akan membentuk perspektif yang baru tentang objek yang diamati (Samatowa, Usman. 2010: 3).

#### 3.7.1 Fisika

Menurut Mundilarto, fisika adalah ilmu yang memiliki karakteristik yang mencakup bangun ilmu yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, hukum, postulat, dan teori serta metodologi keilmuan (Mundilarto. 2010: 4). Fisika merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam/ *science*.

#### 3.7.2 Biologi

Biologi merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (*Natural Sciences*). Biologi berasal dari Bahasa Yunani yaitu *bios* yang artinya hidup dan *logos* yang artinya ilmu. Secara harafiah, Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan atau benda yang ada di bumi.

### 3.8 Ilmu Pengetahuan Sosial

Moeljono Cokrodikardjo berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perwujudan dari pendekatan interdisipliner (*inter-disciplinary approach*) dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, psikologi, ilmu politik, ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Sedangkan menurut S. Nasution, pendidikan IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang membahas manusia dalam lingkup masyarakat yang terdiri dari beberapa subjek: sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial. (Hanifah, dkk. 2010:121)

### **3.8.1 Geografi**

Menurut Eratosthenes, geografi berasal dari Bahasa Yunani, *geo(s)* artinya bumi dan *graphein* artinya menggambarkan. Geografi adalah ilmu yang menggambarkan tentang bumi. (Yani, Ahmad. 2007:8)

### **3.8.2 Ekonomi**

Ekonomi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu οἶκος (*oikos*) yang berarti rumah tangga, dan νόμος (*nomos*) yang berarti peraturan, aturan, hukum. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekonomi adalah ilmu mengenai asas-asas produksi, perindustrian, dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan, perindustrian, dan perdagangan).

### **3.8.3 Sejarah**

Sejarah berasal dari kata Yunani yaitu *historia* yang berarti ilmu. Dalam Bahasa Inggris, sejarah berasal dari kata *history* yang artinya masa lalu. Rochiati Wiriadmadja menegaskan sejarah sebagai disiplin ilmu yang menjanjikan etika, moral, kebijaksanaan, nilai-nilai spiritual, dan kultural. Secara garis besar dapat ditarik kesimpulan, sejarah adalah ilmu yang mempelajari bagaimana masa lalu mengajarkan hal-hal seperti etika, moral, kebijaksanaan, kultural, dan nilai-nilai spiritual.

### 3.9 Desain

Desain merupakan suatu proses merancang sesuatu yang menggunakan keterampilan dan kreativitas melalui perasaan sehingga menghasilkan suatu output berupa karya. Desain juga dapat dikatakan sebagai karya yang mewakili perasaan seseorang sebagai simbol atau tanda. Kusrianto (2007) berpendapat desain sebagai sesuatu yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas.

#### 3.9.1 Elemen Dasar Desain

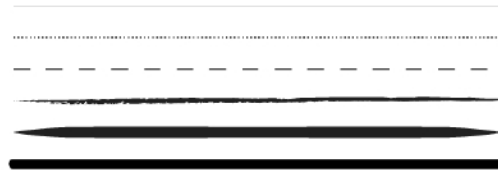
Desain mempunyai beberapa komponen yang menjadi dasar visualnya. Dari komponen-komponen inilah perancang dapat membangun atau membuat sebuah desain. Ada 7 komponen elemen dasar desain menurut Leonardo dan Andreas (2016).

##### a. Titik/*Dot*

Titik adalah komponen yang paling mendasar dalam desain, dan bisa berdiri sendiri maupun sebagai kelompok yang bisa menjadi elemen lainnya seperti garis, bidang, dsb. Titik dalam desain dapat membentuk makna, misalnya sebagai titik tunggal yang bermakna selesai. Titik juga dapat menggambarkan nilai statis dan emosi, dan dapat berperan sebagai pemberi aksen.

##### b. Garis/*Line*

Garis adalah komponen desain yang merupakan hasil dari sekelompok titik yang berurut dan rapat. Komponen garis dapat digunakan sebagai garis bentuk sebuah benda, mengekspresikan gerak dan emosi, atau dapat berperan sebagai aksen misalnya dekoratif desain.



**Gambar 3.1 Garis**  
(Sumber : sitepoint.com, 2019)

c. Bentuk/Bidang

Bentuk adalah komponen dasar desain yang merupakan hasil dari bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Hasil dari garis tersebut akan membentuk sebuah bentuk atau bidang. Ada 2 bentuk dasar dalam desain, yaitu:

1. Bentuk Geometris yang merupakan sebagian dari bentuk dasar yang biasanya digunakan sebagai acuan dasar dalam merancang sesuatu.
2. Bentuk Organik adalah bentuk yang mengandung lengkungan bebas, fleksibel, atau singkatnya tidak teratur dan lebih kompleks.



**Gambar 3.2 (a) Bentuk Organik dan (b) Bentuk Geometris**  
(Sumber : guru.smkn1pacitan.sch.id, 2019)

d. Ruang/*Space*

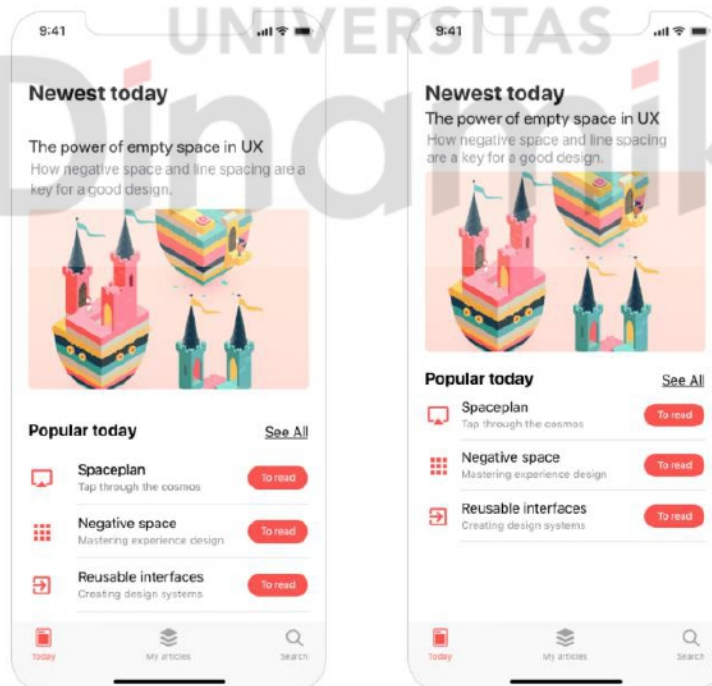
Ruang merupakan hasil dari mengembangkan bentuk. Ruang dalam desain lebih banyak berperan sebagai elemen utama, namun tidak jarang dapat berdiri

sebagai bagian dari komunikasi. Ruang dapat berpotensi membentuk nuansa tiga dimensi, memperlihatkan *gestalt* atau penggabungan bentuk yang memainkan cara pandang berbeda, dan juga dapat digunakan untuk membuat suatu rancangan tidak terlalu penuh atau sering disebut *empty space*.



**Gambar 3.3 Gestalt**

(Sumber : [medium.com/@arddhanaza99](https://medium.com/@arddhanaza99), 2019)



**Gambar 3.4 Penerapan *Empty Space***

(Sumber : [uxplanet.org](https://uxplanet.org), 2019)

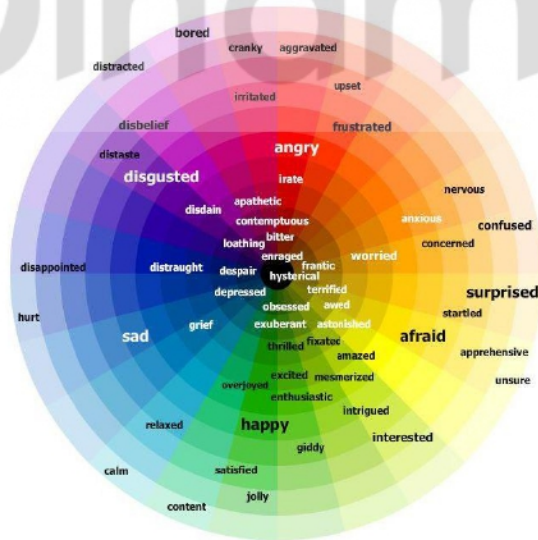
e. Gradasi

Gradasi merupakan permainan gelap-terang warna pada sebuah benda atau wujud yang dapat menimbulkan nuansa realistik. Gradasi juga bisa menimbulkan kesan dekoratif yang menggugah pengamat.

f. Warna

Warna merupakan suatu unsur keindahan dalam dunia seni dan desain serta merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain lebih menarik. Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata, oleh karena itu warna tidak akan terbentuk jika tidak ada cahaya (Dharma Prawira, 1989).

Teori pada warna menyatakan bahwa warna memiliki sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan. Jadi, tiap warna memiliki sifat-sifatnya masing-masing yang menunjukkan sebuah ciri khas.



**Gambar 3.5 Color Chart Berdasarkan Mood**  
(Sumber : disenodes.files.wordpress.com, 2019)



g. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan sifat dari suatu permukaan yang dibuat oleh perancang untuk memberikan kesan polos, berisisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, atau kesan lainnya. Tekstur dapat dibuat untuk merangsang baik indra visual ataupun raba. Hal ini dibuat untuk memperkaya kenikmatan visual atau untuk memvisualkan sebuah objek. Tekstur dapat dicapai baik dari memasukkan unsur tekstur saat mendesain atau pemilihan media saat melalui proses cetak.

### 3.9.2 Prinsip-Prinsip Desain

Ada 5 prinsip desain menurut Leonardo dan Andreas (2016) di antaranya

sebagai berikut:

a. Komposisi (*Composition*)

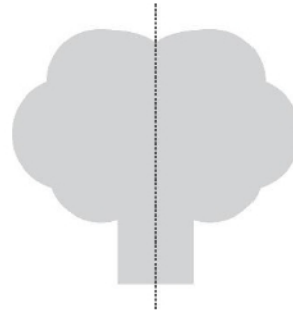
Komposisi berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Compenere* yang artinya penggabungan. Suatu komposisi adalah penggabungan dari banyak unsur atau bagian menjadi suatu bentuk yang serasi. Komposisi yang baik adalah penyusunan yang dapat memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang akan digunakan.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana dapat tampilan unsur-unsur desain yang dikomposisikan dapat terlihat serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

1. Simetris/ *symmetric*

Simetris berarti memiliki sama berat antara kanan dan kiri juga atas dan bawah secara setara.



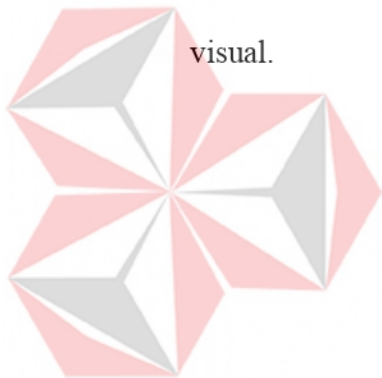
**Gambar 3.6 Simetris**  
(Sumber : heydesain.blogspot.com, 2019)

## 2. Asimetris/ *asymmetric*

Asimetris dirancang variatif pada beberapa bagiannya (bisa posisi, letak, ukuran, warna, atau lainnya) namun memiliki kesan sama berat atau seimbang.

Asimetris sering digunakan untuk mengurangi unsur kejenuhan dalam tampilan

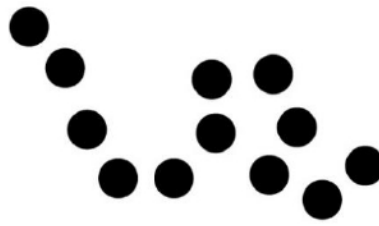
visual.



**Gambar 3.7 Asimetris**  
(Sumber : dictio.id, 2019)

## c. Irama (*Rhythm*)/ Gerakan

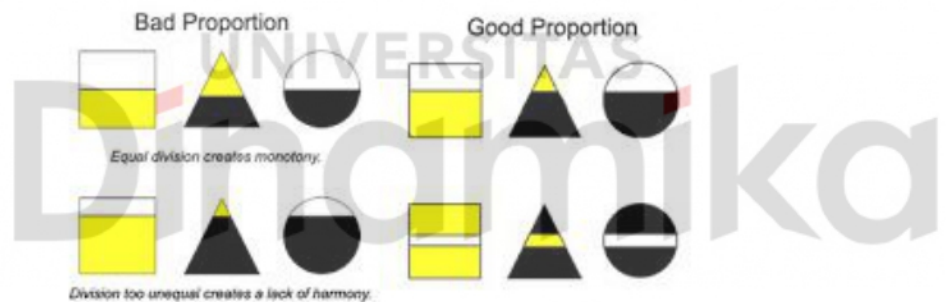
Irama dalam desain dilakukan untuk memunculkan unsur dinamis yang akan menambah nuansa penekanan yang bersifat informatif. Irama dalam desain tidak hanya digunakan untuk menampilkan visual yang ikonik, namun dapat memunculkan permainan psikologi visual yang dapat mencuri perhatian mata audiens.



**Gambar 3.8 Irama**  
(Sumber : kusumajaya19.blogspot.com, 2019)

d. Perbandingan/Proporsi (*Proportional*)

Proporsi merupakan suatu prinsip penting yang dapat menentukan baik-tidaknya komposisi atau susunan suatu desain. Propori dapat berupa perbandingan ukuran, posisi, atau ruang (*space*) yang berkaitan dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.



**Gambar 3.9 Proporsi**  
(Sumber : ristofa.com, 2019)

e. Kesatuan (*Unity*)/ *Total Organization*/ *Harmony*

Kesatuan dalam prinsip desain dapat diartikan sebagai penggabungan unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan hal-hal lainnya agar semuanya dapat terlihat sebagai satu kesatuan yang nikmat untuk dipandang mata.

### 3.10 Layout

Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur hal atau pembuatan layout adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan. Layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai desainer melalui karya desain yang dibuatnya (Rustan, 2014:1).

### 3.11 Tipografi

Dalam desain komunikasi visual, tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut kepada *audience*.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Huruf 'O', contohnya, tidak saja terbaca sebagai huruf 'O', tetapi juga terbaca sebagai bentuk lingkaran yang mempengaruhi bidang suatu desain. Dimana dan bagaimana seorang desainer meleakkan huruf 'o' tersebut dapat mempengaruhi legibilitas dan keseimbangan karya desain tersebut. (<http://puslit2.petra.ac.id>)

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain. Tipografi berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain, bisa dikatakan tipografi merupakan *visual language* atau bahasa yang dapat dilihat. Dianggap sebagai

elemen pelengkap karena tipografi berfungsi untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep dan ilustrasi dalam desain.

Alexander Lawson mengkalsifikasikan huruf berdasarkan sejarah dan bentuk huruf, yaitu:

a. *Black Letter/Old English/Fraktur*

Desain *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masa itu di Jerman (*gothic*) dan Irlandia (*celtic*). *Black Letter* ditulis dengan menggunakan pena berujung lebar sehingga dapat menghasilkan tebal-tipis pada huruf yang terlihat kuat. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan dengan font ini adalah klasik, gelap, berat dan hitam. Contoh dari jenis font ini adalah Old English.



**Gambar 3.10 Font Old English**  
(Sumber : etsy.com, 2019)

b. *Humanist/Venetian*

Di Itali orang cenderung menggunakan Romawi Kuno yang ruang kosongnya cukup banyak sehingga tulisan terlihat lebih terang dan ringan, karena itu *Humanist* juga sering disebut sebagai *White Letter*. Ciri dari jenis huruf *Humanist* ini adalah memiliki kaki/serif yang patah, agak melengkung atau membulat, dan terkadang

tidak rata. Kesan yang muncul ketika melihat huruf berjenis ini adalah terang dan ringan. Contoh dari font *Humanist* adalah Centaur.

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 YZÀÅÉabcdefghijkl  
 mnopqrstuvwxyzàå&  
 I234567890(\$£.,!?)

**Gambar 3.11 Font Centaur**  
 (Sumber : pinterest.com, 2019)

c. *Old Style/Old Face/Garalde*

Karakternya lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, terkesan menjauhi bentuk-bentuk tulisan tangan. Ciri dari jenis huruf *Old Style* adalah memiliki kaki/serif yang patah. Salah satu contohnya adalah Garamond.

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 0123456789  
 !@#\$%^&\*()

**Gambar 3.12 Font Garamond**  
 (Sumber : es.cooltext.com, 2019)

d. *Transitional/Reales*

Gaya tulisan ini pertama diciptakan pada tahun 1692 oleh Philip Grandjean yang dinamakan *Roman du Roi*, atau *typeface* Raja, karena dibuat atas perintah



daari Raja Louis XIV. Cirinya memiliki kaki/serif yang tajam dan lurus. Contoh yang sering kita gunakan adalah Times New Roman.

the quick brown fox jumps over the lazy dog.

1234567890

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY I

**Gambar 3.13 Font Times New Roman**

(Sumber: fontsgeek.com, 2019)

e. *Modern/Didone*

*Typeface* ini disebut *modern* karena muncul pada akhir abad 17, menuju era *Modern Age*. Ciri dari jenis huruf ini adalah memiliki kaki/serif patah. Contohnya, Bodoni.



ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

0123456789

!@#\$%^&\*()

**Gambar 3.14 Font Bodoni**

(Sumber: es.cooltext.com, 2019)

f. *Slab Serif/Egyptian*

Pada abad 19 *typeface* ini digunakan sebagai *Display Type* untuk menarik perhatian pembaca poster. Ciri dari jenis huruf ini adalah memiliki kaki/serif patah dan bentuknya berkesan berat dan horizontal. Contohnya, Clarendon.

**ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 ZÀÅabcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyzàå&  
 1234567890(\$£.,!?)**

**Gambar 3.15 Font Clarendon**  
 (Sumber: pinterest.com, 2019)

g. *Sans Serif*

Kelompok *Sans Serif* dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu: *Grotesque* (*Sans Serif* sebelum abad 20), *Geometric* (mendekati bentuk dasar), dan *Humanist*. Ciri dari huruf ini adalah tidak memiliki kaki/serif. Contoh dari jenis huruf ini salah satunya adalah Helvetica.



UNIVERSITAS  
 Dinamika  
**Helvetica**  
 Thin  
 Thin Italic  
 Light  
 Light Italic  
 Roman  
 Italic  
 Medium  
 Medium Italic  
 Bold  
 Bold Italic

**Gambar 3.16 Font Helvetica**  
 (Sumber: redbubble.com, 2019)

#### h. *Script & Cursive*

*Script* adalah bentuk tulisan yang menyerupai tulisan tangan. *Script* huruf kecilnya menyambung, sedangkan *Cursive* tidak. Contoh dari jenis huruf ini adalah Kaufmann.

ABCDEF GHIJK LMNOP  
 2RSTUVWXY ZÀÁÉabcd  
 efghijklmnopqrstuvwxyz  
 àâ&1234567890(\$£.,!?)

**Gambar 3.16 Font Kaufmann**  
 (Sumber: identifont.com, 2019)

#### i. *Display/Decorative*

Pada abad 19, jenis huruf *Display* sangat dibutuhkan di dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. Yang diprioritaskan dari *typeface* ini adalah bagaimana pembaca mudah dalam mengenali dan bisa membedakan masing-masing huruf dan agar semuanya terlihat indah. Contoh dari huruf ini adalah Umbra.

ABCDEFGHIJKL  
 MNOPQRSTUY  
 WXYZÀÁÉÎ&123  
 4567890(\$£.,!?)

**Gambar 3.17 Font Umbra**  
 (Sumber: identifont.com, 2019)

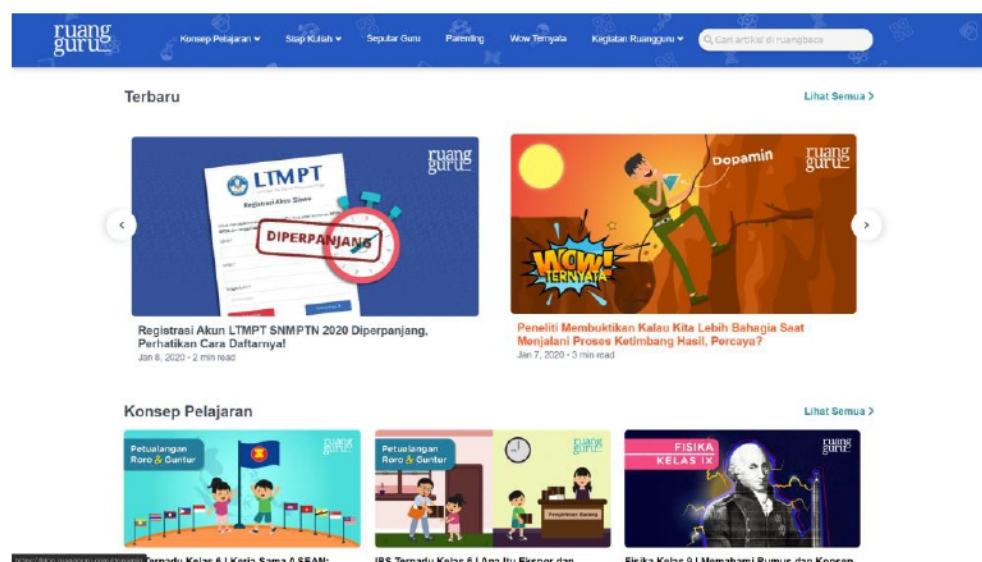
## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

Deskripsi pekerjaan berisi tentang penjelasan mengenai perancangan infografis sebagai media bantu pelajaran bagi pelajar SMP dan SMA dan implementasi pada media yaitu pada blog Ruangguru. Desain dibuat dengan landasan konsep yang sudah dirancang dan ditetapkan oleh *Content Marketing* Ruangguru.

#### 4.1 Blog Ruangguru

Dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis ditempatkan di divisi *Content Marketing* ruangguru dengan jabatan sebagai *Graphic Designer*, di divisi ini praktikan terlibat langsung dalam proses pembuatan berbagai macam desain dan *content visual* yang dibutuhkan perusahaan pada blog Ruangguru, [blog.ruangguru.com](http://blog.ruangguru.com).



**Gambar 4.1 Blog Ruangguru**  
(Sumber : [blog.ruangguru.com](http://blog.ruangguru.com), 2020)

Penulis bertugas untuk memvisualisasikan ide-ide berupa konsep dan *brief* yang diberikan oleh para *content writer*, menjadi sebuah *final artwork* yang tidak saja dapat merepresentasikan suatu artikel dan tulisan, tetapi juga dapat menjadi alat penarik perhatian pembaca serta memudahkan para pembaca dalam menerima serta mengingat informasi tersebut.

#### 4.2 Brief

*Brief* yang diberikan oleh *content writer* berupa dokumen dalam bentuk word yang sudah berisikan konten apa yang akan dibuat infografiknya. Tidak hanya itu, warna tema setiap pelajaran sampai ukuran media yang akan digunakan juga sudah ditetapkan aturannya didalam SOP yang dibuat oleh divisi *Content Marketing Ruanguru*. Akan ada dua ukuran untuk infografis, yaitu 600 x 900 pt dan 600 x 1200 pt. Nantinya *brief* dan gambar acuan yang akan digunakan, diinput dalam *card* melalui website bernama Trello. Trello adalah website kolaborasi yang digunakan untuk mengerjakan suatu proyek bersama-sama.

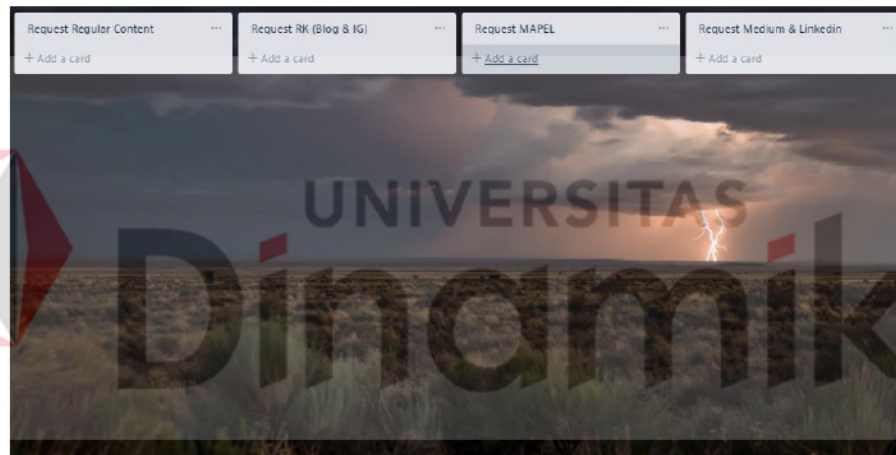
<p><b>TERSERAH 2</b></p> <p><b>Visual</b></p> <p>menyesuaikan dengan teks</p>
<p><b>Teks</b></p> <p><b>Penetapan Hari Pramuka</b></p> <p>Presiden RI, Ir. Sukarno, memperkenalkan secara resmi Gerakan Pramuka pada tanggal 14 Agustus 1961. Saat itu, Sukarno menganugerahkan panji-panji sebagai bentuk penghargaan keikutsertaan para pandu dalam mengisi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>sumber: sindonews.com</p>
<p><b>Referensi Gambar</b></p>  <p>koransulindo.com</p>

**Gambar 4.2 Brief Pengerjaan**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)





**Gambar 4.3 Color Palette**  
(Sumber : *Content Marketing Ruangguru*, 2019)



**Gambar 4.4 Tampilan Trello**  
(Sumber : *Dokumentasi Penulis*, 2019)

Trello berisikan anggota divisi *Content Marketing* yang mengurus blog Ruangguru. *Card* dikategorikan menjadi *request*, *done*, dan revisi. *Card request* sendiri terpecah menjadi beberapa *card*, yang dibagi menurut kebutuhan konten, seperti *regular content*, ruangkerja, mata pelajaran, dan Medium & LinkedIn.



### 4.3 Perancangan Karya

Setelah mendapat *brief* dan sudah mengetahui aturan dasar dalam membuat visual, maka penulis mulai mencari referensi dari situs kreatif. Referensi bisa berupa gambar vector, tipografi, atau elemen visual lainnya yang dapat membantu penulis dalam merancang visual infografis. *Content Writer* juga dapat memberi referensi visual seperti apa yang diinginkan dengan meng-*attach* gambar disertakan sumbernya.

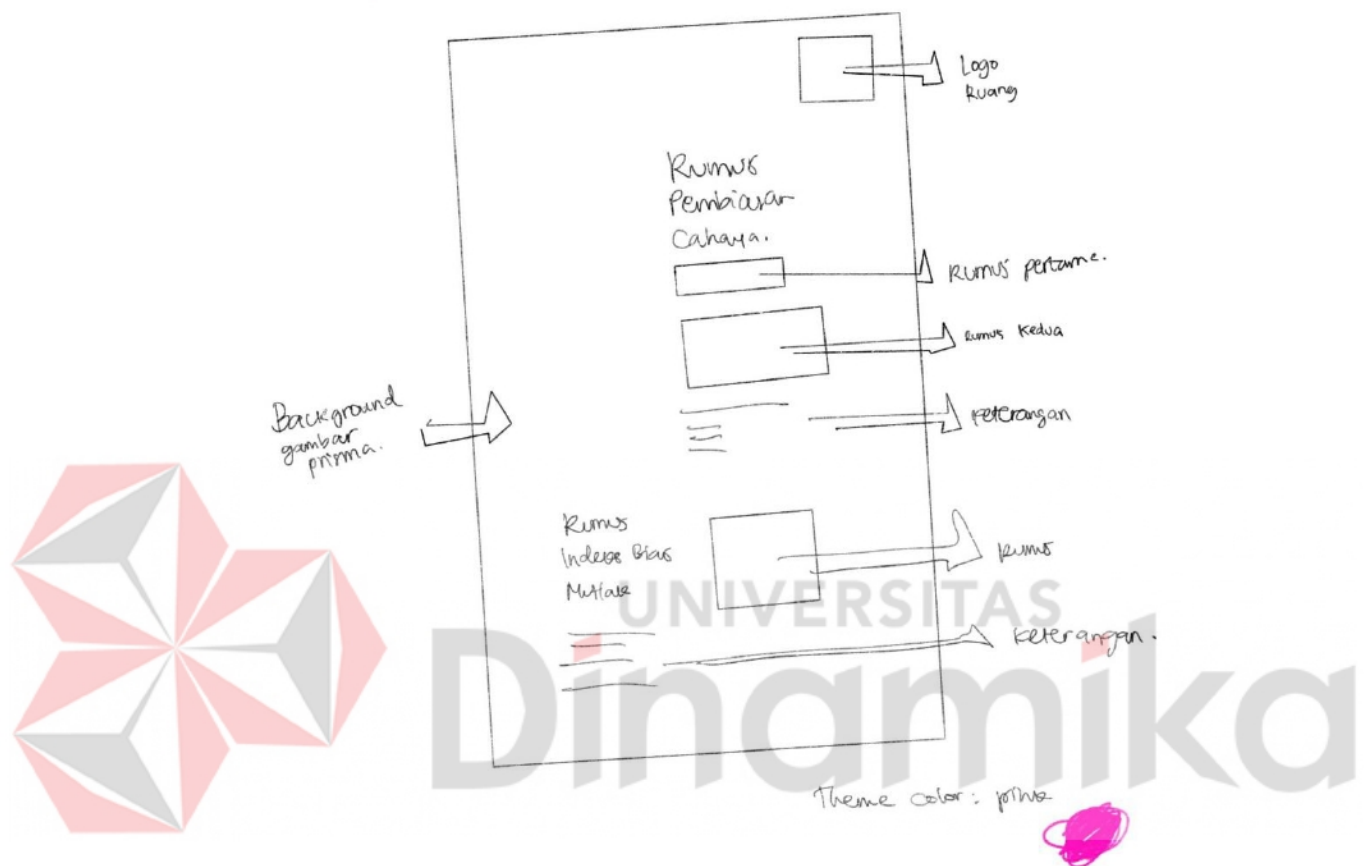


<p>TERSERAH</p>
<p>Visual: mirip seperti referensi tapi dibuat lebih kereeen</p>
<p>Teks:            Geostationary Earth Orbit (GEO). Mengorbit pada ketinggian 36.000 km di atas bumi. Waktu rotasi: sama kayak Bumi 24 jam. Contoh: Satelit telekomunikasi (Satelit Palapa, Satelit Telkom)            Medium Earth Orbit (MEO). Mengorbit pada ketinggian 8.000-20.000 km di atas bumi. Waktu rotasi: 2-4 jam. Contoh: Satelit cuaca, Satelit navigasi            Low Earth Orbit (LEO). Mengorbit pada ketinggian 500 – 2000 km di atas bumi. Waktu rotasi: 90 menit. Contoh: Satelit komunikasi seluler</p>
<p>Referensi:</p>

**Gambar 4.5** Referensi oleh *Content Writer*  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

#### 4.4 Sketsa

Penulis membuat sketsa layout sampai ilustrasi, yang nantinya akan dijadikan acuan saat proses digitalisasi.

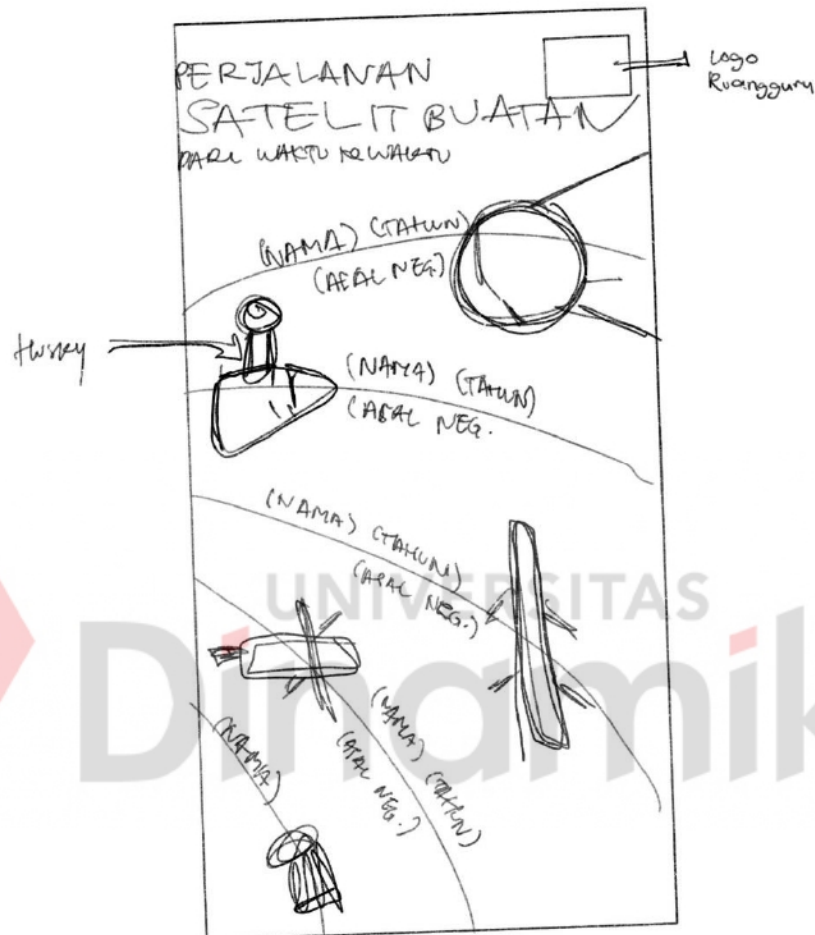


**Gambar 4.6 Sketsa Infografis Rumus Pembiasan Cahaya dan Indeks Bias Mutlak**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Sketsa ini merupakan sketsa dari infografis mata pelajaran Fisika dengan topik Pembiasan Cahaya. Penulis memutuskan menggunakan background dengan gambar prisma yang mengeluarkan cahaya atau pelangi, dan bernuansa pink. Tidak hanya itu, penulis juga membuat sketsa layout, mengingat layout merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah infografis. Penulis memisah kedua rumus menjadi atas dan bawah, agar dapat memberi space untuk kenyamanan mata saat membaca.

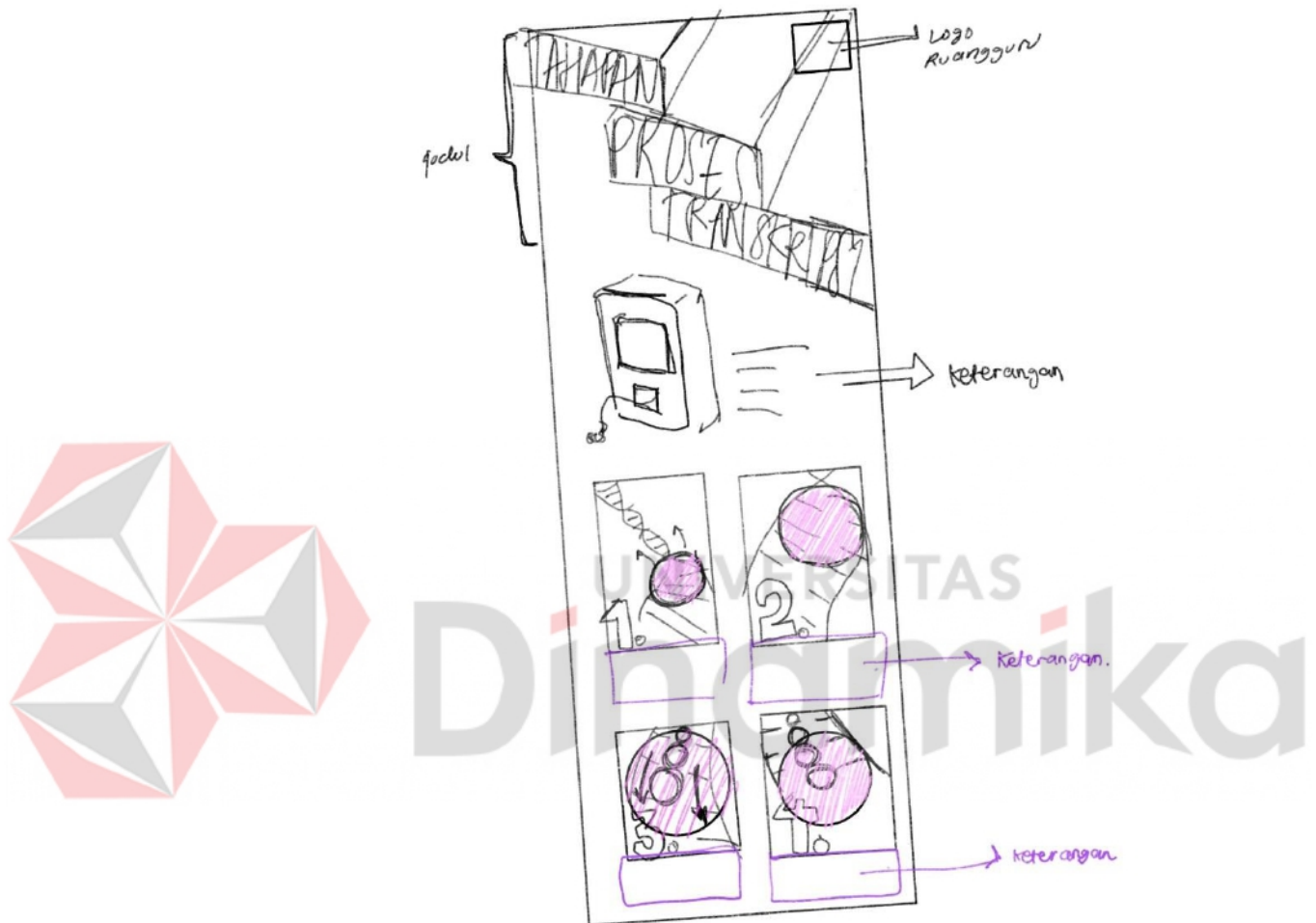
Tidak lupa diujung kanan akan diberikan logo Ruangguru berwarna putih yang sudah tertera dalam SOP pengerjaan asset mata pelajaran.



**Gambar 4.7 Sketsa Perjalanan Satelit Buatn Waktu ke Waktu**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Sketsa diatas dibuat untuk memenuhi kebutuhan infografis untuk mata pelajaran Geografi kelas 7 dengan topik Macam-Macam Satelit Buatn. Logo Ruangguru disematkan diujung kanan atas sesuai SOP yang sudah diberikan. Penulis melayout informasi dengan menggunakan lingkaran dengan *background galaxy background galaxy* untuk memunculkan nuansa luar angkasa. Gambar satelit ditempelkan pada lingkaran yang menyerupai orbit. Tepat disebelah gambar satelit, ada tulisan nama,

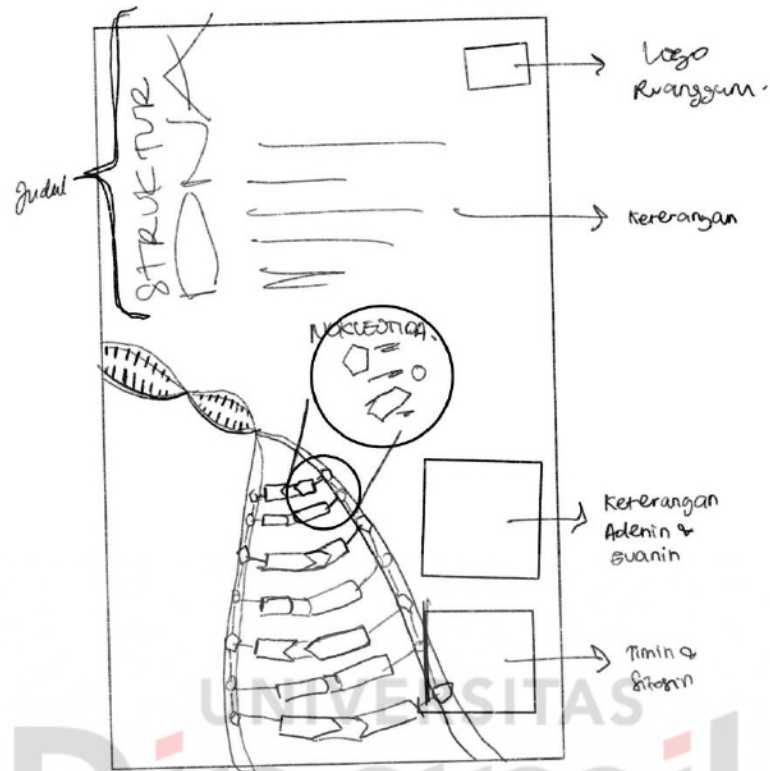
tahun, dan asal negara satelit itu. Diatas satelit kedua atau Satelit Sputnik 2 diletakkan gambar vector anjing ras Husky, untuk menggambarkan bahwa saat itu anjing Husky ini yang diterbangkan dalam satelit tersebut.



**Gambar 4.8 Sketsa Infografis Tahapan Proses Transkripsi**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

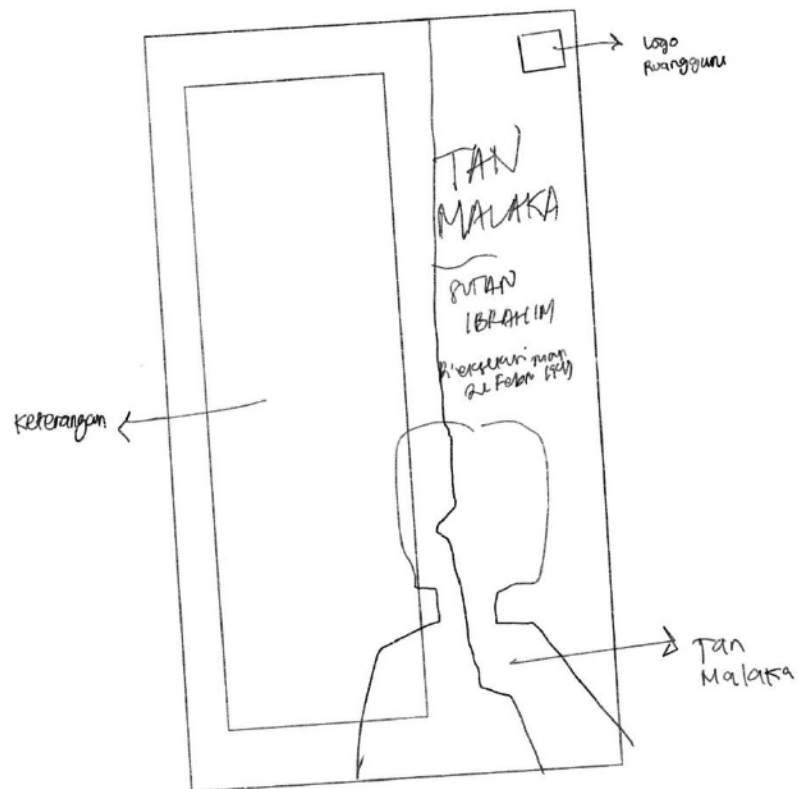
Sketsa ini dibuat memenuhi kebutuhan infografis topik Tahapan Sintesis Protein dengan judul Tahapan Proses Transkripsi. Infografis ini menggunakan *isometric*, untuk mendapatkan dimensi pada DNA. Selain itu, penulis ingin mengeksplor gaya yang belum pernah digunakan oleh desain grafis blog Ruangguru. Ada 4 kotak yang diletakkan di bawah untuk menjelaskan empat proses

transkripsi. Masing-masing kotak berisikan gambar proses dan masing-masing dibawahnya diikuti dengan keterangan mengenai gambar proses tersebut.

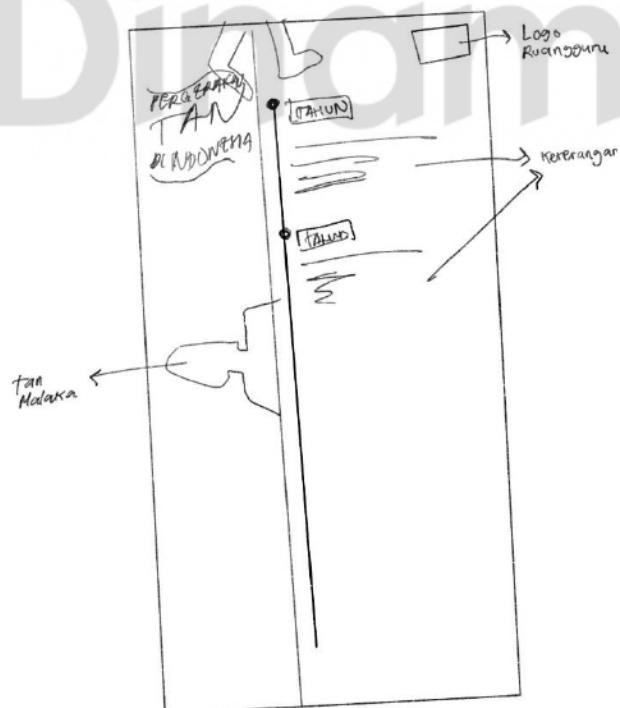


**Gambar 4.9 Sketsa Infografis Struktur DNA**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Sketsa diatas adalah infografis kedua untuk topik Tahapan Sintesis Protein. Infografis ini menjelaskan struktur DNA. Penulis akan membuat gambar vector DNA untuk membuat pembaca lebih mengerti tentang struktur DNA. Logo Ruanguru berwarna abu-abu akan diletakkan diujung kanan. Penulis memilih logo abu-abu karena background yang berwarna pucat. Tujuannya agar warna pada gambar struktur DNA lebih terlihat *pop out*.



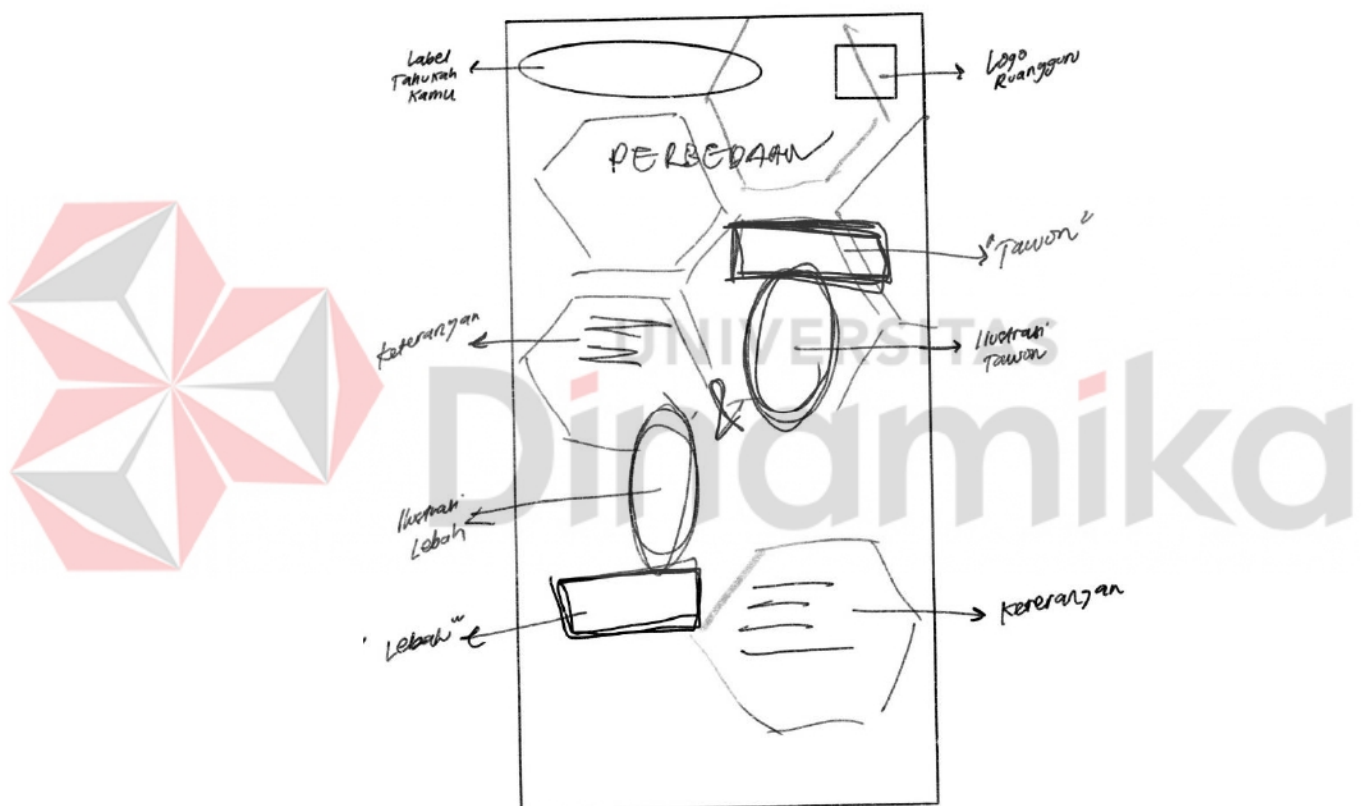
**Gambar 4.10 Sketsa Infografis Tan Malaka**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



**Gambar 4.11 Sketsa Infografis Perjalanan Tan Malaka di Indonesia**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Kedua sketsa dibuat untuk melengkapi konten visual pada topik Tan Malaka: Bapak Republik yang Jejaknya Sempat Dihapus. Penulis memilih untuk memakai foto Tan Malaka untuk meminimalisir pembaca yang tidak mengetahui seperti apa wajah tokoh penting di Indonesia ini. Kedua infografis ini memakai warna merah dan coklat. Merah dipakai untuk menggambarkan jiwa pemberani Tan Malaka, dan coklat merupakan warna tema mata pelajaran Sejarah.



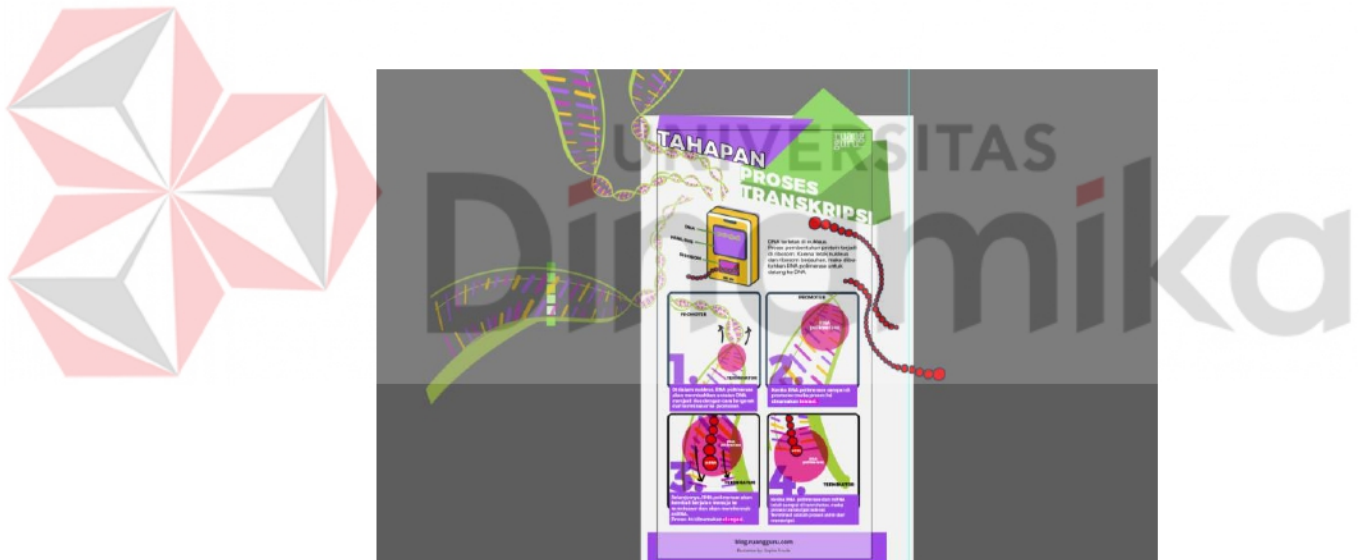
**Gambar 4.12 Sketsa Infografis Perbedaan Tawon VS Lebah**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Sketsa berikut merupakan sketsa infografis yang berjudul Perbedaan Tawon VS Lebah. Penulis membuat ilustrasi tawon dan lebah dengan Autodesk sesuai permintaan *content writer*. Tawon digambarkan lebih terlihat keras, sedangkan

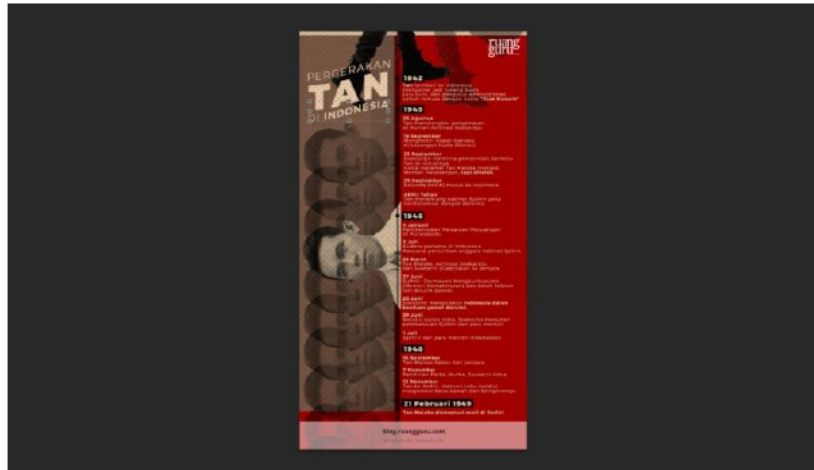
lebah digambarkan sebagai hewan yang lembut. *Pattern* sarang lebah diletakkan pada *background*.

#### 4.5 Proses Digitalisasi

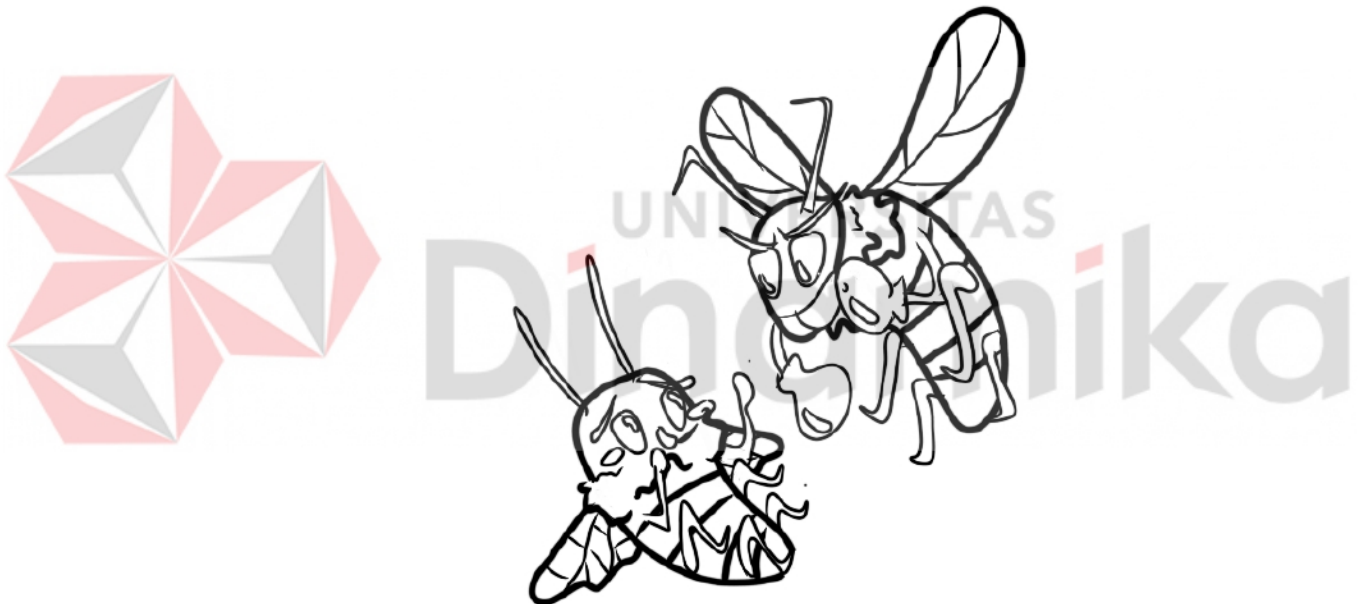
Setiap sketsa yang tadi sudah dikerjakan di lanjutkan ke proses digitalisasi. Pada proses ini penulis menggunakan Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Illustrator CS 6 untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan. Pada infografis Fisika kelas 8, penulis mengambil gambar dari situs *Freepik* yang merupakan website penyedia asset *free copyright*. Sedangkan pada infografis Perbedaan Tawon VS Lebah, penulis menggunakan aplikasi Autodesk yang ada pada *handphone*.



**Gambar 4.13 Proses Digitalisasi Menggunakan Illustrator**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



**Gambar 4.14** Proses Digitalisasi Menggunakan Photoshop  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



**Gambar 4.15** Proses Digitalisasi Menggunakan Autodesk  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

#### 4.6 Implementasi Karya

Jika sketsa sudah melalui proses *digitalisasi* dan sudah *diapprove* oleh *user*, maka infografis sudah siap untuk diposting pada blog Ruangguru. Infografis ini nantinya berfungsi memuat informasi yang dianggap rumit dan memakan waktu

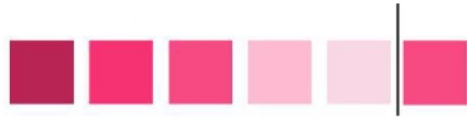
untuk dibaca, sehingga pembaca lebih *enjoy* ketika membaca rangkuman dengan visual yang mendukung.



**Gambar 4.16 Infografis Rumus Pembiasan Cahaya dan Indeks Bias Mutlak**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Desain infografis ini dibuat untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Fisika kelas 8 | Pembiasan Cahaya dan kaitannya dengan Peristiwa Terbentuknya Pelangi. Infografis ini dikerjakan dengan ukuran 600 x 900 pt. Infografis ini dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS 6. Warna nuansa pink digunakan berdasarkan SOP pembuatan konten grafis Ruangguru.



**Gambar 4.17 Color Palette Fisika**  
(Sumber : *Content Marketing* ruangguru, 2018)

Penulis mencari gambar prisma cahaya yang tidak memiliki masalah *copyright* dan menjadikannya sebagai background. Sedangkan font yang digunakan pada infografis ini ada 2, yaitu Trueno pada judul dan tulisan keterangan, dan juga Times New Roman yang digunakan dalam penulisan rumus menggunakan fitur *Italic*. Font judul memiliki dua ukuran yaitu 50 pt dan 31 pt, sedangkan untuk keterangan menggunakan ukuran 14 pt.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 QWERTYUIOPASDFGHJKL  
 MNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuv  
 wxyz  
 0123456789  
 .,:;"'!@#\$%&\*{(|\)}  
 Gambar 4.18 Font Trueno

(Sumber : *blogfonts.com*, 2020)

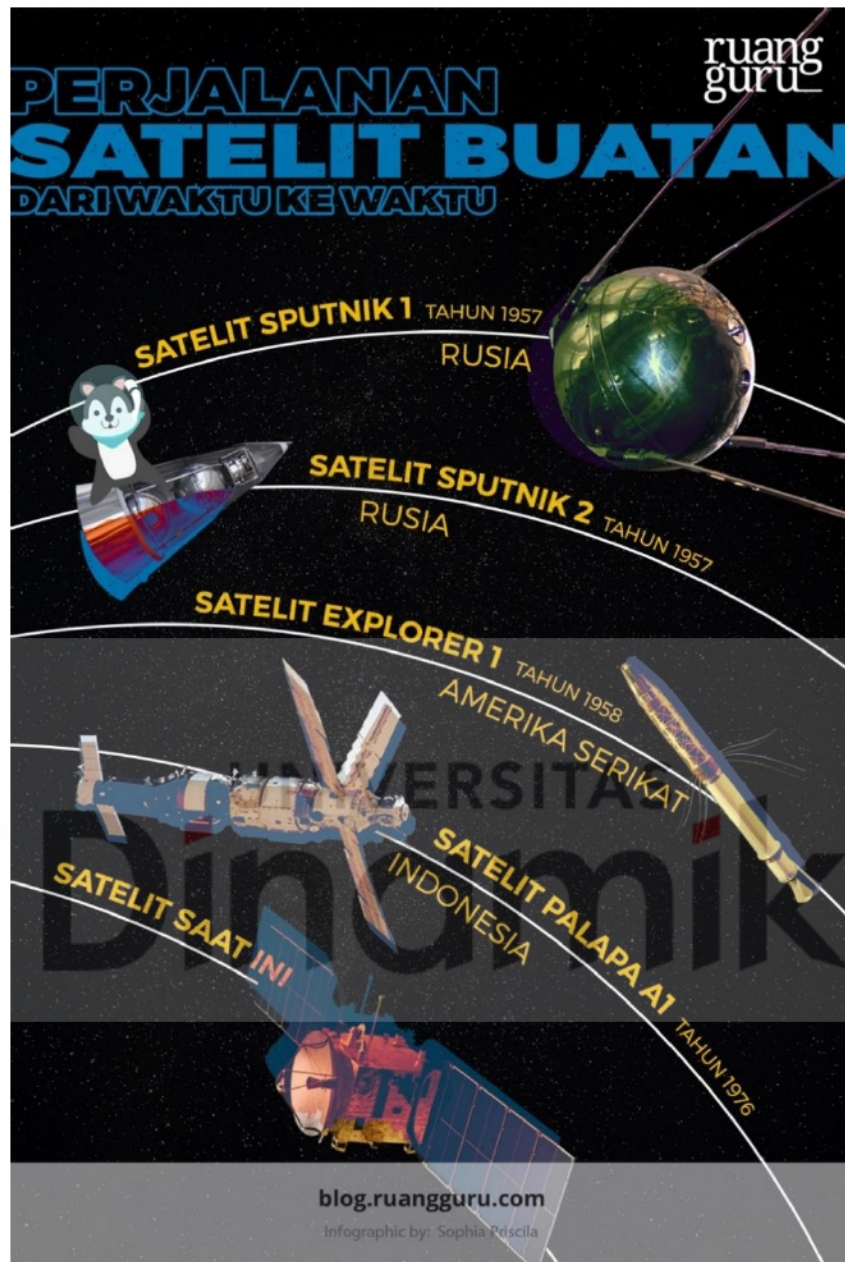
the quick brown fox jumps over the lazy dog.  
 1234567890  
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY I

**Gambar 4.19 Font Times New Roman**  
(Sumber : *fontsgreek.com*, 2020)

Setelah selesai melalui proses digitalisasi dan di-*approve* oleh *user*, maka infografis siap ditampilkan pada blog Ruangguru. Infografis Fisika ini diimplementasikan pada: <https://blog.ruangguru.com/fisika-kelas-8-pembiasan-cahaya-dan-kaitannya-dengan-peristiwa-terbentuknya-pelangi>



#### 4.6.1 Infografis Geografi



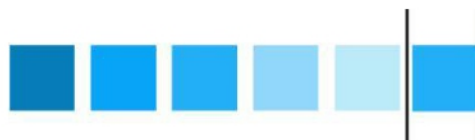
**Gambar 4.20 Infografis Perjalanan Satelit Buatan Waktu ke Waktu**

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Desain infografis ini dibuat untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Geografi kelas 7 | Mengenal Macam-Macam Satelit Buatan. Infografis ini dikerjakan dengan ukuran 600 x 900 pt. Infografis ini dikerjakan



menggunakan Adobe Photoshop CS 6. Tulisan judul yang berwarna biru diambil dari *color palette* pelajaran Geografi yang sudah ada dalam SOP.

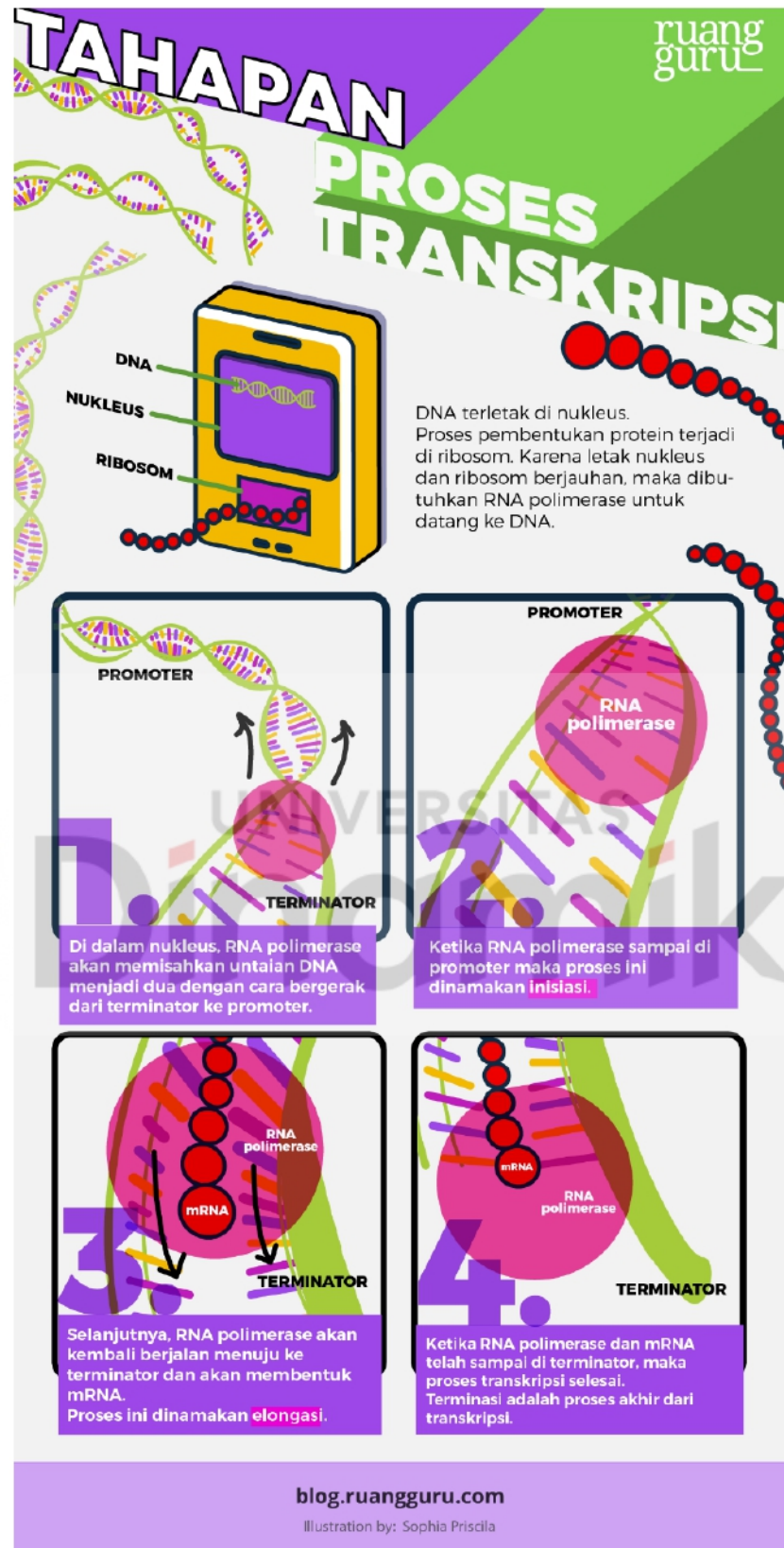


**Gambar 4.21 Color Palette Geografi**  
(Sumber : *Content Marketing* ruangguru, 2019)

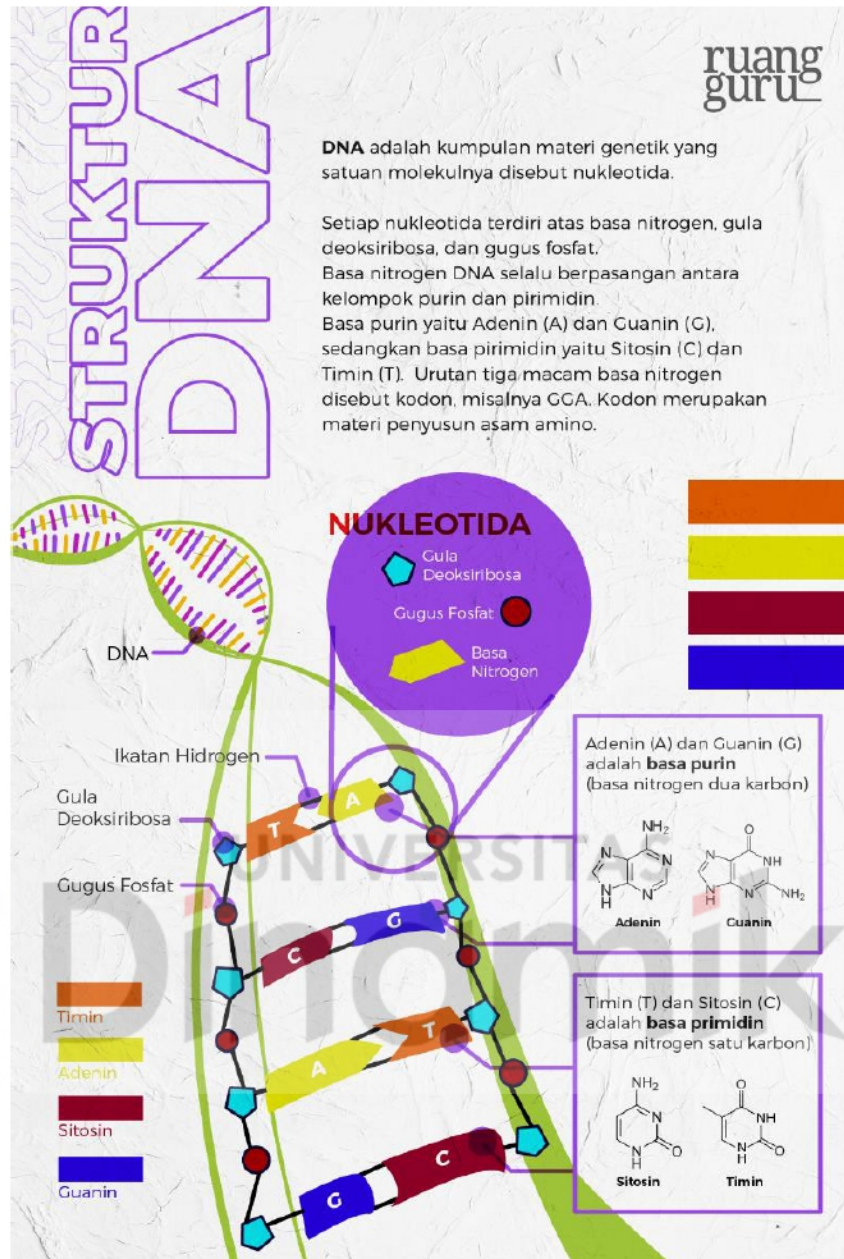
Penulis menggunakan gambar langit hitam dengan bintang sebagai background untuk memberikan kesan luar angkasa. Font yang digunakan pada infografis ini ada 2, yaitu Trueno (gambar 4.18) pada judul dan tulisan keterangan, dan juga Times New Roman yang digunakan dalam penulisan rumus menggunakan fitur *Italic*. Font judul memiliki tiga ukuran yaitu 43,5 pt pada baris atas, 54,5 pt pada baris tengah dan 31 pt pada baris bawah. Font pada judul juga dimodifikasi dengan cara melebarkan sedikit kesamping. Tulisan keterangan nama, tahun, dan asal negara diberi warna kuning agar dapat terlihat jelas walau backgroundnya gelap.

Penulis juga menambahkan gambar vector anjing ras Husky diatas gambar satelit Sputnik 2, untuk membuat pembaca ingat bahwa anjing Husky adalah yang dikirim dengan Satelit Sputnik 2 pada saat itu. Foto satelit yang digunakan pada infografis ini sudah ada pada *brief* yang diberikan *content writer* pada penulis,

Setelah selesai melalui proses digitalisasi dan di-*approve* oleh *user*, maka infografis siap ditampilkan pada blog Ruangguru. Infografis Satelit Buatan ini diimplementasikan pada: <https://blog.ruangguru.com/satelit-buatan-geo-7>



**Gambar 4.22 Infografis Tahapan Proses Transkripsi**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



**Gambar 4.23 Infografis Struktur DNA**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Kedua infografis diatas ini merupakan hasil digitalisasi untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Biologi Kelas 11 | Tahapan Sintesis Protein. Infografis ini memiliki ukuran 600 x 900 pt. Infografis ini dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator CS 6. Penulis ingin mengeksplor warna untuk

infografis ini, sehingga memadukan warna ungu dan hijau. Warna hijau sendiri diambil dari SOP *Content Marketing* yang menetapkan warna hijau sebagai warna pelajaran Biologi.



**Gambar 4.24 Color Palette Biologi**  
(Sumber : *Content Marketing* ruangguru, 2019)

Penulis menggunakan background polos berwarna putih untuk memastikan informasi dan gambar yang sudah dibuat akan terlihat lebih *stand out*. Font yang digunakan pada infografis adalah Trueno (Gambar 4.18), dari judul sampai isi infografisnya. Pada infografis yang pertama, penulis menggunakan 3 ukuran font, yaitu 130 pt dan 55 pt untuk judul, 13 pt untuk *body*. Sedangkan untuk infografis Struktur DNA, font ada dua ukuran yaitu 61,5 pt untuk judul dan 14 pt untuk *body*. Font pada judul juga dimodifikasi dengan cara melebarkan sedikit kesamping. Tulisan keterangan nama, tahun, dan asal negara diberi warna kuning agar dapat terlihat jelas walau backgroundnya gelap.

Setelah selesai melalui proses digitalisasi dan di-*approve* oleh *user*, maka infografis siap ditampilkan pada blog Ruangguru. Infografis Sintesis Protein ini diimplementasikan pada: <https://blog.ruangguru.com/biologi-kelas-11-tahapan-sintesis-protein>





**ruang guru**

**TAN MALAKA**

**SUTAN IBRAHIM**

Dieksekusi mati  
21 Februari 1949

**Lahir:**  
2 Juni 1897  
Suliki, Sumatera Barat

**Gelar:**  
Sutan Datuk Malaka

**Memiliki:**  
23 nama samaran

**Buku yang ditulis:**

**Naar de Republiek Indonesia (1924)**  
Konsep negara Republik Indonesia & analisis politik internasional.

**Massa Actie (1926)**  
Seruan revolusi dan aksi massa dalam perlawanan kolonialisme.

**Madilog (1948)**  
Kegelisahannya tentang orang Indonesia yang kurang berpikir kritis, tidak logis, dan belum mampu berkomunikasi dengan baik.

**Dari Penjara ke Penjara (1970)**  
Pergulatannya saat di penjara Hindia-Belanda dan Filipina, Shanghai, Hongkong, sampai kembali ke tanah air.

Jejak dan sosoknya pernah **dihapus dari sejarah saat Orde Baru.**

[blog.ruangguru.com](http://blog.ruangguru.com)  
Infographic by: Sophia Priscila

**Gambar 4.25 Infografis Tan Malaka**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

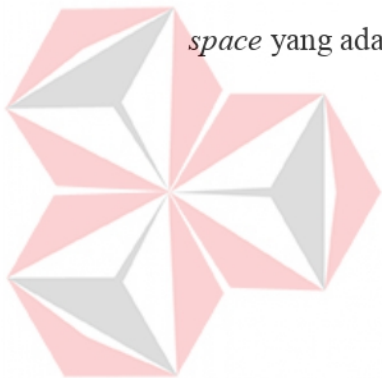
Desain infografis ini dibuat untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Sejarah Kelas 11 | Tan Malaka: Bapak Republik yang Jejaknya Sempat Dihapus. Infografis ini dikerjakan dengan ukuran 600 x 900 pt. Infografis ini dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS 6. Warna coklat yang dominan pada

infografis ini diambil dari SOP yang mengharuskan *graphic designer* untuk memasukkan unsur warna coklat.



**Gambar 4.26 Color Palette Sejarah**  
(Sumber : *Content Marketing* ruangguru, 2019)

Penulis menggunakan background dengan tekstur untuk memunculkan kesan *old*. Penulis juga memberi *shade* merah pada sebagian wajah Tan Malaka, karena dulu Tan Malaka dikenal pandai menyamar. Font yang digunakan pada infografis adalah Trueno (gambar 4.18), dari judul sampai isi infografisnya. Ukuran yang digunakan untuk body adalah 18 pt, sedangkan judul disesuaikan dengan *space* yang ada, tidak ada patokan angka.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**





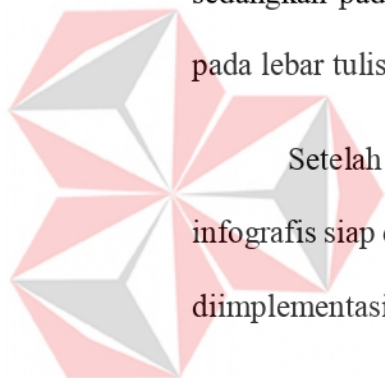
**Gambar 4.27 Infografis Pergerakan Tan Malaka di Indonesia**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Desain infografis ini dibuat untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Sejarah Kelas 11 | Tan Malaka: Bapak Republik yang Jejaknya Sempat Dihapus. Infografis ini dikerjakan dengan ukuran 600 x 1200 pt. Penulis memilih

ukuran ini karena banyaknya isi informasi sehingga membutuhkan *space* yang lebih besar. Infografis ini dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop CS 6. Warna coklat (gambar 4.26) pada infografis ini diambil dari SOP yang mengharuskan *graphic designer* untuk memasukkan unsur warna coklat. Penulis menggunakan warna merah sebagai background untuk menggambarkan perjuangan seorang Tan Malaka ketika di Indonesia.

Penulis menggunakan background dengan tekstur untuk memunculkan kesan *old*. Font yang digunakan pada infografis adalah Trueno (gambar 4.18), dari judul sampai isi infografisnya. Ukuran yang digunakan untuk body adalah 12 pt, sedangkan pada judul, tulisan “Tan” berukuran 92,5 pt, dan sisanya berpatokan pada lebar tulisan “Tan” tersebut.

Setelah selesai melalui proses digitalisasi dan di-*approve* oleh *user*, maka infografis siap ditampilkan pada blog Ruangguru. Kedua infografis Tan Malaka ini diimplementasikan pada: <https://blog.ruangguru.com/tan-malaka>



UNIVERSITAS  
Dinamika



**Gambar 4.28 Infografis Perbedaan Tawon dan Lebah**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Infografis diatas ini merupakan hasil digitalisasi untuk konten pada blog Ruangguru yang berjudul: Ekonomi Kelas 10 | Yang Belum Kamu Tahu Tentang Ekonomi. Infografis ini memiliki ukuran 600 x 900 pt. Infografis ini dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator CS 6 untuk proses layout dan Autodesk untuk pengerjaan ilustrasi

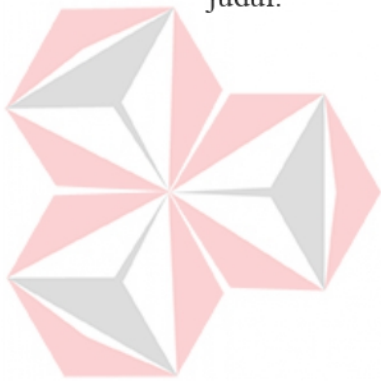


lebah dan tawon. Penulis menggunakan warna kuning ke-emasan sesuai dengan SOP untuk mata pelajaran Ekonomi.



**Gambar 4.29 Color Palette Ekonomi**  
(Sumber : *Content Marketing* ruangguru, 2019)

Penulis menggunakan pola sarang lebah atau *beehive* pada background untuk memperkuat visual lebah dan tawon. Font yang digunakan pada infografis adalah Trueno (Gambar 4.18) pada body dan Freakshow pada tulisan Tawon & Lebah. Ukuran fontnya sendiri menggunakan 16 pt untuk *body* dan 74,5 pt untuk judul.



**Gambar 4.30 Font Freakshow**  
(Sumber : fontmeme.com, 2020)

Setelah selesai melalui proses digitalisasi dan di-*approve* oleh *user*, maka infografis siap ditampilkan pada blog Ruangguru. Infografis ini diimplementasikan pada: <https://blog.ruangguru.com/ekonomi-dalam-hewan>

## BAB V

### KESIMPULAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari Perancangan Infografis bagi pelajar SMP dan SMA yang di lakukan di PT Ruang Raya Indonesia

#### 5.1 Kesimpulan

Berikut beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan dari perancangan Infografis pada Blog Ruangguru:

1. Untuk merancang suatu desain infografis, desainer harus mengetahui *brief* yang diberikan dan setidaknya dapat mengerti informasinya sehingga mempermudah saat akan merancang.
2. Ketika suatu perusahaan besar sudah mempunyai *rules* desainnya, kita sebagai desainer harus mengikutinya. Dalam kasus ini, ukuran dan warna infografis yang sudah ditetapkan sesuai pelajarannya harus kita ikuti.
3. Infografis yang bagus adalah infografis yang dapat merangkum info dan enak untuk dibaca. Space harus selalu diperhatikan dalam pembuatan infografis agar pembaca tidak kelelahan saat melihat infografis.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan perancangan diatas, adapun saran penulis setelah melakukan kerja praktik di PT Ruang Raya Indonesia adalah :

Kedepannya diharapkan pihak Ruangguru, terutama *Divisi Content Marketing* untuk dapat memperbanyak konten-konten yang lebih kreatif dan unik

lagi untuk menarik *engagement rate* dari seluruh khalayak masyarakat, selain untuk anak-anak dan para murid, perbanyak konten untuk para guru dan orang tua murid, dan untuk Infografik pada blog Ruangguru, untuk dirancang tidak hanya fokus pada *Vector Design*, tetapi perbanyak juga dengan ilustrasi dan karikatur.



UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR PUSTAKA

Krum, R. 2013. *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

Leonardo Adi Dharma Widya, Andreas James Darmawan. 2016. Pengantar Desain Grafis, KEMDIKBUD Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas.

Mundilarto. 2010. Penilaian Hasil Belajar Fisika. Yogyakarta : P2IS UNY

Pitopanh, Ramadhanil, dan Elijonahdi. 2011. Aplikasi Ilmu Biologi Dalam Pendidikan dan Pembangunan Berwawasan Lingkungan Berbasis Sumberdaya Alam.

Prawira, Sulasmi Darma. 1989. Warna: Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.

Rapar, Hendrik Jan. 1996. Pengantar Logika: Asas-asas Penalaran Sistematis. Yogyakarta: Kanisius.

Rustan, Surianto. 2014. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Samatowa, Usman. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks.

Soekartawi, P. D. 2007. Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning. Yogyakarta: Ardana Media.

Supriyanto, Aji. 2007. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta : Salemba Infotek.

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta : Bumi Aksara.

Yani, Ahmad, dan Mamat Ruhimat. 2007. Geografi: Menyingkap Fenomena Geosfer. Bandung: Grafindo Media Pratama.

**Sumber lain:**

<https://wartakota.tribunnews.com/2017/12/09/indonesia-menempati-urutan-ke-8-untuk-kebutuhan-e-learning>. Diakses 20-10-2019

<http://puslit2.petra.ac.id>. Diakses 17-12-2019

<http://repository.syekhnurjati.ac.id/3102/3/isi%20buku%20%7BIS.pdf>.

Diakses 19-19-2019

<http://digilib.uinsby.ac.id/10858/5/bab%202.pdf>. Diakses 18-12-2019

<https://eprints.uny.ac.id/9432/12/12%20BAB%20II-08503247004.pdf>.

Diakses 18-12-2019

[http://repository.upi.edu/19632/4/s\\_pgsd\\_kelas\\_1101288\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/19632/4/s_pgsd_kelas_1101288_chapter2.pdf).

Diakses 18-12-2019

[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/HENDRO\\_MURTIANTO/](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/HENDRO_MURTIANTO/)

25\_Modul\_Belajar\_Geografi.pdf. Diakses 18-12-2019

<https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1906/kemdikbud-upayakan-wajib-belajar-12-tahun-melalui-pip>. Diakses 7-1-2020

<http://eprints.umg.ac.id/2027/3/BAB%20II.pdf>. Diakses 7-1-2020

<http://repository.unpas.ac.id/13120/5/BAB%20II.pdf>. Diakses 7-1-2020



UNIVERSITAS  
**Dinamika**