



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN MEDIA KREATIF RAMADHAN BERSAMA
BETTER YOUTH FOUNDATION**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

CITRA MUTIARA ANNISA

18420100055

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN MEDIA KREATIF RAMADHAN BERSAMA
BETTER YOUTH FOUNDATION
LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : CITRA MUTIARA ANNISA

NIM : 18420100055

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

***Waktu Bagaikan Pedang, Jika kamu memanfaatkannya dengan baik,
maka ia akan memanfaatkanmu.***

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Teruntuk kedua Orang Tua saya, saudara saya, serta teman-teman yang telah

membantu 😊, Terima Kasih.

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA KREATIF RAMADHAN BERSAMA
BETTER YOUTH FOUNDATION**

Laporan Kerja Praktik oleh :

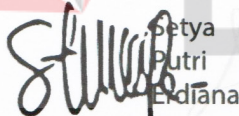
Citra Mutiara Annisa

NIM : 18420100055

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 12 Juli 2021

Pembimbing I


Setya
Putri
Erdiana

Digitally signed
by Setya Putri
Erdiana
Date: 2021.07.11
19:14:33 +07'00'

Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

NIDN. 0721099105

Penyelia


**better
youth**
foundation

Melliana Octavia

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2021.07.12
09:11:31 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M

NIDN. 0726027101

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Citra Mutiara Annisa
NIM : 18420100055
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN MEDIA KREATIF
RAMADHAN BERSAMA BETTER YOUTH
FOUNDATION**

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 diatas 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 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, 08 Juli 2021

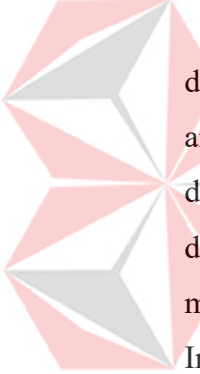


Citra Mutiara Annisa
18420100055

ABSTRAK

Generasi muda sangatlah penting untuk masa depan bangsa dan agama, maka dari itu dengan membantu para generasi muda menjadi lebih baik, maka perlu adanya sebuah media yang berisi kata-kata atau nasihat yang akan di sebarkan melalui Instagram. Salah satu media yang banyak digunakan oleh generasi muda adalah media digital.

Sesuai dengan karakteristik generasi muda yang kreatif dan inovatif, maka media kreatif digital merupakan media yang paling sesuai untuk berkomunikasi dengan generasi muda. Media kreatif digital ini sangat berkaitan dengan media sosial. Dengan media sosial, pesan kata-kata atau nasihat akan tersampaikan dengan mudah dan tepat sasaran. Dan salah satu media sosial yang paling sering digunakan oleh generasi muda saat ini adalah Instagram



Dalam program Ramadhan Bersama Better Youth Foundation ini, maka dirancanglah desain *feed* Instagram untuk generasi muda, agar mereka melakukan amalan-amalan kebaikan pada bulan Ramadhan. Perancangan *feed* Instagram ini didasarkan pada penggunaan gaya visual *flat design*, tanpa menghilangkan ciri khas dan karakteristik. Melalui kerja praktek di Better Youth Foundation, penulis mencoba menyelesaikan masalah yang ada yaitu bagaimana perancangan *feed* Instagram yang menarik untuk generasi muda dalam program Ramadhan.

Kata Kunci: *Media Kreatif Digital, Generasi Muda, Ramadhan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA KREATIF RAMADHAN BERSAMA BETTER YOUTH FOUNDATION”** ini. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di Better Youth Foundation.

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
3. Ibu **Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
4. Bapak **Ahmad Muzayyinul Chuluqil Astna, S.H.** selaku Direktur Better Youth Foundation.
5. Ibu **Melliana Octavia** selaku penyelia kerja praktik di Better Youth Foundation.
6. Bapak **M. Syafiurriza N, ST** selaku pembimbing selama kerja praktik di Better Youth Foundation.
7. Sahabat, teman-teman seperjuangan yang telah memberi dukungan hingga tersusunnya laporan ini.

Dalam menyusun Laporan Kerja Praktik ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 12 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Perusahaan	4
2.3 Visi dan Misi Better Youth Foundation	4
2.4 Logo Perusahaan	5
2.5 Lokasi Better Youth Foundation	5
BAB III LANDASAN TEORI	6
3.1 Media Kreatif Digital	6
3.2 Generasi Muda	11
3.3 Ramadhan	12
BAB IV PROSES KERJA	14
4.1 Materi Kerja Profesi	14
4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Profesi	14
4.3 Proses Pembuatan Desain	17
BAB V PENUTUP	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	29
BIODATA PENULIS	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Better Youth Foundation	6
Gambar 2.2 Lokasi Better Youth Foundation	6
Gambar 3.1 Ukuran <i>Feed</i> Instagram <i>Square</i>	8
Gambar 3.2 <i>Feed</i> Instagram	8
Gambar 3.3 <i>Live</i> Instagram	9
Gambar 3.4 Instagram <i>Stories</i>	9
Gambar 3.5 <i>Story</i> Instagram	10
Gambar 4.1 Konsep perancangan	16
Gambar 4.2 Referensi 1	17
Gambar 4.3 Referensi 2	17
Gambar 4.4 Sketsa ilustrasi <i>flat design</i>	18
Gambar 4.5 Membuat lembar kerja baru pada Adobe Illustrator	19
Gambar 4.6 Proses membuat flat design	19
Gambar 4.7 Artline dari ilustrasi.....	20
Gambar 4.8 Menyusun <i>Layout</i>	21
Gambar 4.9 Menentukan Typography	21
Gambar 4.10 <i>Final Design</i>	22
Gambar 4.12 Hasil Desain: Menghafal Al-Quran	24
Gambar 4.13 Hasil Desain: Cara Menghafal Al-Quran	24
Gambar 4.14 Hasil Desain: Tetaplah Menghafal	25
Gambar 4.15 Hasil Desain: Sedekah di Malam Lailatul Qadar	26
Gambar 4.16 Hasil Desain: Keutamaan Sedekah dibulan Ramadhan.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan.....	29
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	30
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2).....	31
Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6	32
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 6	33
Lampiran 6 Form Kerja Praktik 7	34
Lampiran 7 Form Bimbingan Dosen.....	35



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi muda adalah suatu aset masa depan bagi suatu bangsa dan agama. Jika anak muda buruk, maka hancurlah masa depan bagi bangsa dan agama. Banyak sekali kasus anak muda yang sangat menyedihkan, seperti narkoba, seks bebas dan juga bunuh diri. Ada berbagai macam cara yang dapat di lakukan untuk menjadi anak muda yang lebih baik, yaitu melakukan hal-hal yang positif seperti membantu warga untuk bergotong royong, menjadi pemuda masjid ataupun menjadi panitia suatu acara. Pada saat pandemi seperti ini, para generasi muda lebih sering mengisi waktu luang mereka dengan memainkan sosial media, salah satunya adalah Instagram. Ketika bermain Instagram, para generasi muda lebih menyukai gambar-gambar ataupun video yang menarik. Maka dari itu untuk membuat media kreatif digital yang menarik para generasi muda dibutuhkan suatu perancangan.

Media kreatif digital saat ini memang sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan generasi muda. Dengan *visual* yang menarik, media kreatif digital ini bertujuan untuk memberikan suatu pesan ke generasi muda tersebut. Agar tujuan tercapai, media kreatif digital yang sudah dirancang dapat kita sebarluaskan melalui sosial media, salah satunya adalah Instagram.

Instagram saat ini sangat disukai oleh para anak muda untuk mengunggah foto, berbelanja online, maupun mencari ilmu dan hiburan. Instagram adalah sebuah platform media sosial yang dapat mengunggah atau menyebarkan berbagai foto serta video yang kita inginkan. Konten-konten Instagram yang menarik seringkali menjadi perhatian masyarakat. Oleh karena itu untuk menyajikan konten Instagram yang menarik diperlukan sebuah perancangan. Instagram menjadi salah satu pilihan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa, karena sistem nya yang begitu mudah dan menjangkau banyak masyarakat. Oleh karena itu, Instagram ini menjadi salah satu wadah bagi Better Youth Foundation untuk menyebarkan pesan, mengajak kebaikan, ataupun memberikan program-program untuk generasi muda. Pada saat Ramadhan, para generasi muda lebih fokus untuk beribadah, melakukan amal kebaikan, dan juga melihat konten-konten islami.

Ramadhan adalah bulan yang sangat mulia, bulan suci umat islam untuk melakukan ibadah puasa dan juga melakukan amal kebaikan. Banyak sekali amal kebaikan yang dapat dilakukan selama bulan Ramadhan. Seperti berdonasi kepada orang yang lebih membutuhkan, belajar mengaji ataupun membantu orang yang kurang mampu. Better Youth Foundation ini adalah suatu yayasan dimana para generasi muda dapat melakukan suatu amalan-amalan baik dengan berdonasi ataupun mengikuti program-program dari Better Youth Foundation ini.

Better Youth Foundation (Yayasan Pemuda Baik) adalah sebuah yayasan yang didedikasikan untuk pengembangan dan pemberdayaan para pemuda muslim dan muallaf. Sebelumnya, yayasan ini berawal dari kecemasan beberapa anak muda terhadap degradasi moral para pemuda muslim Indonesia. Jumlah aborsi, seks bebas, penggunaan narkoba, pertengkaran, keluarga berantakan, LGBT, dll meningkat. Menjadi latar belakang utama berdirinya Better Youth Foundation. Menurut pendiri yayasan, semua masalah pemuda disebabkan oleh jarak antara pemuda dan nilai-nilai Islam. Saat ini, Better Youth Foundation merupakan satu-satunya yayasan di Surabaya yang bergerak dalam kegiatan kepemudaan dan mengelola dana masyarakat yang digunakan untuk mendukung program pembinaan dan pemberdayaan pemuda dan pemeluk agama Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam kerja praktik ini adalah “Bagaimana merancang media kreatif digital yang menarik untuk generasi muda dalam program Ramadhan.”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini adalah: Layout *feed* Instagram @main.kemasjid dalam program Ramadhan untuk generasi muda.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan dalam rumusan masalah, yaitu untuk merancang media kreatif digital yang menarik perhatian para generasi muda dalam program Ramadhan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

- a. Mampu memahami berbagai sistem kerja yang ada di perusahaan.
- b. Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah di pelajari dalam perkuliahan di lapangan.
- c. Mendapatkan kesempatan untuk berlatih di dunia industri.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa- mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik .
- d. Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama Kerja Praktik dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi/perusahaan di masa yang akan datang khususnya di industri kreatif.

1.5.3 Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, perusahaan, dan instansi.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Better Youth Foundation merupakan sebuah yayasan pemuda baik yang bertempat di Surabaya, yang bergerak dalam bidang pembinaan dan pemberdayaan pemuda.

Tempat : Better Youth Foundation
Alamat : Jl. Penjaringan Sari PSII D-25, Kec.Rungkut,
Surabaya.
Telpon & Faks : 0813-8009-9585
Email : keseekretariatan.byf@gmail.com
Website : <https://betteryouth.id/>

2.2 Sejarah Perusahaan

Better Youth Foundation (Yayasan Pemuda Baik), berdiri pada tahun 2018, bergerak dalam bidang pembinaan dan pemberdayaan pemuda. Better Youth Foundation didirikan karena diawali dari kegelisahan terhadap fenomena degradasi moral di kalangan pemuda, terutama pemuda muslim di Indonesia. Meningkatnya angka aborsi, seks bebas, penggunaan narkoba, tawuran, broken home, LGBT, dan permasalahan hidup lainnya. Saat ini, Better Youth Foundation merupakan satu-satunya yayasan di Surabaya yang fokus bergerak di bidang kepemudaan.

2.3 Visi dan Misi Better Youth Foundation

2.3.1 Visi

Menjadi lembaga dakwah yang terdepan dalam mengembangkan potensi pemuda dalam membangun peradaban Islam.

2.3.2 Misi

1. Berdakwah kepada para pemuda, khususnya dari kalangan awam dan muallaf.
2. Melakukan pembinaan dan pendampingan kepada para pemuda dari kalangan muallaf dan masyarakat awam.

3. Memberdayakan potensi para pemuda muslim dalam membantu menyelesaikan problematika umat Islam.
4. Melakukan kaderisasi manajemen dan kepemimpinan kepada para pemuda.

2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Better Youth Foundation

(Sumber: Data Better Youth Foundation)

2.5 Lokasi Better Youth Foundation



Gambar 2.2 Lokasi Better Youth Foundation

(Sumber: Google Maps, Better Youth Foundation)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Kreatif Digital

Media Kreatif adalah suatu pengantar komunikasi yang dapat meneruskan suatu informasi (pesan) antar sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan melalui penjabaran daya dan upaya yang unik dalam menciptakan solusi dari suatu permasalahan dalam ranah komunikasi visual. Untuk merancang suatu media kreatif *digital* yang menarik, dibutuhkan beberapa elemen penting.

3.1.1 Media Sosial

Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media social dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. Di Media sosial, konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

Ada beberapa jenis media sosial, salah satunya adalah media jejaring sosial, dimana sang pengguna dapat berkomunikasi dan berteman lewat *virtual*. Pengguna dapat menjalin hubungan pertemanan tanpa harus bertatap muka lewat offline. Salah satu jejaring sosial yang banyak digunakan oleh generasi muda adalah Instagram.

3.1.2 Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi yang saling berbagi foto antara satu anggota dengan anggota lainnya dari seluruh dunia. Instagram menyerupai galeri dimana setiap orang bisa melihat hasil karya pengguna Instagram yang lain dan menciptakan jaringan pertemanan. Secara kesimpulan, berarti Instagram adalah aplikasi untuk memotret, mengedit, dan “menyebar” foto tersebut ke komunitas pengguna Instagram lainnya.

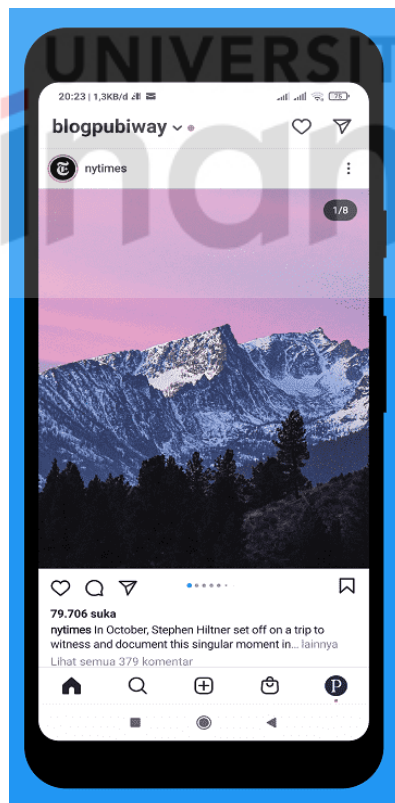
Instagram memiliki berbagai fitur yang menarik, berikut beberapa fiturnya yaitu, *feed* Instagram, Instagram *live*, Instagram *story*. *Feed* Instagram merupakan

salah satu fitur dari Instagram. *Feed* Instagram merupakan tampilan dari beberapa foto yang telah diunggah oleh pengguna yang dapat dilihat oleh siapapun.



Gambar 3.1 Ukuran *Feed* Instagram Square

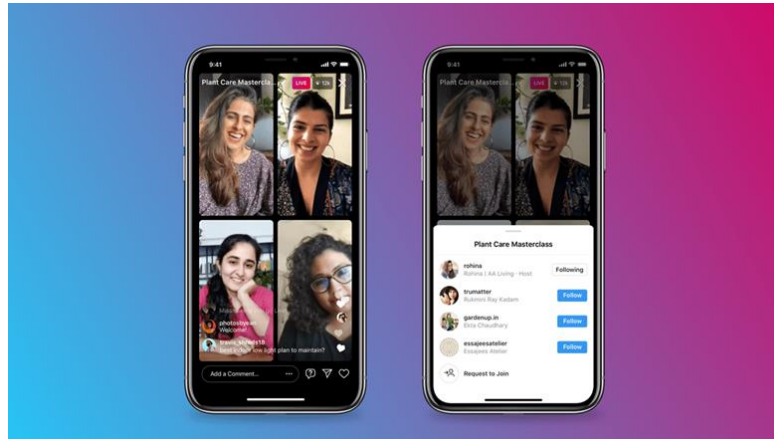
(Sumber: Jatimtech)



Gambar 3.2 *Feed* Instagram

(Sumber: Pubiway)

Instagram *live* memiliki kemampuan untuk siaran langsung di Instagram maksimal 3 orang. Untuk menggunakannya, geser ke kiri dan pilih opsi kamera langsung. Kemudian, tambahkan judul dan ketuk ikon + untuk menambahkan orang.



Gambar 3.3 Live Instagram

(Sumber: Blog Instagram)

Instagram story terdapat berbagai macam kelebihan, yaitu dapat menambahkan teks, musik, stiker, dan GIF untuk pemanis Instagram story. Terdapat juga *boomerang*, *superzoom*, *question*, *vote*.



Gambar 3.4 Instagram Stories

(Sumber: Blog Instagram)



Gambar 3.5 Story Instagram
(Sumber: Blog Instagram)

3.1.3 Elemen Desain Grafis

Berikut adalah beberapa elemen desain grafis yang dibutuhkan untuk merancang suatu media kreatif :

a. **Garis**

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Ada beberapa alat yang dipakai untuk membuat garis, yaitu pensil, ballpoint, brush, keyboard, mouse, dan lain sebagainya. (M.Suryanto, 2004). Untuk menarik perhatian para generasi muda, disini saya akan menggunakan semua karakter garis. Garis memiliki beberapa karakter, diantaranya adalah lurus, lengkung, dan zigzag.

b. Warna

Warna merupakan elemen grafik yang sangat kuat. Warna merupakan elemen penting dalam merancang suatu desain. Oleh karena itu untuk merancang suatu desain kita perlu memilih warna untuk memberikan kesan yang akan ditampilkan dalam desain-desain tersebut.

Warna merah menjadi salah satu pilihan saya dalam merancang desain *feed* untuk generasi muda. Karena warna merah adalah warna psikologis yang hangat dan positif. Dalam psikologi arti warna merah berarti energi, gairah, action, kekuatan, dan kegembiraan. Warna merah ini cocok untuk para generasi muda. Karena para generasi muda memiliki karakteristik yang menggebu-gebu, penuh gairah dan juga berenergi.

c. Bentuk

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (form). Selain itu hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

Huruf yang digunakan dalam merancang media kreatif digital ini adalah sans serif. Huruf Sans Serif tidak memiliki garis-garis kecil di setiap ujung hurufnya, memiliki karakteristik *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh jenis huruf ini adalah Arial, Franklin Gothic dan Century Gothic. Karena huruf sans serif ini modern, maka sangat cocok untuk generasi muda.

Untuk bentuk yang akan digunakan untuk mendukung visual dalam merancang desain adalah bentuk manusia, tumbuhan dan juga beberapa bentuk benda mati, seperti buku, lemari, jendela. Semua bentuk visual tersebut di implementasikan dengan teknik *flat design* menggunakan *Adobe Illustrator*.

Media kreatif digital ini sangat berkaitan dengan media sosial, karena dengan media sosial, suatu media kreatif ini dapat tersampaikan dengan mudah. Media

sosial saat ini menjadi salah satu *platform* yang sangat di minati oleh generasi muda. Karena menggunakannya cukup mudah dan juga terdapat beragam fasilitas, seperti *feed*, *story*, *direct message* dan lain sebagainya.

3.2 Generasi Muda

Kategori umur menurut depkes RI (2009):

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1. Masa balita | :0 –5 tahun |
| 2. Masa kanak-kanak | :5-11 tahun |
| 3. Masa remaja awal | :12-16 tahun |
| 4. Masa remaja akhir | :17-25 tahun |
| 5. Masa dewasa awal | :26-35 tahun |
| 6. Masa dewasa akhir | :36-45 tahun |
| 7. Masa lansia awal | :46-55 tahun |
| 8. Masa lansia akhir | :56-65 tahun |
| 9. Masa manual | :65-sampai atas |

Merujuk pada UU No.40/2009 tentang kepemudaan, generasi muda didefinisikan sebagai “Warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.

Pada saat ini para generasi muda rata-rata sudah memiliki akun sosial media mereka. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, LINE, Instagram, BBM, *game online*. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki.

3.2.1 Manfaat Media Sosial Bagi Generasi Muda

Media sosial sangat bermanfaat bagi para generasi muda untuk saling bersosialisasi maupun mencari ilmu, berikut beberapa dampak positif bagi generasi muda terhadap media sosial :

- Sebagai media penyebaran informasi. Informasi yang up to date sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.
- Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
- Sebagai media promosi dalam bisnis.

Untuk memanfaatkan media sosial dengan baik, para generasi muda harus bisa memilih mana informasi yang baik dan buruk, agar tidak terjerumus kedalam keburukan. Maka dari itu saya akan membuat media kreatif digital yaitu *feed* Instagram yang berisi tentang nasihat-nasihat serta kata-kata yang bermanfaat untuk generasi muda.

3.3 Ramadhan

Ramadhan merupakan bulan kesembilan dalam kalender Islam. Ramadhan dirayakan oleh umat Muslim di seluruh dunia dengan puasa dan memperingati turunnya wahyu pertama kepada Nabi Muhammad SAW. Dalam bulan Ramadhan ini tidak hanya berpuasa saja, namun juga melakukan amalan-amalan kebaikan. Untuk mendukung para generasi muda agar lebih baik dan melakukan amal-amal kebaikan.

3.3.1 Aktivitas Bulan Ramadhan Selain Berpuasa

a) Membaca Alquran

Sebagai tambahan amalan dalam berpuasa, kebanyakan umat Muslim mengisi waktu sebelum berbuka puasa dengan membaca Alquran dengan kadar setiap hari satu juz. Biasanya dibacakan secara khusus dengan berkelompok atau perseorangan, namun ada juga yang menyelesaikan 30 Juz melalui pembacaan surah pada Salat Tarawih.

b) Umrah

Ibadah umrah jika dilakukan pada bulan ini mempunyai nilai dan pahala yang lebih bila dibandingkan dengan bulan yang lain. Dalam Hadis

dikatakan "Umrah di bulan Ramadan sebanding dengan haji atau haji bersamaku." (HR: Bukhari dan Muslim).

c) Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang dikeluarkan khusus pada bulan Ramadan atau paling lambat sebelum selesainya salat Idul Fitri. Setiap individu muslim yang berkemampuan wajib membayar zakat jenis ini. Besarnya zakat fitrah yang harus dikeluarkan per individu adalah satu sha' makanan pokok di daerah bersangkutan. Jumlah ini bila dikonversikan kira-kira setara dengan 2,5 kilogram atau 3,5 liter beras.

Penerima Zakat secara umum ditetapkan dalam 8 golongan yaitu fakir, miskin, amil, muallaf, hamba sahaya, gharimin, fisabilillah, ibnu sabil. Namun, menurut beberapa ulama khusus untuk zakat fitrah mesti didahulukan kepada dua golongan pertama yakni fakir dan miskin.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PROSES KERJA

4.1 Materi Kerja Profesi

Kerja profesi dilakukan di Better Youth Foundation yang berlokasi di Jl. Penjaringan Sari PSII D-25, Kec. Rungkut, Surabaya. Kegiatan yang dilakukan pada Kerja Praktik ini adalah perancangan media kreatif digital untuk generasi muda dalam program Ramadhan.

4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Profesi

Berikut adalah penjelasan tentang sistem pelaksanaan kerja profesi di Better Youth Foundation. Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses perancangan media kreatif digital untuk generasi muda dalam program Ramadhan dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

a. *Brief*

Dalam tahap *brief*, tim desain dari Better Youth Foundation tidak banyak memberikan ketentuan ataupun panduan untuk mendesain. Desainer dibebaskan untuk merancang desain *feed* Instagram untuk @main.kemasjid namun tetap memerhatikan beberapa hal :

1. Harus memakai warna merah di setiap desain yang akan dibuat, karena mencerminkan *identity* dari Instagram @main.kemasjid
2. Logo mainkemasjid selalu ada di setiap *feed* yang akan dibuat.

b. Pengumpulan data

Setelah mengetahui *brief*, maka langkah selanjutnya kita mengumpulkan data-data yang terkait dengan Ramadhan, karena *feed* ini dirancang untuk keperluan program Ramadhan @main.kemasjid. Topik-topik yang saya angkat adalah beberapa kata-kata yang bisa membangkitkan semangat para generasi muda untuk melakukan ibadah atau amal-amal kebaikan pada bulan Ramadhan.

Untuk data yang dikumpulkan adalah kata-kata islami untuk Ramadhan, yaitu “Tetaplah menghafal meski engkau sering lupa. Karena

yang tidak pernah lupa hanyalah yang tidak memiliki hafalan.” -Kata-kata Bijak-.

c. Konsep

Proses penyusunan konsep dilakukan setelah pengumpulan data. Konsep menjelaskan garis besar, seperti apa *feed* Instagram yang akan dibuat. Konsep harus berkaitan dengan Ramadhan, dengan sentuhan *flat design* sebagai pendukung agar lebih menarik.

Konsep yang diangkat adalah *feed* yang simple namun tetap ada ilustrasi yang menarik. Seperti salah satu referensi berikut ini.



Gambar 4.1 Konsep perancangan

(Sumber: Behance Fatin Zohri)

d. Pengumpulan referensi

Setelah mengetahui konsep yang akan dirancang, saatnya mengumpulkan beberapa referensi gambar vektor dan konten Ramadhan yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Referensi bisa didapatkan dari Instagram, Pinterest, dan lain sebagainya.

Berikut beberapa referensi yang akan saya gunakan dalam perancangan *feed* Instagram @main.kemasjid .



Gambar 4.2 Referensi 1
(Sumber: Behance Fatin Zohri)



Gambar 4.3 Referensi 2
(Sumber: Instagram @jendelamuslim.id)

e. Implementasi Karya

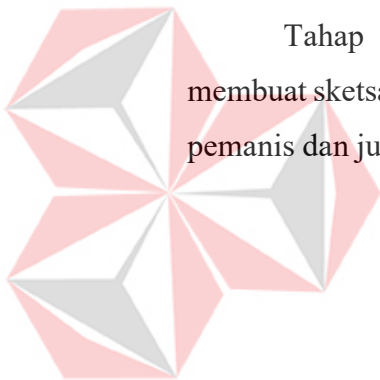
Setelah semuanya *fix*, maka langkah selanjutnya adalah membuat *feed* Instagram ini sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam hal ini, perancangan karya dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

4.3 Proses Pembuatan Desain

Berikut adalah proses dalam membuat *feed* Instagram untuk @main.kemasjid menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Perancangan desain *feed* Instagram ini harus sesuai dengan konsep dan *brief* yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Membuat Sketsa Ilustrasi

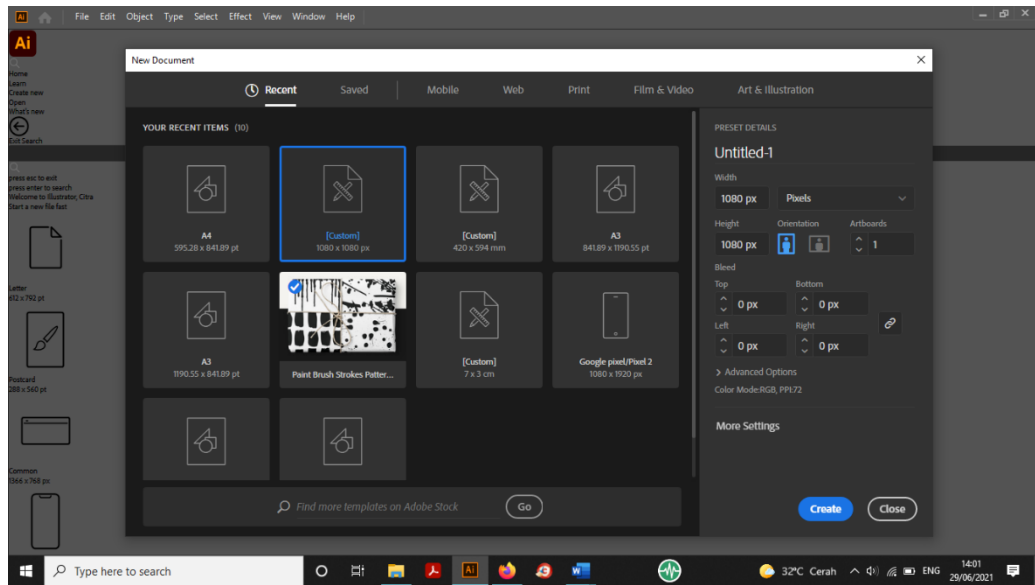
Tahap pertama dalam perancangan desain *feed* Instagram ini adalah membuat sketsa ilustrasi yang akan ditampilkan pada *feed* Instagram nanti, sebagai pemanis dan juga agar lebih menarik.



Gambar 4.4 Sketsa ilustrasi *flat design*

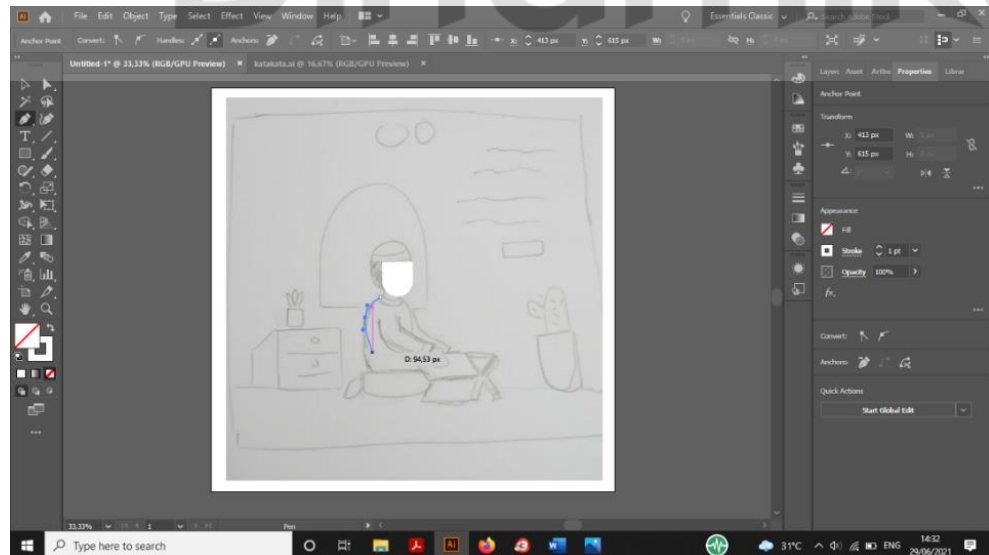
(Sumber: Data Pribadi)

2. Membuat Lembar Kerja Baru



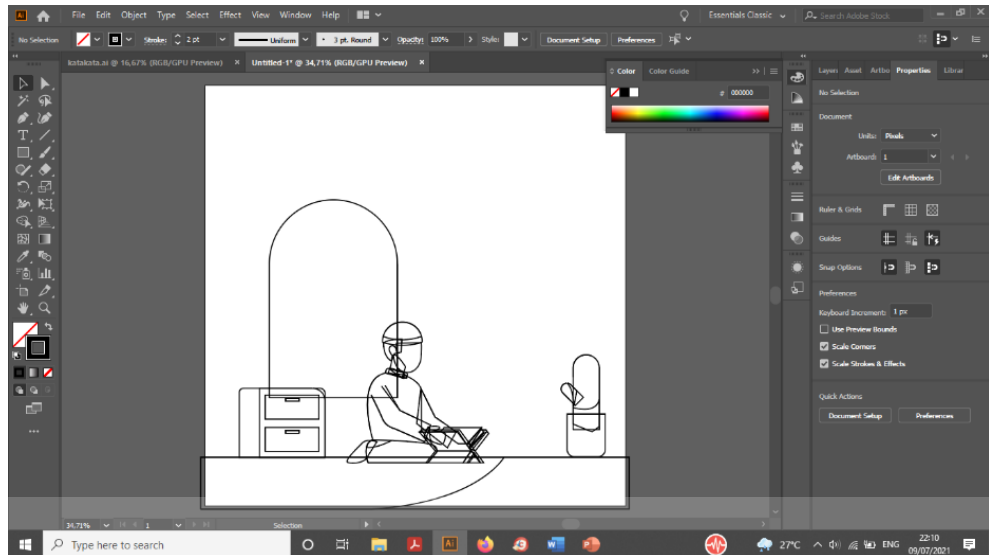
Gambar 4.5 Membuat lembar kerja baru pada Adobe Illustrator
(Sumber: Data Pribadi)

Membuat lembar kerja baru dengan ukuran 1080 px x 1080 px. Ukuran ini disesuaikan dengan *feed* yang ada di Instagram berbentuk *square*.



Gambar 4.6 Proses membuat *flat design*
(Sumber: Data Pribadi)

Setelah itu membuat *flat design* mengikuti pola yang telah dibuat di sketsa tersebut. Dalam pembuatan ilustrasi, tools yang dipakai adalah *pen tool* dan juga beberapa *shape*.



Gambar 4.7 Artline dari ilustrasi

(Sumber: Data Pribadi)

3. Memasukkan Unsur-unsur Desain

Langkah selanjutnya adalah memasukkan semua unsur-unsur desain seperti ilustrasi, teks, maupun logo ke dalam lembar kerja. Sesuai dengan brief dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya yaitu tentang Ramadhan. Agar pesan yang disampaikan, tersampaikan dengan baik. Setelah itu jangan lupa untuk mewarnai objek-objek yang telah dibuat.

4. Menyusun *Layout*

Setelah semua objek-objek dimasukkan ke dalam lembar kerja, langkah selanjutnya adalah semua objek ditata dengan rapih, dan sedemikian rupa agar sedap dipandang dan juga artistik, inilah yang disebut dengan *melayout*.



Gambar 4.8 Menyusun *Layout*

(Sumber: Data Pribadi)

5. Menentukan *Typography*

Langkah selanjutnya, agar tulisan terlihat lebih artistik dan juga mudah untuk dibaca, maka dipilihlah *font* jenis *sans serif*, untuk memberikan kesan minimalis dan juga elegan. Perhatikan spasi dan juga jarak dari judul ke isi nya.



Gambar 4.9 Menentukan *Typography*

(Sumber: Data Pribadi)

6. Final Desain



Gambar 4.10 Final Design

(Sumber: Data Pribadi)

Setelah semua selesai di *layout*, Langkah selanjutnya adalah *mengexport* desain tersebut dalam format JPG atau PNG. Setelah itu desain pun diserahkan kepada tim desain Better Youth Foundation, untuk dicek apakah desain yang telah dibuat ini sudah sesuai dengan brief yang diberikan Setelah selesai dicek, hasil desain pun dapat dipublikasikan di Instagram @main.kemasjid milik Better Youth Foundation.

7. Hasil Karya



Gambar 4.12 Hasil Desain: Menghafal Al-Quran

(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 4.12 Menunjukkan *feed* Instagram untuk keperluan program Ramadhan di Instagram @main.kemasjid. Didalam *feed* terdapat penggalan ceramah dari Dr. Shalah Budair, yaitu imam Masjid Nabawi Madinah. Penggalan tersebut terdapat sebuah ajakan agar para pemuda islam menghafal Al-Quran dan juga mengamalkannya.



Gambar 4.13 Hasil Desain: Cara Menghafal Al-Quran

(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 4.13 Merupakan *feed* Instagram untuk keperluan program Ramadhan di Instagram @main.kemasjid. Didalam *feed* ini terdapat cara menghafal Al-Quran dengan cara pasif, yaitu mendengarkan ayatnya, membayangkan serta mengikuti bacaan dengan berulang. Kata-kata ini diambil dari Ustadz Bobby Herwibowo Lc.



Gambar 4.14 Hasil Desain: Tetaplah Menghafal

(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 4.14 Kata-kata ini diambil dari Kata-kata Bijak. Tetaplah menghafal walaupun sering lupa. Agar kita semangat menghafal, karena yang tidak pernah lupa hanyalah yang tidak memiliki hafalan.



Gambar 4.15 Hasil Desain: Sedekah di Malam Lailatul Qadar

(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 4.15 Dalam hadist Riwayat ‘Aisyah disini dijelaskan tentang sepuluh akhir hari Ramadhan, maka sebagai umat muslim segeralah melakukan ibadah ataupun amalan-amalan kebaikan, seperti berdzikir atau salat malam.



Gambar 4.16 Hasil Desain: Keutamaan Sedekah dibulan Ramadhan

(Sumber: Data Pribadi)

Gambar 4.16 Didalam *feed* tersebut terdapat hadis yang mengatakan bahwa sedekah merupakan amalan yang paling utama dibulan Ramadhan, maka dari itu perbanyak lah sedekah selama Ramadhan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Generasi muda adalah generasi penerus bangsa, maka dari itu untuk melahirkan sebuah generasi muda yang baik, diperlukan beberapa usaha. Salah satunya adalah dengan memotivasi para generasi muda dengan cara yang menarik. Dimasa pandemi ini para generasi muda lebih sering menghabiskan waktunya di depan gadget dan layar laptop. Selain itu para generasi muda pun sering menghabiskan waktu mereka untuk melihat media sosial mereka, terutama Instagram.

Melihat peluang yang sangat besar, karena para generasi muda sering membuka media sosial Instagram, maka Better Youth Foundation memilih Instagram sebagai sarana berkomunikasi dengan para pemuda di Indonesia. Maka dari itu *feed* Instagram ini berguna sebagai media pendukung Instagram @main.kemasjid agar dikenal oleh generasi muda

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini adalah, terkait *Brief* yang diberikan sebaiknya dalam bentuk tabel dan dikemas dalam bentuk pdf, disertai tanggal dan beberapa referensi sebagai acuan untuk mendesain konten Instagram. Tugas yang diberikan oleh tim desain Better Youth Foundation sebaiknya diberikan *deadline*, agar sang mahasiswa pun terbiasa untuk tepat waktu dan sebagai bentuk latihan kerja di lapangan kelak.

Saran untuk mahasiswa yang melakukan kerja praktik di Better Youth Foundation yaitu, komunikasi yang baik sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembuatan desain, mahasiswa memahami teknik dalam mendesain, agar desain yang dirancang dapat dibuat dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

M.Suryanto. (2004) *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi

Bambang Irawan, Priscilla Tamara. (2013) *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom. (2019) *Cara Mudah Belajar Desain Grafis*. Padang: UNP Press

Sumber Internet:

IT Telkom Purwokerto 2020. *Kelompok Keahlian Media Kreatif dan Periklanan*.
<https://frid.ittelkom-pwt.ac.id/mkp/> (2021, Juni 28)

International Design School (2013, Desember 13). *Memahami Elemen-Elemen dalam Desain*. <https://idseducation.com/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/> (2021, Juni 28)

Instagram. *Share your everyday moments*.
<https://about.instagram.com/features/stories> (2021, Juni 28)

Instagram. *Doubling Up on Instagram Live with Live Rooms*.
<https://about.instagram.com/blog/announcements/doubling-up-on-instagram-live-with-live-rooms> (2021, Juni 28)

Liputan 6. *Pengertian Ramadan, Sejarah, dan Aktivitas yang Memuliakannya*.
<https://www.liputan6.com/ramadan/read/3955519/pengertian-ramadan-sejarah-dan-aktivitas-yang-memuliakannya> (2021, Juni 28)

Pubiway (2021, Januari 18) *Feed IG: Pengertian Beserta Contohnya*.
<https://pubiway.com/feed-ig/> (2021, Juli 05)

Jatimtech (2021, Februari 19). *Panduan Ukuran Foto Instagram (Feed, Stories dan IGTV)*. <https://www.jatimtech.com/ukuran-foto-instagram-55256> (2021, Juli 05)

Sumber Jurnal:

Junaedi, Ariesta Sekarlaranti Shellyana. 2013. *Ersepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis Dan Gambar Pada Kemasan Produk Dengan Pendekatan Multidimensional Scaling*. Jurnal Manajemen Teori dan Terapan, Tahun 6(1). (2021, Juni 28)

Setiadi, Ahmad. *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*. Jurnal AMIK BSI Karawang. (2021, Juni 28)

Tangkudung, Joanne P.M., Harilama, Stefi H. 2019. *Manfaat Media Sosial Bagi Kelompok Remaja Di Desa Touure Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasapropinsi Sulawesi Utara*. 1, No 3, (2019): 2. (2021, Juni 28)

Kahayani, Virginia Maria. 2017. *Studi Tentang Motivasi Anak Muda Untuk Berwirausaha Di Kecamatan Samarinda Kota*. Jurnal Adbisnis Fisip Unmul 5(1): 53-66. (2021, Juni 28)

Sumber Penelitian:

Oktaresiyanti, Selvi. 2019. *Pengaruh Feed Pada Instagram Terhadap Citra Diri Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.