



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PENERIMAAN PESERTA
DIDIK BARU SMK MANDIRI SIDOARJO**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

VIRGISODI MIRANDA

184201000098

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PENERIMAAN PESERTA
DIDIK BARU SMK MANDIRI SIDOARJO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Kerja

Praktik:

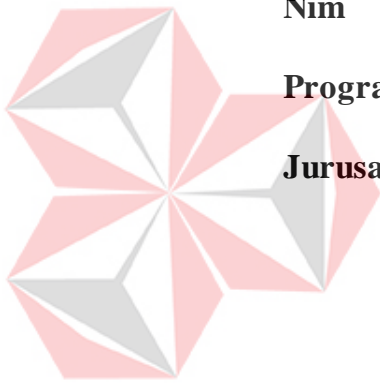
Disusun Oleh:

Nama : VIRGI SODI MIRANDA

Nim : 18420200098

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

HALAMAN MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Lakukan yang terbaik semampu kita”

HALAMAN PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Kupersembahkan kepada orang tuaku tercinta”

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMK MANDIRI SIDOAJO

Laporan Kerja Praktik oleh

Virgi Sodi Miranda

NIM : 18420100098

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 24 Maret 2021

Disetujui :

Pembimbing



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.07.04
19:04:30 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

Penyelia



Bambang Siswanto S.Kom.

Kepala Sekolah

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2021.07.05
12:59:55 +07'00'

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

NIDN. 0726027101

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Virgi Sodi Miranda
NIM : 18420100098
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMK
MANDIRI SIDOARJO

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 orang 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, 24 Maret 2021
Yang Menyatakan,



Virgi Sodi Miranda
NIM. 18420100098

ABSTRAK

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desain grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan ataupun produk yang dihasilkan. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk, tekstur, garis, ruang dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual dalam aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Kata Kunci: *Desain Grafis, unsur desain grafis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “**Perancangan Media Promosi Peserta Didik Baru SMK MANDIRI**”

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 Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatik Stikom Surabaya
3. Dhika Yuan Yurisma M, Ds, ACA selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Bambang Siswanto S. Kom selaku penyelia kerja praktik dan Kepala Sekolah SMK Mandiri Sidoarjo.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

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, 24 Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat Manfaat	4
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2. Manfaat Praktis	4
BAB II.....	7
GAMBARAN UMUM SMK MANDIRI Sidoarjo.....	7
2.1 Profil dan Perkembangan SMK MANDIRI Sidoarjo	7
2.2. Visi dan Misi SMK MANDIRI Sidoarjo.....	7
2.2.1 Visi SMK MANDIRI Sidoarjo.....	7
2.2.2 Misi SMK MANDIRI Sidoarjo	8
2.3. Alamat dan Kontak SMK MANDIRI Sidoarjo.....	8
2.4. Struktur SMK MANDIRI Sidoarjo	9
2.5. Lokasi SMK MANDIRI Sidoarjo.....	10

2.6 Portofolio Perusahaan.....	10
BAB III	11
LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Instagram	11
3.2 Desain Infografis.....	12
3.3 Desain Vector	13
3.4 Desain sketsa	14
3.5 Tipografi	15
3.6 Warna	16
BAB IV	18
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18
4.1 Penjelasan Pekerjaan	18
4.2 Konsep Desain Infografis.....	18
4.3 Sketsa Gambar.....	19
4.4 Tipografi.....	24
4.5 Warna	25
4.1 Software yang Digunakan.....	25
4.2 Implementasi Karya	26
4.1 Infografis Post Feed Instagram	27
4.2 Infografis Banner	28
BAB V	29
PENUTUP.....	29
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN.....	32
BIODATA PENULIS.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur dari SMK Mandiri Sidoarjo.....	9
Gambar 2. 2 Gambar SMK Mandiri.....	10
Gambar 3. 1 Perbedaan dari desain vector dan foto asli	14
Gambar 4. 1 Desain Sketsa Feeds Instagram.....	20
Gambar 4. 2 Desain Digital Feeds Instagram.....	20
Gambar 4. 3 Desain Sketsa Banner PPDB SMK Mandiri.....	22
Gambar 4. 4 Desain Digital Banner PPDB SMK Mandiri	22
Gambar 4. 5 Jenis Huruf Futura Md BT dan Calibri.....	24
Gambar 4. 6 Pemilihan Warna kuning dan biru.....	25
Gambar 4. 7 Proses Pengerjaan di dalam Software Corel Draw X7.....	26
Gambar 4. 8 Realisasi Post feed Instagram SMK Mandiri	27
Gambar 4. 9 Realisasi Banner SMK Mandiri	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan	32
Lampiran 2 Form KP-5 (halaman 1)	33
Lampiran 3 Form KP-5 (halaman 2)	34
Lampiran 4 Form KP-6 (halaman 1)	35
Lampiran 5 Form KP-7 (halaman 1)	36
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan munculnya media sosial saat ini mengalami perubahan yang cepat dari tahun ke tahun yang dapat mempengaruhi masyarakat. Media sosial adalah media layanan daring (online) dengan pengguna di dalamnya yang bisa digunakan masyarakat untuk melakukan komunikasi online yang dapat mempermudah melakukan aktivitas. Selain itu manfaat lain dari media sosial yang digunakan masyarakat sebagai sarana untuk mendapatkan informasi serta menyampaikan informasi ke publik.

Media sosial dapat digunakan melalui gadget, komputer maupun laptop setiap penggunanya yang telah mendukung terjadinya perubahan pola pikir dan interaksi masyarakat secara langsung sebelum mengenal dan setelah mengenal adanya internet sehingga sebagian besar penggunanya ketergantungan akan media sosial dalam sehari-hari. Menurut Soeparno dan Sandra (2011) dunia maya seperti lainnya media sosial merupakan sebuah revolusi besar yang mampu mengubah perilaku manusia dewasa ini, dimana relasi pertemanan serba dilakukan melalui medium digital – menggunakan media baru (internet) yang dioperasikan melalui situs-situs jejaring sosial. Realitas menjadi bersifat augmented dan maya yang harus diadaptasi dan diintegrasikan dalam kacamata kajian psikologi sosial kontemporer yang *ubiquitous* (ada dimana-mana) serta *pervasive*.

Media sosial dapat memberikan banyak manfaat pada setiap penggunanya seperti trend komunikasi saat ini yang sedang marak diminati oleh masyarakat

adalah media sosial Facebook, Twitter, Line WhatsApp dan Instagram.

Banner termasuk salah satu media promosi yang masih banyak digunakan di era sekarang. Banner sangat penting bagi sekolah sebab dengan membuat banner maka peserta didik baru yang akan masuk ke sekolah tersebut akan mengetahui bagaimana kondisi sekolah tersebut dan juga dapat mengetahui apa saja yang menjadi persyaratan yang di perlukan ketika akan mendaftar di sekolah tersebut. Banner adalah suatu bentuk komunikasi non personal yang menyampaikan pesan untuk menjual sebuah produk yang memungkinkan lebih banyak konsumen yang tertarik. Manfaat banner dalam marketing juga sangat ramah budget. Ini dikarenakan pengguna bisa menyesuaikan dengan anggaran dan kebutuhan, sehingga dijamin tidak akan membuat pengeluaran perusahaan membengkak. Manfaat brosur dan banner dalam marketing salah satunya adalah pusat informasi, brosur dan banner memang sudah seharusnya dibuat informatif (sarat akan informasi), sehingga apapun yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pembacanya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada adalah bagaimana merancang sebuah desain banner, feeds Instagram sebagai media promosi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan suatu masalah yang sudah ditentukan di atas dan dapat memudahkan dalam menyelesaikan masalah dengan baik adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan konsep desain vector sebagai perancangan infografis sebagai feeds Instagram yang akan digunakan.
2. Penggunaan konsep desain banner yang memberikan promo para calon peserta didik baru.
3. Hanya menggunakan aplikasi Corel Draw sebagai media perancangan desain banner, feeds Instagram.

1.4. Tujuan

Tujuan kerja praktik ini di harapkan mampu memberikan manfaat dan dapat meningkatkan kualitas mahasiswa maupun SMK MANDIRI Sidoarjo melalui proyek perancangan konsep desain brosur, banner, feeds Instagram sebagai media promosi Penerimaan Peserta Didik Baru MANDIRI Sidoarjo.

1. Untuk menambah ilmu di bidang desain yang akan di terapkan ketika bekerja di SMK MANDIRI Sidoarjo di kemudian hari.
2. Untuk memahami proses desain pengerjaan di dalam suatu Instansi.

1.5. Manfaat Manfaat

Di harapkan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat berguna kepada banyak pihak diantaranya :

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dimasa mendatang dan memberikan informasi maupun literature yang di butuhkan khususnya bagi penulisan perancangan desain brosur, banner, feeds Instagram sebagai media promosi komunikasi visual.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat menjadikan pengalaman yang berguna sebagai sarana pembelajaran dan bermanfaat ketika diterapkan dalam dunia kerja di masa yang akan datang.

b. Bagi Perusahaan, Diharapkan desain layout feed istagram dan banner yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa dapat membantu pengerjaan desain lebih baik di SMK MANDIRI Sidoarjo.

Pelaksanaan

1.6.1 Detail Perusahaan

Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu	: 05 Februari – 05 Maret 2021
Hari dan Tanggal	: Senin – Jum’at, 05 Februari – 05 Maret 2021
Tempat	: SMK MANDIRI Sidoarjo Jl. Kombespol M. Duryat No. 03 Rw. 02 Jawa Timur, Indonesia
Email	: smkmandirisda@gmail.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di SMK MANDIRI Sidoarjo adalah membantu merancang dan mendesain media promosi Feed Instagram, banner yang merupakan salah satu media guna untuk meawaranness masyarakat terhadap SMK MANDIRI Sidoarjo.

1.6.2 Periode

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

Tanggal pelaksanaan : 05 Februari – 05 Maret 2021

Waktu : 07.30 – 15.00 WIB

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja ini terdiri dari 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab-sub bab yang menjelaskan inti dari pembahasan dalam penyusunan laporan ini.

Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub-bab manfaat dibagi lagi menjadi sub-bab manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu SMK MANDIRI Sidoarjo.

BAB III : LANDASAN TEORI

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

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisikan penjelasan pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di SMK MANDIRI Sidoarjo. Selain itu, akan dibahas pula penjelasan dan hasil rancangan dalam implementasi karya.

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi informasi terkait daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini 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 pendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Perkembangan Perusahaan

SMK MANDIRI Sidoarjo adalah salah satu instansi pendidikan dengan lokasi di Jl. Kombespol M. Duryat No.3, Sidoklumpuk, Kec. *Sidoarjo*, Kab. *Sidoarjo* Prov. Jawa Timur. SMK MANDIRI Sidoarjo ini bergerak dibidang pendidikan. Cikal bakal SMK MANDIRI Sidoarjo didirikan oleh Yayasan Masa Depan Cerah tepatnya pada 20 Mei 2014. SMK MANDIRI adalah Sekolah kejuruan yang mempunyai tiga jurusan yaitu jurusan Multimedia, Akuntansi, dan Teknik Pengelasan. SMK MANDIRI Sidoarjo ini terakreditasi C, SMK MANDIRI saat ini belum banyak diketahui dan dikenal oleh masyarakat khususnya daerah Sidoarjo karena SMK MANDIRI adalah sekolah baru berdiri.

SMK MANDIRI Sidoarjo sendiri memiliki banyak relasi seperti pemasaran media cetak, digital printing dan cv yang bergerak dibidang fotografi.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi SMK MANDIRI

Visi dari SMK MANDIRI Sidoarjo adalah mewujudkan SMK Mandiri menjadi pusat Lembaga Pendidikan dan pelatihan kejuruan terpadu yang dapat menghasilkan mutu tamatan yang beriman, bertaqwa, terampil, kompeten, memiliki etos kerja, berprestasi, mandiri, dan berwirausaha.

Adanya misi dari SMK MANDIRI Sidoarjo sebagai berikut :

2.2.2 Misi SMK MANDIRI

Misi SMK Mandiri adalah

1. Membekali dan membentuk peserta didik dengan budi pekerti luhur, akhlak mulia, iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal yang berorientasi kepada pencapaian Kmpetensi Standar Nasional dan Internasional.
3. Menyiapkan perserta didik untuk mampu mengembangkan kewirausahaan dan membekalinya dengan pendekatan kurikulum mplementatif berbasis produksi untuk menghadapi era globalisasi
4. Membekali keterampilan dan kecakapan hidup dalam bidang rekayasa dan jasa dengan mengoptimalkan potensi diri minat dan bakatnya menjadi tenaga kerja yang berwawasan professional serta produktif hingga mampu mengisi lowongan kerja di Dunia Usaha dan Dunia Industri

2.3. Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : SMK MANDIRI Sidoarjo

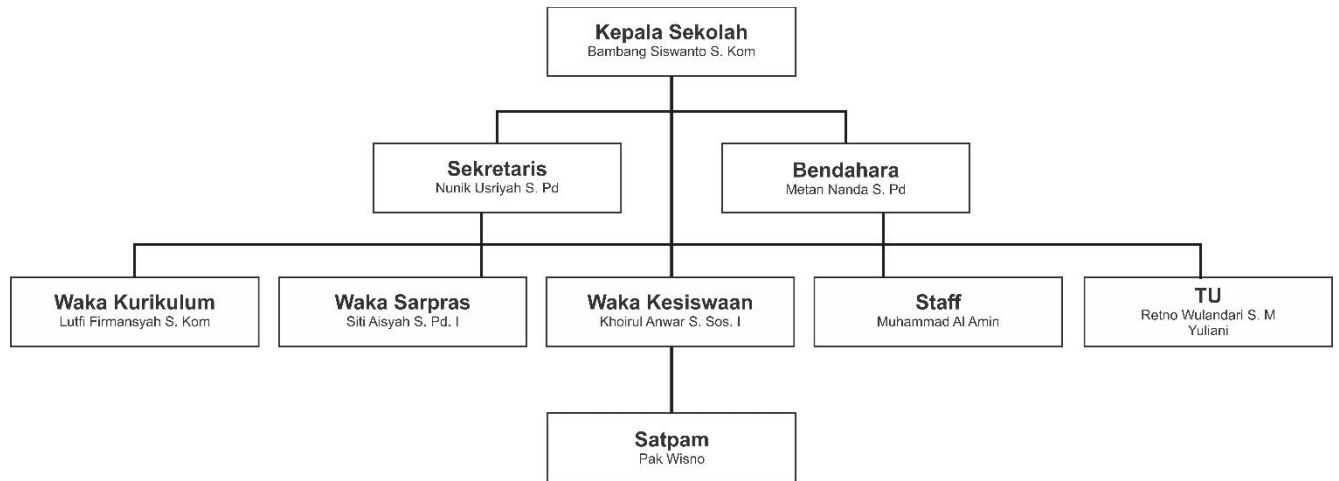
Alamat :

Jl. Kombespol M. Duryat No. 03 Sidokumpul, Sidoarjo, Jawa

Timur, Indonesia.

2.4. Struktur SMK MANDIRI Sidoarjo

Berikut ini adalah seluruh struktur dari SMK MANDIRI yaitu:



Gambar 2. 1 Struktur dari SMK MANDIRI Sidoarjo

(Sumber: SMK Mandiri Sidoarjo)



UNIVERSITAS
Dinamika

2.5. Lokasi SMK MANDIRI Sidoarjo

SMK MANDIRI Sidoarjo berlokasi di Jalan Kombespol M.Duryat No. 03 Sidokumpul, Jawa Timur.



Gambar 2. 2 Gambar SMK Mandiri

(Sumber: Google)

2.6 Portofolio Perusahaan

Berikut ini adalah portofolio hasil proyek di dalam SMK Mandiri Sidoarjo dengan klien :

1. Melakukan kerja sama dengan Sevenqbits (dibidang fotografi) dalam foto wisuda.
2. Melakukan kerja sama dengan united digital printing (dbidang digital prnting) dalam mencetak buku album dan cetak-mencetak lainnya.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Instagram

Instagram adalah salah satu media sosial yang sedang marak menjadi trend sebagian besar masyarakat luas selain sebagai media komunikasi daring yang saling terhubung, instagram juga dapat menjadi media informasi maupun sebagai media untuk berinteraksi bagi perusahaan dan calon konsumen serta dapat mempromosikan usaha atau produk mereka. Awal kemunculan Instagram pada 6 Oktober 2010 dirilis bagi pengguna IOS saja setelah sukses dan banyak peminat bagi pengguna internet instagram merilis kembali didalam versi Android tepatnya pada 3 April 2012. Instagram menempati urutan ke-5 sebagai platform media sosial pengguna terbanyak di dunia saat ini (Ahmad, 2019).

Mengingat perkembangan dari internet begitu cepat sebagai media komunikasi ataupun media informasi, sehingga instagram dapat menjadi media berpotensi tinggi bagi pemasaran sebuah brand maupun pemasaran dari suatu perusahaan untuk menghubungkan konsumen di masa yang akan datang. Menurut (Social, 2019), di Indonesia sendiri penggunaan media sosial Instagram menempati urutan ke 3 sebagai pengguna aktif terbanyak dan terdapat pula 62 juta kali setiap bulannya dimanfaatkan sebagai media pemasaran.

Salah satu fitur instagram sebagai penunjang media promosi perusahaan adalah post feed instagram yang disusun secara rapi untuk menampilkan suatu desain visual maupun foto dan video dari suatu penggunanya sehingga dapat menarik perhatian masyarakat, di dalam setiap post feed instagram terdapat fitur

instastory yang dapat menampilkan iklan yang bisa dipesan oleh perusahaan di waktu waktu tertentu. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah perusahaan untuk mempromosikan suatu produk maupun jasa sehingga perusahaan harus pintar pintar mengatur fitur di dalam Instagram mereka dengan baik karena feed Instagram dapat mempengaruhi pendapat masyarakat hal itu dapat dilihat dari *like*, komentar berapa banyak masyarakat yang berkomentar baik atau buruk dan berapa masyarakat yang membagikan ke para pengikutnya. Aplikasi Instagram merupakan aplikasi yang cukup sederhana karena hanya menampilkan gambar-gambar dan video dalam durasi tertentu dengan diberikan ruang untuk menulis dan berkomentar bagi orang yang menjadi pengelola maupun *followers* (Satyadewi, Hafiar, & Nugraha, 2017).

3.2 Desain Infografis

Infografis merupakan suatu cara yang baru dalam penyampaian informasi cukup efektif pada saat ini. Karena infografis merubah data teks menjadi mudah dipahami lewat penyajian teknik visualisasi yang menarik. Infografis dapat membantu publik untuk memahami konsep yang cukup kompleks dengan lebih cepat mudah dimengerti. Selain itu jenis dari infografis yang beragam mulai dari infogarfis informasi, statistika, proses, *timeline*, dan geografis. Lankow et al. (2014) dalam bukunya Infografis yang berjudul: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual, mengatakan keunggulan komunikasi visual melalui infografis antara lain: visualisasi gambar mampu menggantikan penjelasan yang terlalu panjang, serta menggantikan tabel yang rumit dan penuh angka. Manusia lebih tertarik oleh informasi yang telah di sajikan dalam bentuk visual daripada kedalam bentuk teks. Sehingga menaruh kecenderungan terhadap daya tarik yang lebih besar untuk membaca informasi yang telah di sampaikan.

3.3 Desain Vector

Desain *vector* merupakan format untuk membuat ilustrasi dan gambar dalam ukuran yang besar juga sistematis dari segi desain grafis. *Vector* sendiri memiliki keunggulan dari sector pixel sehingga dapat menghasilkan resolusi yang sesuai dengan keinginan setiap desainer, ketika desainer mengubah bentuk objek dari ukuran kecil ke besar tampilan *vector* tetap tajam, jelas dan rapi tanpa harus khawatir akan penurunan dari kualitas tampilan maupun dalam bentuk cetak. Selain itu file mentahan dari *vector* tidak seberat ketika menggunakan tools dari aplikasi desain lainya. Basis *vector* mampu mencetak dalam ukuran besar tetapi *size* pada



UNIVERSITAS
Dinamika

satuan MB tidak sebesar menggunakan gaya desain yang lainya.

Format gambar dari *vector* memiliki macam-macam jenis diantaranya :

- a. CDR (format dari Corel Draw)
- b. AI (format dari Adobe Illustration)
- c. SVG
- d. EPS
- e. PDF



Gambar 3. 1Perbedaan dari desain vector dan foto asli

(Sumber gambar dari DeviantArt Andstaydead 2009)

Ciri khas dari desain *vector* memiliki gambar yang dibentuk dari perpaduan antara object object sehingga di kombinasi oleh titik garis dari warna yang bersifat individu, ukuran yang relative kecil dan Tampilan dari gambar *vector* yang akan dihasilkan kurang nyata dan natural, sehingga tidak cocok digunakan untuk memproduksi sebuah gambar foto yang realistik.

3.4 Desain sketsa

Sketsa adalah gambar yang dibuat untuk waktu yang relatif cepat. Sehingga biasanya sketsa dibuat oleh seorang desainer atau seniman untuk membuat

rancangan karya baik sebagai bagan maupun rencana sebuah lukisan, atau suatu karya seni yang lain. Sketsa biasa digunakan sebagai coret coretan awal konsep dari seorang untuk melanjutkan karya yang lebih matang. Susanto (2012: 369) menyatakan bahwa sketsa memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai), dibuat secara “ringan” dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen. Coret coret awal tersebut bisa diperhalus dengan menggunakan metode *elementary design* dimana hasil dari coretan tadi digambar ulang menjadi lebih jelas dan dapat diberi warna sesuai keinginan.

3.5 Tipografi

Tipografi adalah sebuah terjemahan kata kata dan kalimat yang terucap ke dalam halaman yang dapat dibaca. Tipografi adalah sebuah ilmu dalam desain grafis yang mempelajari tentang seluk beluk huruf (Sihombing, 2001:3) Tipografi sering digunakan sebagai pedoman untuk mendesain tulisan yang akan digunakan baik pada iklan maupun kemasan. Tipografi memiliki peran yang penting untuk mengomunikasikan informasi atau sebuah ide dari suatu halaman. Secara tidak sadar manusia selalu terhubung dengan tipografi sebagai dasar komunikasi dalam keseharian. Tipografi dapat ditemukan di setiap media informasi seperti Koran, majalah, tabloid, berita acara di dalam televisi dan masih banyak lagi. Hampir semua yang berhubungan dengan komunikasi memiliki unsur tipografi di dalamnya. Jenis tipografi juga beragam mulai dari *script*, hingga basic seperti *sans-serif* dan *serif*.

Berdasarkan penjelasan tipografi maka infografis yang akan digunakan sebagai media promosi pada feeds instagram menggunakan tipografi sebagai

komunikasi di dalam desain infografis post feed Instagram, untuk memberikan informasi yang akan di sampaikan menggunakan jenis font *sans-serif* dengan ciri huruf yang tidak memiliki kait dan ketebalan huruf yang sama sehingga dapat mudah di baca.

3.6 Warna

Warna merupakan hasil dari pantulan dalam suatu cahaya yang sempurna (berwarna putih) lalu berkembangnya cahaya lain seperti biru dari panjang gelombang cahaya 460 nanometer sedangkan cahaya bisa di tangkap oleh mata manusia diantara 380 hingga 780 nanometer. Warna sendiri memiliki jenis premier dan sekunder. Dimana warna premier sebagai warna pokok dari percabangan pembentukan warna yang lain seperti warna Merah, kuning, dan biru. Sedangkan warna sekunder merupakan pencampuran 2 warna premier menjadi warna percabangan yang baru didalam warna sekunder ada warna dingin dan panas. Warna biru dan hijau sebagai warna dingin lalu warna merah dan kuning sebagai warna panas.

Dari penjelasan di atas penggunaan infogafis untuk post feed instagram SMK MANDIRI Sidoarjo menggunakan warna premier kuning sebagai dasar dari dan biru yakni sebagai identitas warna logo pada SMK itu sendiri. Warna kuning sendiri memiliki arti psikologis sebagai optimis, semangat, kehangatan dan rasa Bahagia, dan warna Biru . Aspek komprehensi (memahami) dan retensi (mengingat) dapat dicapaidengan peng-gunaan warna-warna yang sesuai dengan aslinya, warna yang membedakan satu hal dengan yang lainnya, kombinasi warna kontras, maupun warna yang menekankan pada bagian tertentu. Warna adalah faktor yang terpenting

dalam komunikasi visual karena warna memberikan kesan secara psikologis, sugesti maupun suasana (Soewignjo, 2013: 2).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Tahap awal ke dalam pembuatan perancangan post feeds pada Instagram SMK MANDIRI Sidoarjo, SMK Mandiri Sidoarjo memberikan brief mengenai pekerjaan yang akan dikerjakan dalam periode kerja praktik. Pekerjaan yang telah didapat dari Kepala Sekolah SMK MANDIRI Sidoarjo adalah membuat Instagram + post feed, banner dengan konsep desain infografis promosi SMK MANDIRI Sidoarjo. Tahap pengerjaan brosur dengan desain infografis :

1. akan merancang desain sketsa yang akan digunakan pada saat digital nantinya,
2. mulai tahap perancangan infografis ke dalam digital dengan detail dan menggunakan cara tracing
3. menyesuaikan warna yang akan digunakan pada pengaplikasian infografis dengan warna dasar kuning dan biru yakni sesuai dengan warna logo SMK Mandiri Sidoarjo.
4. memberikan tipografi sebagai tips ke dalam infografis yang di implementasikan pada software Corel Draw X7 yang digunakan, yang terakhir rendering menggunakan exporting.

4.2 Konsep Desain Infografis

Pembuatan desain brosur yang akan digunakan adalah termasuk konsep desain infografis yang berisi informasi mengenai SMK MANDIRI Sidoarjo. Yang telah di kemas ke dalam ilustrasi dengan kombinasi tipografi dan warna yang sudah disesuaikan dengan elemen dasar logo SMK MANDIRI Sidoarjo dengan baik.

Lankow *et al.* (2014) dalam bukunya Infografis yang berjudul: Kedasyatan Cara Bercerita Visual, mengatakan keunggulan komunikasi visual melalui infografis antara lain: visualisasi gambar mampu menggantikan penjelasan yang terlalu panjang, serta menggantikan tabel yang rumit dan penuh angka. Manusia lebih tertarik oleh informasi yang telah di sajikan dalam bentuk visual daripada ke dalam bentuk teks.

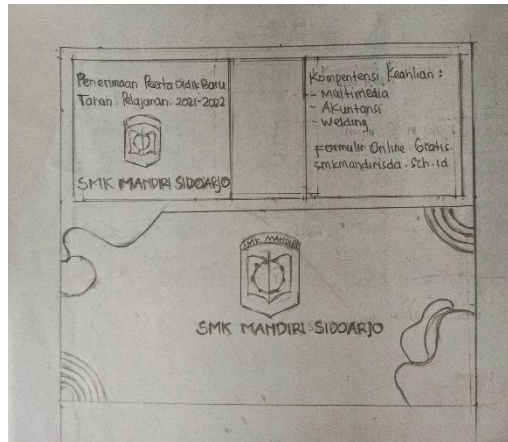
Perancangan konsep desain infografis menggunakan gaya vector agar dapat memberikan resolusi yang maksimal terhadap setiap objek yang akan dibuat sehingga dapat menghasilkan ketajam, dan kerapian yang sesuai dengan keinginan.

Tipografi yang akan digunakan ke dalam infografis SMK MANDIRI Sidoarjo menggunakan Futura Md BT dan Calibri sanserif ciri huruf yang tidak memiliki kait dan ketebalan huruf yang sama sehingga dapat mudah dibaca.

4.3 Sketsa Gambar

Dalam perancangan desain infografi untuk post feed Instagram diperlukan desain sketsa dasar yang digunakan sebagai coretan awal konsep dari penulis untuk melanjutkan karya digital yang lebih matang. Susanto (2012: 369) menyatakan bahwa sketsa memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai), dibuat secara “ringan” dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen.

Sketsa desain infografis ini berdasarkan dari konsep ide sudah ditentukan sebelumnya berikut ini adalah sketsa desain awal post feed Instagram dari SMK MANDIRI Sidoarjo tentang memperkenalkan feed Instagram SMK.



Gambar 4. 1 Desain Sketsa feeds instagram

(Sumber dari : Olahan Pribadi)



Gambar 4. 2 Desain Digital feeds instagram

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

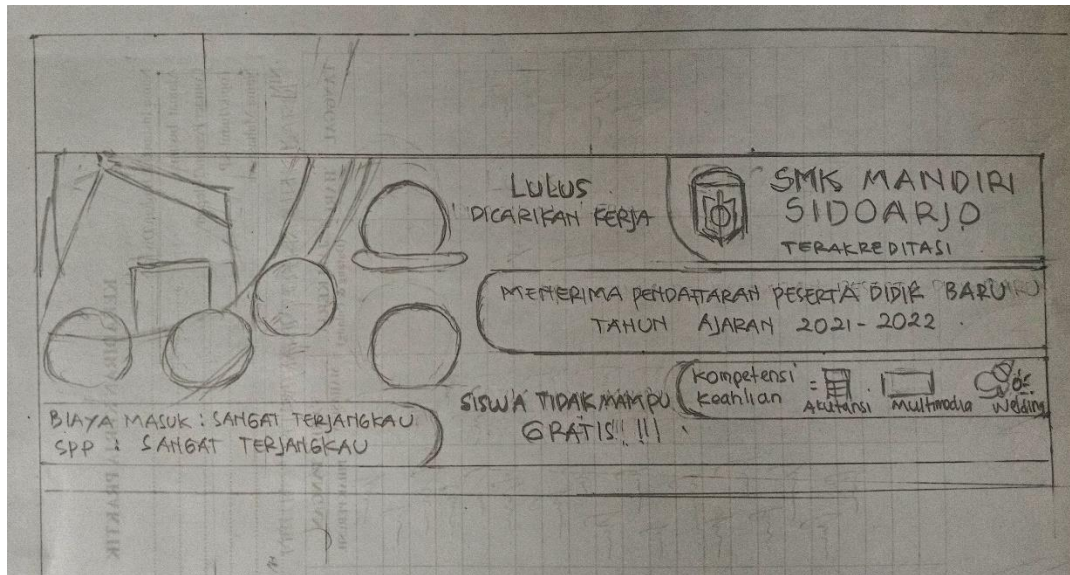
Penjelasan ide konsep tips yang ada di dalam desain infografis post feed Instagram SMK MANDIRI sebagai berikut :

1. Infografis kompetensi keahlian apa saja yang ada di SMK MANDIRI
2. Menampilkan pemanis ke dalam desain infografis seperti vector yang bergelombang

3. Menampilkan visual brosur agar informasi mengenai SMK MANDIRI lebih jelas
4. Menampilkan tipografi yang telah dikemas menjadi satu di dalam infografis dengan bahasa yang mudah dipahami bagi setiap pembaca post feed Instagram SMK MANDIRI Sidoarjo.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4. 3Desain Sketsa Banner PPDB SMK MANDIRI

(Sumber dari : Olahan Pribadi)



Gambar 4. 4Desain Banner Banner PPDB SMK MANDIRI

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

Penjelasan ide konsep tips yang ada di dalam desain banner SMK MANDIRI sebagai berikut :

1. infografis kompetensi keahlian apa saja yang ada di SMK MANDIRI
2. Menampilkan pemanis ke dalam desain seperti foto-foto lulusan terbaik SMK Mandiri

3. Menampilkan promo pada banner seperti harga sangat terjangkau
4. Menampilkan tipografi yang telah dikemas menjadi satu dengan bahasa yang mudah dipahami bagi setiap pembaca banner SMK MANDIRI Sidoarjo.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.4 Tipografi

Pemilihan dari tipografi dapat mempengaruhi ketertarikan dari *audience* terhadap infografis post feed Instagram dan banner sehingga dapat diperhatikan jenis dari font yang akan digunakan yang cocok untuk memberikan penjelasan didalam infografis adalah *sans-serif*. Karakter dari font *sans-serif* mudah, universal, bersih, dan modern yang dikembangkan pada abad ke 19 dan selama pertengahan abad ke 20 dengan ciri khas yang dimiliki huruf *sans serif* adalah garis lurus dan lebih

menekankan kesederhanaan untuk tampilan yang lebih simpel dan mudah dibaca.



Gambar 4. 5 Jenis Huruf Futura Md BT dan Calibri

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

Font yang akan digunakan di dalam setiap teks adalah Futura Md BT dan Calibri

4.5 Warna

Warna yang akan diterapkan ke dalam konsep desain infografis post feed Instagram menggunakan elemen dasar dari logo SMK MANDIRI yaitu warna kuning yang memiliki arti psikologis sebagai optimis, semangat, rasa kehangatan dan rasa bahagia dan biru memiliki arti kepercayaan, kesetiaan, stabilitas, dan kecerdasan.

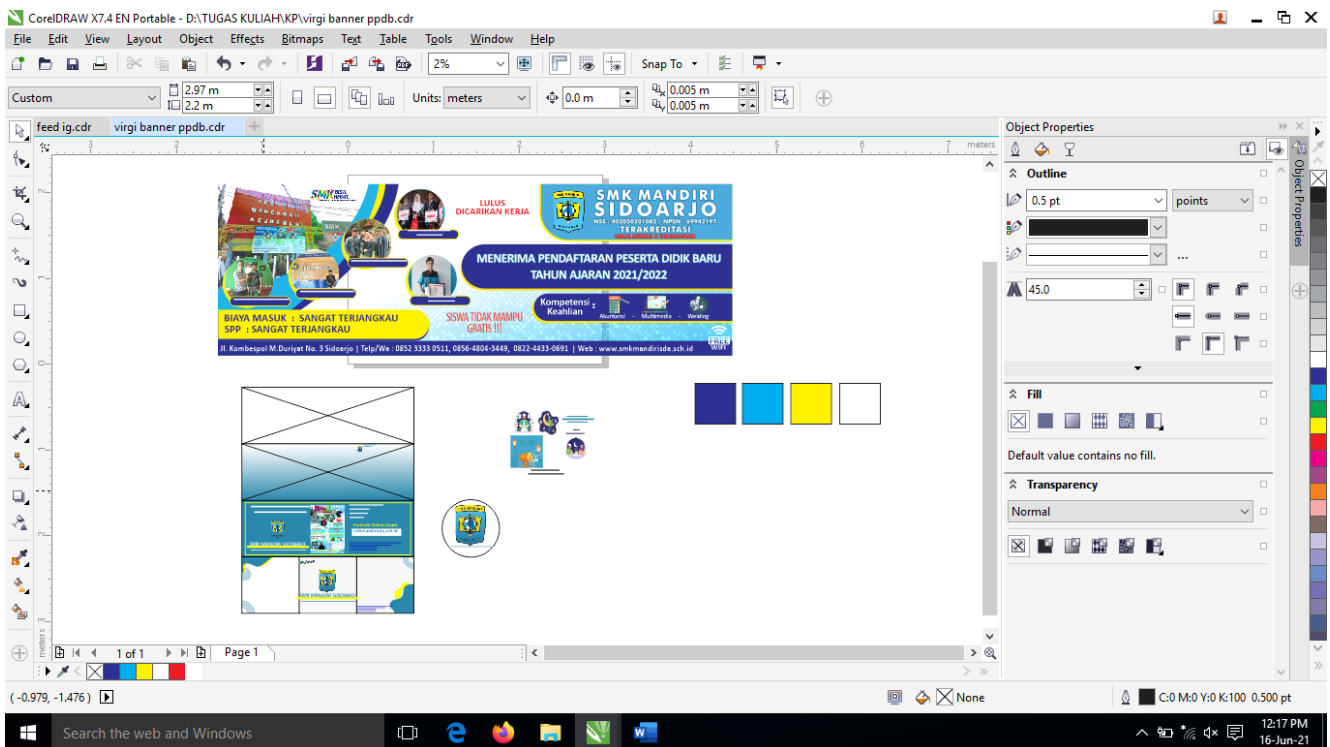


Gambar 4. 6*Pemilihan Warna kuning dan biru*

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

4.1 Software yang Digunakan

Perancangan konsep desain infografis post feed Instagram SMK MANDIRI Sidoarjo menggunakan software Corel Draw X7, Sehingga dapat memudahkan untuk merancang desain yang informatif. Penulis merancang desain dengan menggunakan cara tracing dari desain sketsa awal lalu diperhalus serta mempertajam setiap detail objek yang akan digunakan.



Gambar 4. 7Proses Pengerjaan di dalam Software Corel Draw X7.

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

4.2 Implementasi Karya

Berdasarkan konsep ide, sketsa, desain digital, tipografi, warna dari desain perancangan infografis post feed Instagram dan banner, berikut merupakan penerapan digitalisasi konsep ide infografis yang telah direncanakan sehingga tercipta desain infografis pada post feed Instagram dan banner SMK MANDIRI Sidoarjo.

4.8.1 Infografis Post Feed Instagram dan banner SMK MANDIRI Sidoarjo



Gambar 4. 8 Realisasi Post feed Instagram SMK MANDIRI Sidoarjo

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

Pada post feed instagram terdapat informasi di dalamnya mengenai penerimaan peserta didik baru SMK MANDIRI Sidoarjo tahun 2021 dimana Instagram SMK tersebut baru. Di feeds Instagram juga memasukkan desain brosur yang dimana brosur tersebut menginformasikan banyak hal tentang SMK MANDIRI dari mulai jurusan keahlian, dan biaya SPP perbulan dan pemanis foto-foto..

4.8.2 Infografis Banner SMK MANDIRI Sidoarjo



Gambar 4. 9 Realisasi Banner SMK MANDIRI Sidoarjo

(Sumber dari : Olahan Pribadi)

Pada realisasi banner SMK MANDIRI Sidoarjo memiliki ide konsep dengan perpaduan warna biru dan kuning dimana warna biru dan kuning adalah warna identitas SMK itu sendiri, serta terdapat informasi di dalamnya mengenai informasi harga yang sangat terjangkau dan kompetensi keahlian dan berbagai macam penghargaan yang telah diraih SMK MANDIRI Sidoarjo.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari laporan kerja praktik berjudul “Perancangan Media Promosi Penerimaan Peserta Didik Baru SMK MANDIRI Sidoarjo”, maka dapat ditarik kesimpulanya sebagai berikut :

1. Di dalam perancangan konsep desain post feed Instagram diperlukan brief dari Kepala Sekolah SMK MANDIRI Sidoarjo agar ide konsep desain serta pemilihan tipografi dan warna visual post feed lebih menarik.

2. Tujuan perancangan dari desain promosi post feed Instagram guna meningkatkan awareness masyarakat terhadap SMK MANDIRI.

3. Implementasi dari konsep desain infografis post feed Instagram SMK MANDIRI menggunakan software desain vector di dalam Corel Draw X7.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan laporan kerja praktik di atas maka adapun saran penulis setelah melakukan kerja praktik di SMK MANDIRI Sidoarjo diantaranya sebagai berikut :

1. Diharapkan dari pihak SMK MANDIRI Sidoarjo mahasiswa kerja praktik untuk dapat mengembangkan ilmu yang telah diberikan di dalam dunia kerja agar dapat bermanfaat kedepannya.

2. Pemilihan pekerjaan, tugas, dan tanggungjawab sesuai dengan skill merupakan tindakan yang bijak guna mencapai hasil yang maksimal.

3. Pemilihan proyek yang sesuai dengan skill hal ini agar dapat memberikan hasil proyek yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Gumilar Gumgum. Desember 2015. PEMANFAATAN INSTAGRAM SEBAGAI SARANA PROMOSI OLEH PENGELOLA INDUSTRI KREATIF FASHION DI KOTA BANDUNG
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jipsi/article/view/228/213>
(Diakses pada 30 Februari 2020, 12:40)

Fitra Alfajri Muhamad, Adhiazni Viranda, Aini Qurrotul. Desember 2019. PEMANFAATAN SOCIAL MEDIA ANALYTICS PADA INSTAGRAM DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMASARAN
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/download/23502/16290>
(Diakses pada 12 juli 2020, 20:40)

Mulawarman¹, Dyas Nurfitri Aldila. 2017. Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/download/22759/pdf>
(Diakses pada 30 Februari 2020, 11:30)

Muhammad Bintang Arigia, Trie Damayanti, Anwar Sani. Desember 2016 Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia
<https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/63>
(Diakses pada 12 juli 2020, 22:00)

Kurniawati, Dwi Wahyuni. Januari 2016. Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta sebagai “Patron” Pelukis Anak di Indonesia pada Tahun 1979-1984
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8815>
(Diakses pada 12 juli 2020, 22:35)

Ariesta Sekarlaranti Shellyana Junaedi. April 2013. PERSEPSI KONSUMEN TERHADAP WARNA, TIPOGRAFI, BENTUK GRAFIS DAN GAMBAR PADA KEMASAN PRODUK DENGAN PENDEKATAN MULTIDIMENSIONAL SCALING <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/JMTT/article/view/> (Diakses pada 12 juli 2020, 22:40)

Ariefika Listya. September-Desember 2018. KONSEP DAN PENGGUNAAN WARNA DALAM INFOGRAFIS https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/2837/2170 (Diakses pada 12 juli 2020, 20:50)

Sumber Lain :

Ahmad, I. (2019). The Most Popular Social Media Platforms of 2019. <https://www.digitalinformationworld.com/2019/01/most-popular-global-social-networks-apps-infographic.html> (diakses Minggu 28 juni 2020 13:00)

Social, W. are. (2019). Most Active Social Media Platforms. <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>

(diakses Minggu 28 juni 2020 14:13)

<https://www.maxmanroe.com/vid/marketing/pengertianbanner.html>



UNIVERSITAS
Dinamika