



**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN
AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21 MEMPAWAH
HILIR**

KERJA PRAKTIK



Oleh:
KARTIKA SAVANA PUSPITA
18420100104

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN
AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21 MEMPAWAH
HILIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Kerja Praktik:

Disusun Oleh:



Nama : KARTIKA SAVANA PUSPITA

Nim : 18420100104

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

HALAMAN MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

***“Di dunia ini selalu ada orang baik. Jika kamu tidak menemukannya maka
jadilah salah satunya”***

HALAMAN PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta”

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN
AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21 MEMPAWAH
HILIR

Laporan Kerja Praktik oleh
Kartika Savana Puspita
NIM : 18.4.2010.0104
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 19 Juni 2021

Disetujui :

Pembimbing

Kepala Sekolah



Digitally signed by Siswo

Martono
Date: 2021.07.12
14:58:11 +0700'

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

NIDN. 0726027101



Budiwono. S. Ag

NIP. 19730510 199907 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Digitally signed
by Siswo Martono
Date: 2021.07.12
14:58:30 +0700'

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

NIDN. 0726027101

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Kartika Savana Puspita

NIM 18420100104

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain Dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK TAHUN
AJARAN BARU SEKOLAH DASAR NEGERI 21
MEMPAWAH HILIR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Saya menyetujui pemberian hak bebas royalti non eksklusif kepada Universitas Dinamika atas seluruh atau sebagian karya ilmiah saya untuk disimpan, dikelola dalam bentuk database, dan dipublikasikan demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik hak cipta.
2. Laporan hasil praktik ini merupakan karya asli saya. Sedangkan kutipan atau pendapat ahli yang digunakan hanya sebagai bahan referensi dengan tetap menyertakan sumber daftar pustaka.
3. Apabila ditemukan bukti pelanggaran berupa tindakan plagiasi pada laporan hasil praktik ini, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Kartika Savana Puspita
NIM. 18420100104

ABSTRAK

Media promosi digital & cetak memiliki banyak jenis yang dapat membantu dalam menunjang promosi yang masyarakat lakukan, beberapa jenis tersebut antara lain berupa facebook untuk digital, dan cetak berupa brosur & spanduk. Selain itu media digital & cetak dapat di pakai maupun di cetak secara bebas oleh siapapun sehingga dapat menampilkan iklan untuk promosi yang bisa di pesan sekolah, dan lain sebagainya di waktu waktu-waktu tertentu. Sehingga hal tersebut dapat mempermudah sekolah untuk mempromosikan sekolah maupun menunjukkan kegiatan mereka, tetapi ketika akan membuat desain agar terlihat bagus dan meyakinkan harus pintar-pintar mengatur tata letak foto dan lain sebagainya di dalam template Facebook, desain brosur, dan spanduk mereka dengan baik karena ini dapat mempengaruhi pendapat masyarakat, hal itu dapat dilihat dari berapa banyak minat masyarakat dan yang berkomentar baik atau buruk untuk dapat mendaftarkan anak mereka di sekolah tersebut. SD Negeri 21 Mempawah Hilir merupakan Sekolah Dasar yang bergerak di bidang pendidikan sebagai sarana untuk para murid menimba ilmu dengan baik sesuai kurikulum ajaran yang berlaku.

Kata kunci : *Media Promosi Digital & Cetak*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“Perancangan Media Promosi Untuk Tahun Ajaran Baru Sekolah Dasar Negeri 21 Mempawah Hilir”**.

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 Universitas Dinamika
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual & dosen pembimbing Universitas Dinamika
3. Bapak Budiyo, S.Ag selaku Kepala Sekolah SD Negeri 21 Mempawah Hilir
4. 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, 19 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6.1 Periode.....	3
1.6.2 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH	5
2.1 Profil dan Perkembangan Sekolah	5
2.2 Visi dan Misi Sekolah	5
2.2.1 Visi SDN 21 Mempawah Hilir.....	5
2.2.2 Misi SDN 21 Mempawah Hilir.....	5
2.3 Alamat dan Kontak Sekolah.....	6

2.4 Struktur Sekolah.....	6
2.5 Lokasi Sekolah	7
2.6 Portofolio Sekolah.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Facebook	9
3.2 Brosur	10
3.3 Spanduk.....	12
3.4 Desain Infografis	13
3.5 Tipografi.....	14
3.6 Warna	15
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1 Penjelasan Pekerjaan	17
4.2 Konsep Desain Infografis.....	17
4.3 Sketsa Gambar.....	18
4.4 Tipografi.....	23
4.5 Warna	25
4.6 Software yang Digunakan	25
4.7 Implementasi Karya	26
BAB V PENUTUP	30
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	34
BIODATA PENULIS.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur dari SD Negeri 21 Mempawah Hilir	6
Gambar 2.2 Situasi Sekolah Saat Sedang Pandemi.....	7
Gambar 3.1 Contoh Gambar Desain Brosur Pendidikan	11
Gambar 3.2 Contoh Desain Spanduk Pendidikan	12
Gambar 4.1 Desain Sketsa Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	19
Gambar 4.1 Desain Digital Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	20
Gambar 4.2 Desain Sketsa Brosur Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	21
Gambar 3.4 Desain Digital Brosur Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	21
Gambar 4.4 Desain Sketsa Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	22
Gambar 4.5 Desain Digital Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	23
Gambar 4.6 Jenis Huruf League Gothic.....	24
Gambar 4.7 Jenis Huruf Montserrat Classic	24
Gambar 4.8 Realisasi Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	26
Gambar 4.9 Realisasi Brosur Penerimaan Peserta Didik Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	28
Gambar 4.10 Realisasi Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Sekolah	34
Lampiran 2 Form KP-5 (halaman 1)	35
Lampiran 3 Form KP-5 (halaman 2)	36
Lampiran 4 Form KP-6 (halaman 1)	37
Lampiran 5 Form KP-7 (halaman 1)	38
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen	39



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat, hal ini juga mempengaruhi munculnya berbagai macam media sosial saat ini, seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lain sebagainya. Hal ini tentu saja ikut mempengaruhi masyarakat dalam penggunaan media sosial tersebut. Dimana para pengguna media sosial dapat menggunakan salah satu manfaat media sosial yaitu untuk mencari informasi serta menyampaikan informasi. Berbagai macam dari kalangan dan usia menjadikan media sosial sebagai hal yang lumrah atau umum untuk saat ini. Maka hal ini jugalah yang memicu mengapa sebuah informasi dapat dengan cepat tersebar luas.

Begitupula halnya dengan media cetak. Media cetak sama juga sangat berpengaruh dalam menyampaikan sebuah informasi agar jangkauannya juga ikut lebih luas dari sebelumnya. Inilah yang menjadi dasar kenapa media sosial dan media cetak sangat berpengaruh sebagai media promosi sebuah perusahaan, sekolah, bisnis, dan lain sebagainya.

Dilihat dari luasnya jangkauan media sosial maupun media cetak, instansi sekolah SD Negeri 21 Mempawah Hilir ingin memanfaatkan kedua media tadi. Yang dimana jika keduanya sama-sama digunakan dengan sangat baik sebagai media promosi untuk tahun ajaran baru, maka di harapkan bahwa jumlah peserta didik akan lebih banyak dari tahun-tahun sebelumnya.

Langkah yang dapat di ambil oleh pihak sekolah adalah membuat promosi digital berupa postingan Facebook yang nanti akan di upload ke semua akun Facebook guru SD Negeri 21 Mempawah Hilir untuk mencakup penyebaran yang lebih luas. Kemudian untuk media cetaknya sendiri adalah membuat desain yang juga mencakup semua informasi pendaftaran lengkap pada brosur dan spanduk.

Maka hasil akhir yang akan di dapat adalah bertambah luasnya orang yang mengetahui atau mengenal SD Negeri 21 Mempawah Hilir dari media sosial berupa postingan Facebook dan media cetak berupa brosur dan spanduk. Dengan begitu para orang tua dapat memilih SD Negeri 21 Mempawah Hilir sebagai tempat untuk

pendidikan dasar anak-anak mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah bagaimana merancang sebuah desain konten berupa postingan facebook, brosur, dan spanduk untuk tahun ajaran baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir sebagai media promosi digital & cetak.

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat memudahkan dalam penyelesaian masalah yang telah dirumuskan, maka batasan kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan konsep desain infografis post facebook, brosur, dan spanduk yang menarik serta memberikan informasi kepada calon peserta didik terkait pendaftaran SD Negeri 21 Mempawah Hilir.
2. Menggunakan *software* Canva dalam perancangan infografis yang akan digunakan.

1.4 Tujuan

Tujuan kerja praktik diharapkan memberikan sumbangsih bagi pengembangan mutu mahasiswa maupun SD Negeri 21 Mempawah Hilir melalui proyek perancangan postingan facebook, brosur, dan spanduk sebagai media promosi digital & cetak untuk menarik minat peserta didik baru.

1. sebagai pengalaman belajar, dan wadah untuk menerapkan ilmu yang didapat dalam perkuliahan, sekaligus menambah ilmu di bidang desain yang akan diterapkan ketika bekerja di perusahaan di kemudian hari.
2. untuk memahami proses desain pengerjaan media promosi di dalam suatu lembaga pendidikan.

1.5 Manfaat

Hasil kerja praktik diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Laporan kerja praktik dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah (setidaknya sebagai bahan referensi) terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual khususnya dalam merancang postingan facebook, brosur,

dan spanduk sebagai media promosi digital & cetak.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi mahasiswa, diharapkan dapat menjadikan pengalaman yang berguna sebagai sarana pembelajaran dan bermanfaat ketika nantinya diterapkan dalam dunia kerja.
- 2) Bagi lembaga pendidikan, desain postingan facebook, brosur, dan spanduk yang dibuat oleh mahasiswa dapat digunakan serta memberikan keuntungan terhadap peningkatan minat serta jumlah peserta didik baru.

1.6 Detail Sekolah Dan Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu : 16 Maret 2021 - 16 April 2021
Hari dan Tanggal : Senin - Jum'at, 16 Maret 2021 - 16 April 2021
Tempat : Sekolah Dasar Negeri 21 Mempawah

Hilir Jl. Senin Simpang Tiga, Desa

Sengkubang, Kecamatan Mempawah

Hilir, Kabupaten Mempawah, 78951.

Indonesia

Email : sdn21_mempawahhilir@yahoo.com

Aktivitas yang dilaksanakan dalam praktik di SD Negeri 21 Mempawah

Hilir adalah membantu merancang dan mendesain media promosi digital dan cetak berupa postingan facebook, brosur, dan spanduk guna menarik minat dan perhatian masyarakat agar mendaftarkan anaknya di SD Negeri 21 Mempawah Hilir.

1.6.1 Periode

Periode waktu pelaksanaan kerja praktik yang telah ditentukan adalah minimal 4 hari dalam seminggu.

Tanggal pelaksanaan : 16 Maret 2021 - 16 April 2021

Waktu : 07.00 – 12.00

1.6.2 Sistematika Penulisan

Laporan kerja terdiri dari 5 bab, yang terbagi atas sub bab dan tersusun secara sistematis meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan, batasan masalah, tujuan yang diharapkan, manfaat kerja praktik yang berupa manfaat teoritis dan mafaat praktis, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai gambaran umum SD Negeri 21 Mempawah Hilir sebagai tempat pelaksanaan kerja praktik.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori dan konsep para ahli sebagai dasar referensi dalam laporan kerja serta perancangan media promosi cetak dan digital.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisikan penjelasan kegiatan yang dilaksanakan dalam kerja praktik untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan pada SD Negeri 21 Mempawah Hilir serta penerapan rancangan yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari bagian kesimpulan yang berisi keseluruhan ringkasan mengenai permasalahan dan alternatif penyelesaian yang ditawarkan penulis dan bagian saran yang memuat anjuran penulis mengenai masalah yang dibahas dalam laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan bagian yang memuat berbagai rujukan yang digunakan sebagai dasar pemikiran dalam penyusunan laporan kerja praktik seperti jurnal, publikasi skripsi/thesis, buku/buku elektronik, halaman web, dan lain-lain.

LAMPIRAN

Bagian ini memuat keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi laporan seperti surat izin praktek, surat acuan kerja, garis besar rencana kerja, form kehadiran kerja praktik, dan kartu bimbingan dosen, yang bertujuan agar pembaca memiliki gambaran menyeluruh mengenai alur perancangan desain dan penyusunan laporan tersebut.

BAB II

GAMBARAN UMUM SEKOLAH

2.1 Profil dan Perkembangan Sekolah

SDN 21 Mempawah Hilir yang bergerak di bidang pendidikan dasar ini berlokasi di Jl. Senin Simpang Tiga, Desa Sengkubang, Kecamatan Mempawah Hilir, Kabupaten Mempawah, 78951. SDN 21 Mempawah Hilir sendiri memiliki banyak prestasi yang di dapat dari para siswa yang berprestasi dalam berbagai macam bidang, mulai dari PAI (Pentas Agama Islam), OSN (Olimpiade Siswa Nasional), FLS2N (Festival Lomba Seni Siswa), dan O2SN di tingkat kecamatan. Juara yang di dapatpun bervariasi, mulai dari juara 3 sampai dengan juara 1 yang dimana hal itu pasti sangat membanggakan pihak sekolah dan juga menjadi nilai tambah pandangan masyarakat tentang SDN 21 Mempawah Hilir.

2.2 Visi dan Misi Sekolah

2.2.1 Visi SDN 21 Mempawah Hilir

Visi dari SDN 21 Mempawah Hilir adalah “Menciptakan manusia terdidik, terampil, beriman, bertakwa, berperilaku hidup bersih dan sehat serta berwawasan lingkungan.”

Adanya misi dari SDN 21 Mempawah Hilir sebagai berikut:

2.2.2 Misi SDN 21 Mempawah Hilir

1. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermutu.
2. Melaksanakan dan mengikuti kegiatan dalam bidang ilmu pengetahuan, keterampilan dan teknologi.
3. Menanamkan nilai-nilai moral melalui pengembangan diri dan pembiasaan.
4. Melaksanakan pendidikan agama melalui pembelajaran dan kegiatan agama.
5. Memotifasi semangat membaca peserta didik melalui perpustakaan.
6. Menjaga hubungan yang harmonis dalam lingkungan sekolah

serta antar sekolah, masyarakat dan pihak terkait lainnya.

7. Membersihkan lingkungan sekolah dari pengaruh penyalahgunaan narkoba.
8. Membiasakan pola hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari serta pelestarian.

2.3 Alamat dan Kontak Sekolah

Tempat : SDN 21 Mempawah Hilir

Alamat : Jl. Senin Simpang Tiga, Desa Sengkubang,
Kecamatan Mempawah Hilir, Kabupaten
Mempawah, 78951. Indonesia

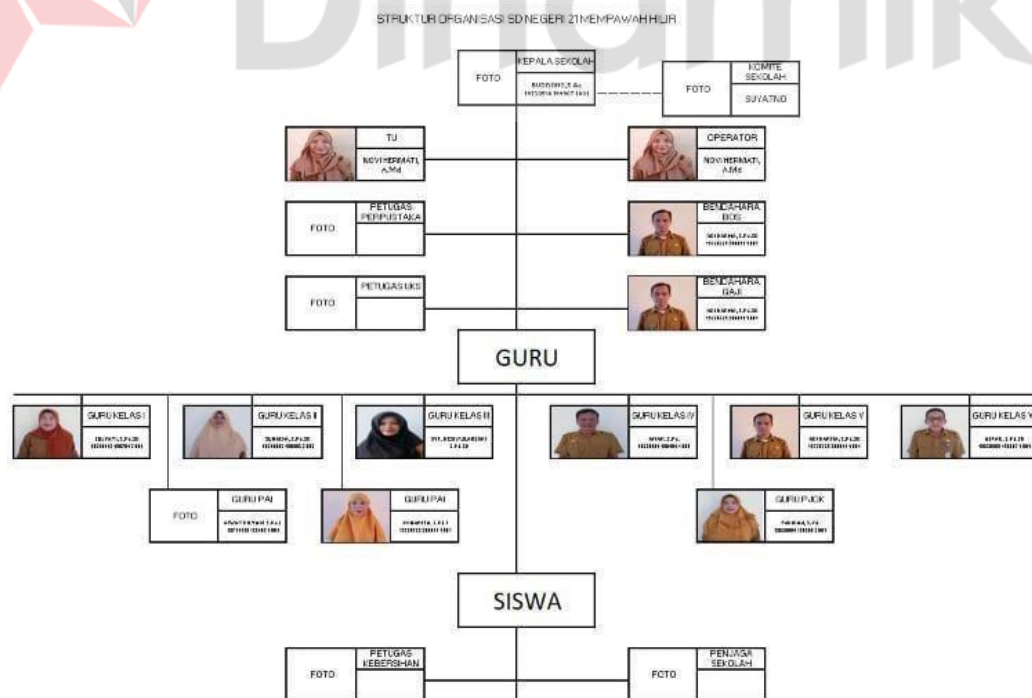
Phone : +62 858-4584-8149 (Budyono, S.Ag - Kepala Sekolah)

+62 823-5369-9994 (Novi Hermanti – Operator Sekolah)

Email : sdn21_mempawahhilir@yahoo.com

2.4 Struktur Sekolah

Berikut ini adalah seluruh struktur dari SDN 21 Mempawah Hilir yaitu:



Gambar 2.1 Struktur dari SD Negeri 21 Mempawah Hilir

2.5 Lokasi Sekolah

SDN 21 Mempawah Hilir memiliki 1 lokasi tetap yang berada di Mempawah Hilir, Kalimantan Barat dengan lingkup pekerjaan yang berhubungan dengan ngajar-mangajar dibidang pendidikan.



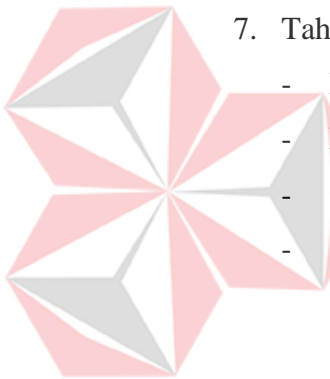
Gambar 2.2 Situasi Sekolah Saat Sedang Pandemi

2.6 Portofolio Sekolah

Berikut ini adalah portofolio prestasi siswa SDN 21 Mempawah Hilir di dalam beberapa bidang perlombaan yaitu :

1. Tahun 2013
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara Azan (tingkat kecamatan)
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara Surah Pendek (tingkat kecamatan)
 - OSN (Olimpiade Siswa Nasional) : Juara 2 Matematika (tingkat kecamatan)
2. Tahun 2014
 - FLS2N (Festival Lomba Seni Siswa) : Juara 2 Pidato (tingkat kecamatan)
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara 3 Sholat (tingkat kecamatan)

3. Tahun 2015
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara Tartil Putra (tingkat kecamatan)
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara 2 Khotil Quran (tingkat kecamatan)
4. Tahun 2016
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara Tartil Putra (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara 2 Renang (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara 2 Tenis Meja (tingkat kecamatan)
5. Tahun 2018
 - O2SN : Juara 3 Tenis Meja Putra (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara 3 Tenis Meja Putri (tingkat kecamatan)
6. Tahun 2019
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara 2 Tartil (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara 3 Atletik Putra (tingkat kecamatan)
7. Tahun 2020
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara 1 Muratal Putra (tingkat kecamatan)
 - PAI (Pentas Agama Islam) : Juara 1 Aluratal Putri (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara Atletik Putra (tingkat kecamatan)
 - O2SN : Juara 1 Catur Putri (tingkat kecamatan)



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Facebook

Facebook merupakan jenis media sosial yang menyediakan berbagai fitur dan kemudahan bagi penggunanya seperti memposting komentar, foto, tautan berita maupun konten hiburan, menonton video, bertelpon dengan sesama pengguna, bahkan dapat digunakan untuk memesan pakaian, makanan, dan jasa lain sebagainya (Mustika, 2019).

Aplikasi Facebook diciptakan oleh Mark Zuckerberg dan kawan-kawan dan mulai dikenal publik pada bulan Februari 2004. Pada saat itu aplikasi facebook dianggap lebih menarik jika dibandingkan dengan Friendster karena memiliki beberapa fitur yang tidak terdapat pada aplikasi lain (Ziveria, 2017).

Pengguna facebook di Indonesia kini semakin meningkat. Berdasarkan data laporan Tren Digital yang didapatkan melalui kerja sama dengan YouGov, jumlah pengguna facebook di Indonesia pada tahun 2021 menduduki posisi tiga teratas dalam daftar aplikasi yang paling sering digunakan pengguna berbasis android dengan jumlah mencapai lebih dari 140 juta pengguna dan diperkirakan akan terus bertambah selama masa pandemi. Hal ini juga di dukung, dengan durasi penggunaan Facebook yang meningkat menjadi 17 jam per bulan.

Banyaknya pemakaian aplikasi Facebook menurut Misrah (2020) menimbulkan beberapa dampak yaitu:

1. Memudahkan interaksi dengan sesama karena facebook membuat penggunanya dapat menjalin komunikasi seumur hidup bahkan jika terpisah dalam jarak yang jauh sekalipun. Oleh karena itu, penyebaran informasi dapat berkembang pesat jika memanfaatkan media sosial.
2. Bermanfaat sebagai sarana untuk mempromosikan sebuah lembaga, produk, dan lain sebagainya.
3. Bermanfaat sebagai sarana penyuluhan program yang dirancang pemerintah baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik, kesehatan, maupun informasi lainnya.
4. Sebagai sarana untuk membangun komunikasi dan tali silaturahmi dengan

sesama tanpa terbatas jarak, ruang dan waktu. Sehingga pengguna facebook dapat menjalin silaturahmi, membagikan cerita dan merencanakan acara reuni dengan sahabat maupun keluarga jauh.

5. Sebagai sarana hiburan, pengguna facebook dapat bermain game dengan sesama pengguna facebook dari seluruh belahan dunia bahkan dapat bertukar pesan, kabar, maupun saling mengirimkan kartu ucapan elektronik.

3.2 Brosur

Brosur adalah sebuah alat promosi dari sebuah perusahaan yang mempunyai bentuk cetakan dan memuat berbagai pesan tentang sebuah produk yang ditujukan pada pasar sasaran atau sasaran tertentu (Ramadhan & Wardani, 2018).

Tujuan media promosi brosur (Wulandari, 2019) adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi. yaitu untuk informasi yang aktual sekaligus memperkenalkan produk dan menghasilkan desain promosi yang maksimal agar menarik minat konsumen untuk mengambil suatu keputusan.
2. Efisiensi penyebaran informasi. efisiensi meliputi penggunaan dana, tenaga, gagasan, dan durasi secara berdaya guna dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga dengan penyebaran pesan akan menjadi semakin efisien.
3. Mendidik. media komunikasi yang canggih lebih menarik perhatian konsumen dan membentuk persepsi positif mengenai produk yang dipromosikan sehingga memudahkan komunikator dalam memberikan informasi atau pengarahan.
4. Mengajukan suatu tindakan/persuasif. Media brosur dapat membangunkan pandangan seseorang mengenai suatu hal yang disampaikan dan pada akhirnya juga akan mempengaruhi sikap komunikasi tersebut.

Ketertarikan komunikasi dapat dipengaruhi oleh isi dari brosur yang dipakai dalam penyampaian sebuah informasi yang dapat berupa:

1. Komunikator, dapat berupa seseorang atau kelompok orang yang termasuk dalam sebuah lembaga yang memiliki gagasan untuk memberikan sebuah informasi misalnya: nama maupun logo perusahaan.
2. Lambang/symbol untuk mengekspresikannya. lambang dapat berupa huruf,

gambar, simbol dan angka yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, fakta dan pendapat, maupun hal-hal yang bersifat penerapan dan abstrak.

3. Produk/jasa yang ditawarkan.
4. Mencantumkan alamat. Alamat disini dapat berupa *contact person*, alamat lembaga maupun peta, halaman website, facebook dan lainnya.
5. Profil yang jelas untuk menjaga citra yang baik dari perusahaan atau institusi tersebut.
6. Warna. Warna merupakan unsur yang memberikan nilai estetika dalam sebuah karya seni.
7. Ilustrasi gambar/produk. Ilustrasi gambar/produk artinya memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian gambar dan kata-kata yang berfungsi untuk menarik perhatian dan memperjelas kajian ide.
8. Layout (tata letak). Layout merupakan harmonisasi unsur tulisan, gambar, dan warna yang membentuk sebuah media komunikasi visual yang kreatif dan komunikatif bagi audiens.
9. Ukuran brosur. Jika lipatan tiga dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm), lipatan dua ukuran A4 (21 cm x 9,0 cm), sedangkan tanpa lipatan/satu halaman dengan ukuran A4 (27 cm x 10 cm).



Gambar 3.1 Contoh Gambar Desain Brosur Pendidikan

(Sumber: <https://pengajar.co.id/wp-content/uploads/2020/01/contoh-brosur-sekolah.png>)

3.3 Spanduk

Spanduk merupakan media iklan yang memuat sebuah pesan atau berita dan didukung oleh slogan yang harus diketahui oleh khalayak luas dan biasanya digantung dengan memakai tali atau penahan. Spanduk termasuk ke dalam media promosi dengan mobilitas yang tinggi dalam artian bahwa spanduk dapat dipindahkan ke lokasi manapun yang dipandang strategis (Jalita, 2018).

Penggunaan spanduk ditempatkan pada tempat yang biasa dilewati oleh orang banyak agar bisa terbaca misalnya pada persimpangan atau pinggir jalan, dan lokasi strategis lain yang termasuk ke dalam ruang publik (Jalita, 2018).

Spanduk menjadi salah satu saluran promosi yang populer pada jaman sekarang. Hal ini dikarenakan biaya serta alur pembuatan spanduk yang relatif cepat dan dapat dijangkau. Sehingga banyak perusahaan iklan yang memiliki mesin digital printing untuk menghasilkan spanduk.

Berikut adalah beberapa fungsi spanduk menurut Sulaiman dalam Irmansyah (2018) yaitu:

1. Spanduk menggunakan desain yang menarik sehingga elok dipandang dan dapat mempengaruhi persepsi pembaca mengenai suatu hal atau produk
2. Penggunaan spanduk dapat menumbuhkan kepercayaan publik
3. Spanduk dapat digunakan untuk mengingatkan masyarakat akan suatu hal
4. Spanduk dapat memupuk rasa loyalitas pada masyarakat.



Gambar 3.2 Contoh Desain Spanduk Pendidikan

(Sumber: <https://solusiprinting.com/memiliki-desain-unik-cobain-5-contoh-spanduk-sekolah-ini/>)

3.4 Desain Infografis

Menurut Kartika & Rudiyant (2015:19), infografis merupakan jenis gambar yang mengkolaborasikan data atau gagasan dengan desain komunikasi visual untuk membantu menyampaikan pesan yang kompleks secara ringkas. Proses perancangan infografis disebut juga desain informasi, contohnya adalah diagram atau grafik yang menjelaskan sebuah peristiwa.

Infografis memuat elemen seperti petunjuk, pesan, gambar, teks singkat, serta wawasan, dan semuanya disatukan dalam desain grafis. Umumnya infografis dibuat menggunakan aplikasi design. Untuk membentuk sebuah desain infografis yang baik maka diperlukan unsur warna, jenis huruf, konsep ilustrasi, dan lain-lain, agar desain informasi yang ditampilkan dalam infografis menjadi enak di pandang (Putra, 2021:144).

Berdasarkan variasi tujuan, infografis terbagi menjadi beberapa jenis yang meliputi:

1. Infografis statis

Infografis statis adalah infografis paling sederhana dan biasa digunakan untuk berbagai tujuan yang ditampilkan dengan bentuk visual statis.

2. Infografis animasi

Infografis animasi biasa ditemukan pada televisi atau youtube dan dapat ditampilkan dengan bentuk dua atau tiga dimensi.

Infografis dengan konsep ini sangat menarik, karena melibatkan unsur latar belakang suara dan gambar bergerak yang dapat memperkuat pesan yang disampaikan. Namun, cara menguasai pesan yang dibuat menggunakan infografis animasi, memerlukan konsep yang mantap dan bekerjasama dengan beberapa profesi dalam bidang animasi seperti penggarapan, illustrator, musisi, dan lain sebagainya.

3. Infografis interaktif

Infografis interaktif adalah infografis yang membutuhkan kolaborasi yang baik dengan developer maupun orang yang membuat program agar animasi maupun program interaksi dapat berjalan dengan baik sehingga dikatakan sebagai jenis yang tersulit.

3.5 Tipografi

Tipografi merupakan perancangan dan penataan tulisan dalam kaitannya untuk membuat suatu publikasi cetak maupun digital yang melibatkan unsur seni dan teknik di dalamnya (Kusrianto, 2013:1). Tipografi telah berkembang dari fase penulisan manual menggunakan tangan hingga dapat diketik pada PC maupun laptop sehingga saat ini tipografi sudah memiliki beragam jenis pilihan font yang mempermudah penggunaan tipografi (Murtono, 2019:1).

Tipografi sangat berperan penting dalam bidang desain, karena melalui ilmu ini para desainer merancang bentuk aksara bukan hanya sekedar keindahan bentuknya saja tetapi juga kejelasan dan keterbacaan dari aksara yang dipakai (Kusrianto, 2013:7).

Ilene Strizver (2013) dalam Valentino (2019) mengkategorikan beberapa jenis huruf kedalam beberapa kategori, yaitu:

1. Serif
Serif dapat dideskripsikan sebagai ekstensi, tonjolan, atau, lebih tepatnya, sapuan akhir yang memanjang dari ujung karakter. Meskipun sifatnya dekoratif dan bergaya, mereka dikatakan meningkatkan keterbacaan dengan mengarahkan mata dari satu karakter ke karakter berikutnya.
2. Sans serif
Tipografi ini memiliki popularitas yang tinggi karena kesederhanaan mereka, serta penampilan mereka yang agak industrial.
3. Scripts
Desain ini mewakili kategori besar tipografi yang berasal dari atau meniru tulisan tangan atau kaligrafi. Goresan jauh lebih mengalir daripada tipografi tradisional.
4. Calligraphic
Gaya pada kategori ini berusaha meniru tulisan atau tulisan kaligrafi yang karyanya digambar tangan dan dibuat khusus untuk setiap pekerjaan.
5. Handwriting
Tipografi tulisan tangan adalah interpretasi tipografi dari tulisan tangan atau pencetakan gaya tulisan tangan yang sebenarnya. Gaya ini merepresentasikan gerakan tangan yang unik, goyang, dan tidak beraturan, seperti pada aslinya

seseorang yang sedang menulis.

6. **Blackletter**

Jenis kategori huruf Blackletter ditandai oleh tekstur yang padat, hitam, dan bagian huruf dihias. Huruf kecil terdiri dari bentuk-bentuk sempit dan bersudut dengan goresan dan serif yang tebal dan dramatis.

7. **Tilting Fonts**

Desain jenis ini telah dirancang khusus untuk pengaturan judul atau tampilan. Font tilting berbeda dari jenis lain karena skala, proporsi, dan detail desainnya telah diubah agar terlihat terbaik pada ukuran yang lebih besar. Ini biasanya termasuk kontras berat dan proporsi yang sering lebih tebal.

3.6 Warna

Jika diartikan secara objektif, warna merupakan penerapan sifat cahaya yang dipancarkan. Sedangkan jika dipandang secara subjektif warna adalah salah satu pengalaman indera penglihatan.

Unsur warna memiliki peranan penting dalam perancangan sebuah desain. Hal ini dikarenakan sebuah informasi visual akan lebih mengena serta mempengaruhi keadaan psikologi penerima pesan visual tersebut, apabila dalam perancangannya digunakan warna yang tepat dan harmonis dengan konsep promosi yang telah ditetapkan (Putra, 2021:25).

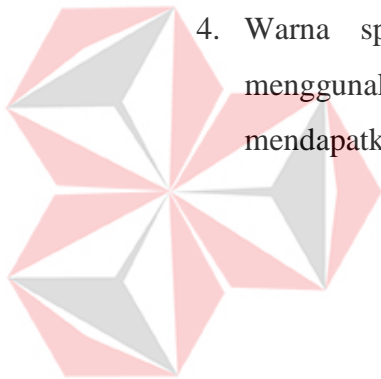
Warna dikelompokkan menjadi 5 jenis (Putra, 2021:27), yaitu:

1. Warna primer, merupakan warna yang tidak dihasilkan dari pencampuran warna seperti merah, kuning dan biru, sehingga menjadi warna pokok yang dapat dikombinasikan untuk memperoleh warna lain.
2. Warna sekunder, merupakan hasil perpaduan dua warna pokok, seperti oranye, hijau, dan ungu.
3. Warna Intermediate, merupakan warna yang terletak di sela-sela warna primer dan sekunder pada roda warna, seperti kuning hijau, kuning orange, merah orange, merah violet, biru ungu, dan biru hijau.
4. Warna tersier, merupakan hasil pencampuran dua warna sekunder antara lain coklat kuning, coklat biru dan coklat merah.
5. Warna kuartier, adalah hasil pencampuran dari dua warna tersier yang meliputi

coklat orange, coklat hijau, dan coklat violet.

Berdasarkan keharmonisannya, Putra (2021:28) membagi jenis warna menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Warna komplementer, merupakan warna yang terletak berlawanan dengan sudut 180 derajat pada lingkaran warna. Dua warna yang berlawanan arah akan membuat warna kontras seperti perpaduan merah hijau, biru orange, dan ungu kuning.
2. Warna analogous, merupakan warna yang letaknya bersampingan satu sama lain pada lingkaran warna. Filosofi warna ini sering didapati di alam yang memberi kesan terang, ceria, dan menyenangkan untuk dipandang.
3. Warna Triadic, merupakan hasil pewarnaan dari pembentukan garis segitiga sama sisi yang ditarik di atas roda warna. Skema warna ini menghasilkan tiga warna yang memiliki kesan kontras.
4. Warna split komplementer, merupakan pembentukan warna dengan menggunakan garis membentuk huruf Y terbalik di atas lingkaran warna untuk mendapatkan warna yang harmonis.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Tahap awal ke dalam pembuatan perancangan postingan facebook, brosur dan spanduk SD Negeri 21 Mempawah Hilir, penulis diberikan brief mengenai pekerjaan yang akan dikerjakan dalam periode kerja praktik. Pekerjaan yang telah didapat penulis dari tim humas di sekolah terkait adalah membuat desain facebook, brosur dan spanduk mengenai pembukaan penerimaan murid baru.

Tahap pengerjaan desain infografis meliputi:

1. Pencarian referensi dan merancang desain sketsa yang akan digunakan pada saat membuat postingan facebook, brosur, dan spanduk nantinya
2. Perancangan infografis ke dalam *software* yang digunakan yaitu Canva.
3. Penyesuaian warna yang akan digunakan pada pengaplikasian infografis dengan warna dasar biru sebagai elemen dasar dari *background* media promosi yang dirancang
4. Penentuan tipografi yang akan digunakan dalam infografis yang di implementasikan pada *software* Canva yang digunakan

4.2 Konsep Desain Infografis

Postingan facebook, brosur dan spanduk SD Negeri 21 Mempawah Hilir akan menggunakan konsep desain infografis untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai jadwal dan syarat penerimaan peserta didik baru yang telah dikemas dengan menggunakan kombinasi tipografi dan warna yang sudah disesuaikan dengan baik.

Menurut NeoMam Studio dalam Aryanto & Lodra (2020), keunggulan strategi promosi dengan menggunakan konsep desain infografis pada facebook, brosur maupun spanduk antara lain: memiliki makna visual yang menarik, mempermudah pengertian, dan memberikan hiburan tersendiri membuat masyarakat lebih tertarik untuk membaca informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Penggunaan konsep desain infografis menjadi lebih efektif karena kebiasaan banyak orang yang malas dan cenderung tidak ingin menghabiskan waktu

untuk membaca teks panjang. Oleh karena itu, infografis di cari masyarakat agar dapat memperoleh informasi secara cepat dan mudah.(Aryanto & Lodra, 2020).

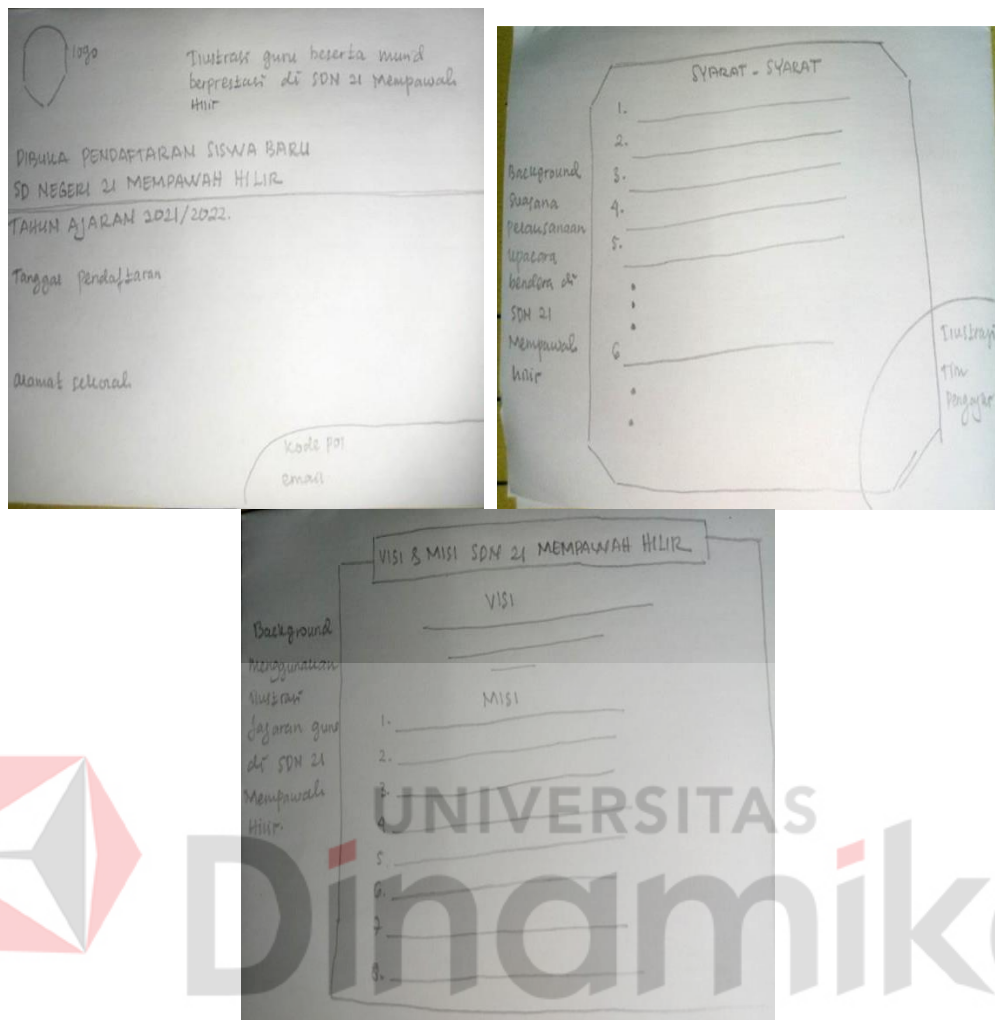
Melalui visualisasi grafis data yang menarik, pesan-pesan yang ingin disampaikan pihak sekolah SD Negeri 21 Mempawah Hilir diharapkan lebih mudah mendapat perhatian dari masyarakat. Perancangan konsep desain infografis dengan menggunakan dokumentasi langsung mengenai kegiatan dan prestasi dari SD Negeri 21 Mempawah Hilir dapat memberikan kesan keindahan sekaligus meningkatkan persepsi positif dari orang tua sehingga mereka tertarik untuk mendaftarkan anaknya pada sekolah bersangkutan. Tipografi yang akan digunakan ke dalam infografis pendaftaran peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir adalah jenis font sans-serif dengan ciri huruf yang sederhana dan tidak terlalu tebal sehingga mudah dibaca.

4.3 Sketsa Gambar

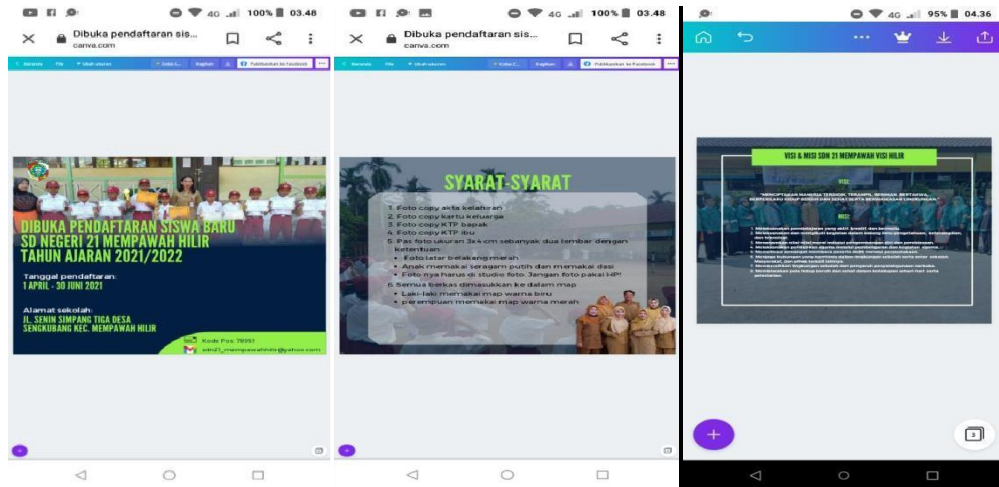
Sketsa gambar sangat berperan penting dalam perancangan desain infografis baik untuk postingan facebook, brosur maupun spanduk sebagai ilustrasi awal imajinasi penulis sebelum membuat design yang lebih matang dan menarik menggunakan aplikasi digital. Menurut Noorwartha (2020:275), sketsa merupakan cara terbaik untuk menghasilkan beragam ide sekaligus memperkirakan peluang pengembangannya secara visual dan rill. Keunggulan sketsa dibandingkan dengan metode penggalan ide lainnya adalah efisiensi waktu, eksplorasi ide yang melimpah dan visualisasi konsep yang semakin konkrit dibandingkan dengan metode brain storming.

Sketsa desain infografis ini didasarkan pada konsep yang ditentukan. Berikut adalah sketsa desain awal infografis postingan facebook, brosur dan spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir.

1. Postingan Facebook



Gambar 4.1 Desain Sketsa Manual Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)

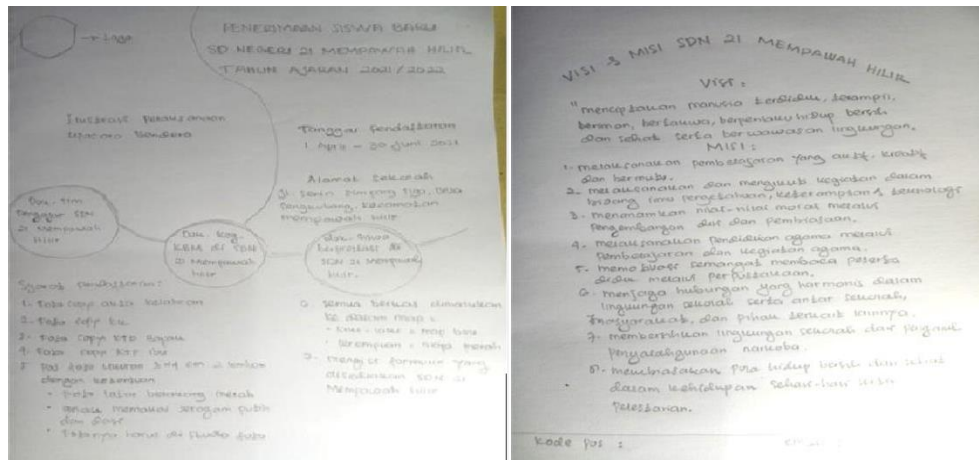


Gambar 4.11 Desain Digital Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)

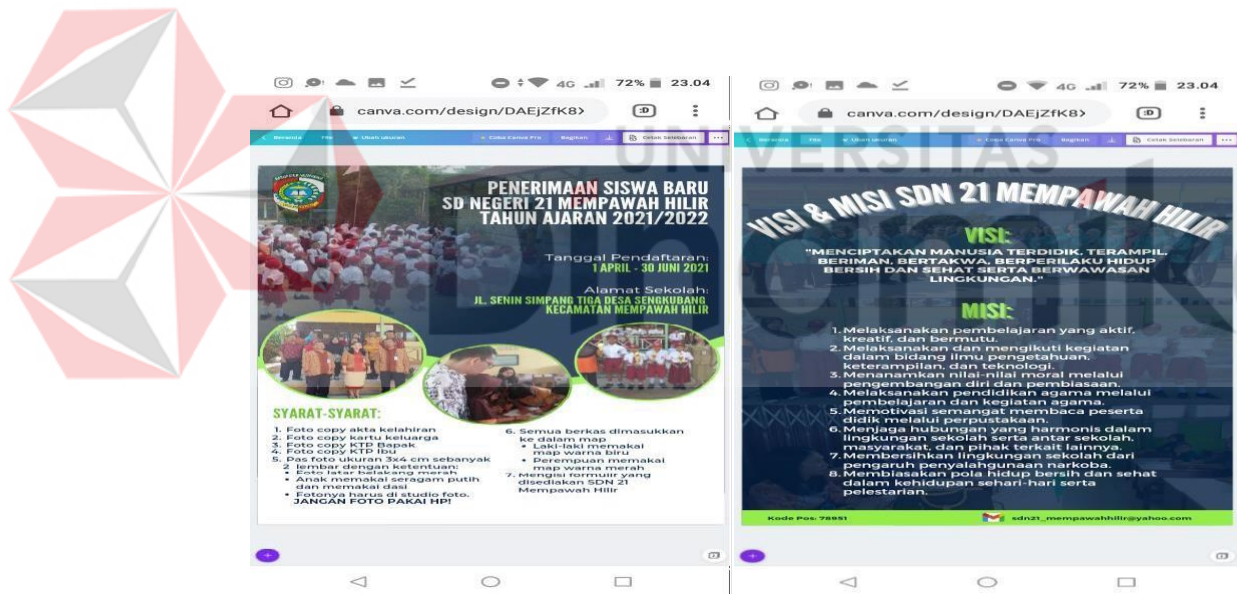
Penjelasan ide konsep yang ada di dalam desain infografis facebook tentang penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir adalah sebagai berikut:

- 1) Feeds pertama menampilkan layout pendaftaran siswa baru di SD Negeri 21 Mempawah Hilir yang memuat jadwal, alamat, serta email atau pos yang dapat dihubungi untuk endapat kejelasan info lebih lanjut.
- 2) Feeds kedua menampilkan syarat-syarat yang dibutuhkan calon peserta didik agar dapat mendaftar di SD Negeri 21 Mempawah Hilir.
- 3) Feeds ketiga memuat visi dan misi SD Negeri 21 Mempawah Hilir yang memperkuat citra positif sekolah di mata masyarakat

2. Brosur



Gambar 4.12 Desain Sketsa Manual Brosur Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)



Gambar 13.4 Desain Digital Brosur Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)

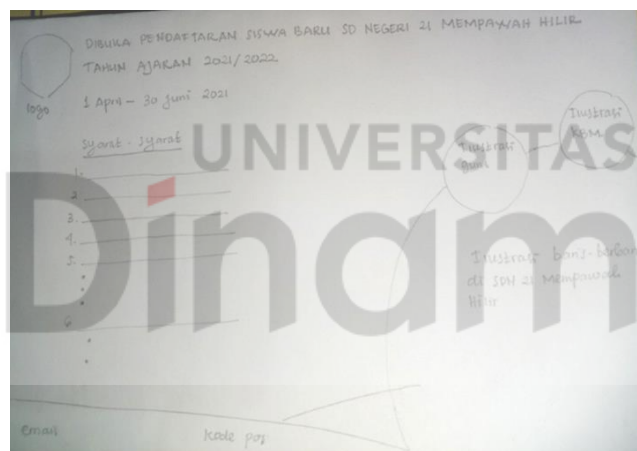
Penjelasan ide konsep yang ada di dalam desain infografis brosur penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir adalah sebagai berikut:

- 1) Infografis brosur penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah

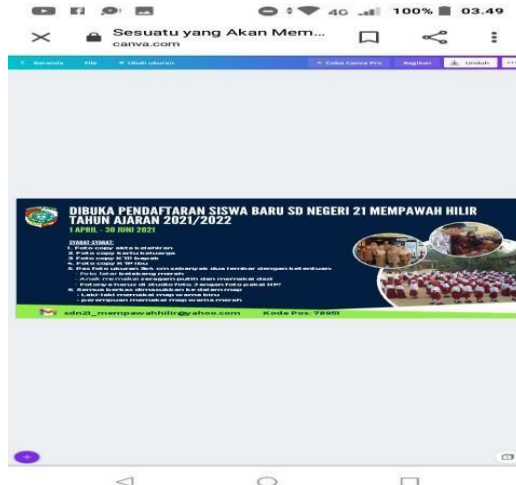
Hilir menampilkan visual ilustrasi yang baik dengan suasana pelaksanaan upacara bendera, kegiatan belajar mengajar, serta kegiatan pemberian penghargaan kepada siswa berprestasi lengkap dengan guru-guru yang mengajar pada sekolah tersebut. Sumber gambar didapatkan langsung dari dokumentasi keadaan di lapangan sehingga lebih terpercaya.

- 2) Penggunaan kombinasi warna biru, hijau, dan putih ke dalam desain infografis memberi kesan ketenangan, kepercayaan, dan mewakili visi sekolah yang berwawasan lingkungan. Perpaduan warna ini juga menampilkan kesan kesegaran di dalamnya.
- 3) Menampilkan tipografi yang dikolaborasikan menjadi satu kesatuan di dalam infografis dengan detail dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami bagi setiap pembaca.

3. Spanduk



Gambar 4.14 Desain Sketsa Manual Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)



Gambar 4.15 Desain Digital Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir

(Sumber: Olahan Pribadi)

Penjelasan ide konsep yang termuat dalam desain infografis spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir adalah sebagai berikut :

- 1) spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir menampilkan visual ilustrasi yang hampir serupa dengan brosur dimana terdapat ilustrasi siswa sedang mengikuti upacara bendera dengan khidmat, para guru, dan kegiatan KBM yang berlangsung di sekolah bersangkutan. Elemen yang dipakai dalam spanduk diserasikan dengan elemen yang dipakai dalam brosur untuk memberi kesan harmonis.
- 2) Dalam desain spanduk, tipografi serta teks yang disajikan tidak sebanyak brosur maupun postingan facebook, dengan tujuan agar tulisan yang berisi informasi penting mengenai pendaftaran murid baru dapat terbaca dengan jelas meskipun dari jarak jauh.

4.4 Tipografi

Unsur tipografi berperan penting ketika merancang suatu desain grafis. Karena baik atau buruknya tipografi dapat mempengaruhi keindahan tulisan yang termuat dalam suatu desain serta tingkat ketertarikan pembaca terhadap suatu infografis. Penggunaan tipografi ini disesuaikan dengan citra SD Negeri 21

Mempawah Hilir sebagai sebuah institusi pendidikan formal yang mengikuti gaya modern namun tetap mempertimbangkan aspek kejelasan serta keterbacaan dari tulisan yang digunakan dalam memberikan informasi.

Dalam pembuatan infografis untuk postingan facebook, brosur, maupun spanduk, penulis menggunakan jenis font sans-serif yang terdiri atas huruf League Gothic dan Montserrat Classic. 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 huruf sans serif adalah garis lurus dan lebih menekankan kesederhanaan untuk tampilan yang lebih simpel dan mudah dibaca.

1. League Gothic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+ -=[]{};:'" \/,.

Gambar 4.16 Jenis Huruf League Gothic

(Sumber: <https://id.allfont.net/download/league-gothic/>)

Jenis huruf league gothic memberi kesan mempertegas sebuah kalimat yang dimaksudkan untuk menarik perhatian audiens agar membaca lebih dalam dan memahami informasi yang disampaikan.

2. Montserrat Classic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+ -=[]{};:'" \/,.

Gambar 4.17 Jenis Huruf Montserrat Classic

(Sumber: <https://id.allfont.net/download/montserrat/>)

Jenis huruf Montserrat Classic memberi kesan yang bersih, profesional dan bergaya modern serta mudah dibaca. Selain itu, huruf ini memiliki ketebalan yang sedang dengan bentuk kepala yang bulat dan garis lurus yang senada

sehingga menghasilkan tulisan yang elegan dan formal sehingga sangat cocok dengan desain penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir

4.5 Warna

Warna yang akan diterapkan ke dalam konsep desain infografis postingan facebook, brosur dan spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir menggunakan warna biru yang memiliki arti secara psikologis yaitu kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan keteraturan (Kusnadi, 2018:54). Hal ini mempengaruhi visual warna dari infografis untuk memberikan kesan “kepercayaan” orang tua murid kepada pihak sekolah SD Negeri 21 Mempawah Hilir dalam mendidik anak mereka.

Berdasarkan keharmonisannya, penulis menggunakan jenis warna analogus yang terdiri atas perpaduan warna dengan tone yang mirip yaitu biru, hijau, dan putih untuk memberi kesan enak dipandang. Selain itu penggunaan warna hijau juga dipilih untuk menggambarkan visi dan misi SD negeri 21 Mempawah Hilir sebagai sekolah yang berwawasan lingkungan.

4.6 Software yang Digunakan

Perancangan konsep desain infografis postingan facebook, brosur dan spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir dibuat menggunakan *software* Canva. Canva adalah website dan aplikasi desain grafis berbasis online yang memudahkan pengguna untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik (Adi, 2020:2).

Aplikasi Canva dalam pemakaiannya memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Memiliki jutaan foto dan ilustrasi dengan resolusi tinggi yang siap dipakai untuk mendukung tampilan desain yang dibutuhkan
2. Memiliki font dan kombinasi warna yang harmonis dan bervariasi yang disesuaikan dengan desain tipografi untuk mendukung tampilan suatu desain
3. Dapat diakses dari berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, maupun komputer karena penggunaan dan penyimpanan Canva berbasis internet sehingga file design dapat disimpan dalam sebuah akun.
4. Memiliki harga yang relatif murah untuk dapat berlangganan yaitu sekitar Rp. 75.000/bulan dan sudah mendapatkan berbagai fitur serta ilustrasi yang disediakan.

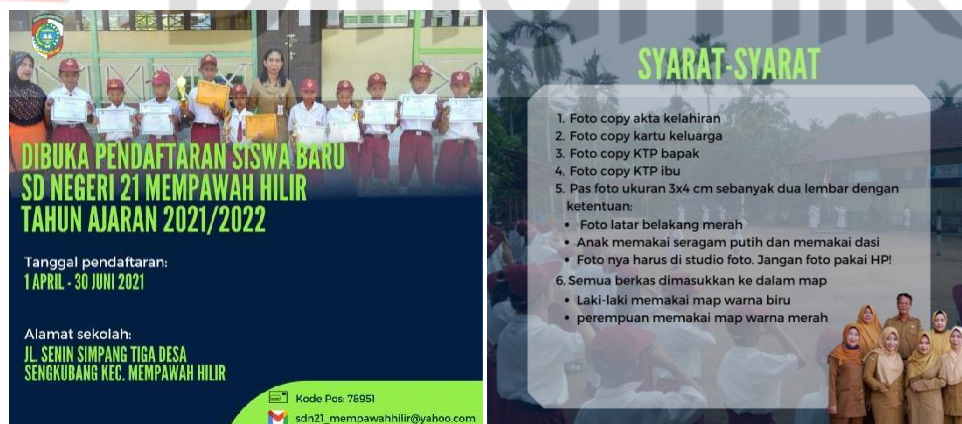
Penulis merancang desain dengan menggunakan sumber dokumentasi lapangan dengan tata letak yang telah ditentukan sebagai pemanis yang dipadukan dengan informasi mengenai pembukaan pendaftaran peserta didik baru yang ingin disampaikan. Namun penulis tidak menggunakan template yang telah disediakan melainkan mengkreasiannya sendiri untuk menghindari adanya desain yang sama dengan milik orang lain.

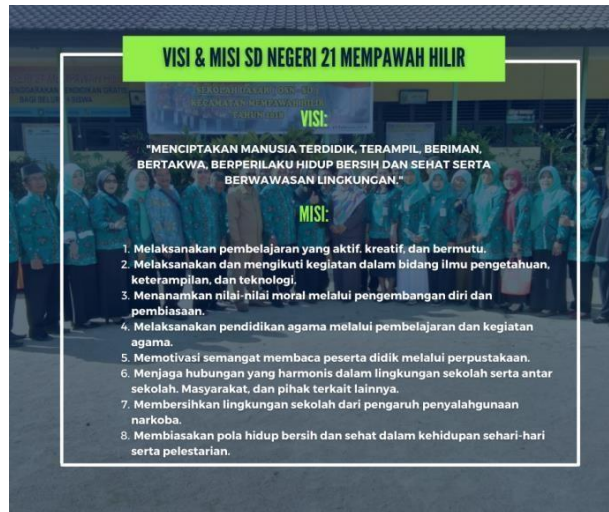
4.7 Implementasi Karya

Berdasarkan konsep ide, sketsa, desain digital, tipografi, warna dari desain perancangan postingan facebook, brosur dan spanduk penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir akan digunakan untuk kepentingan promosi sehingga hasil dapat sesuai dengan harapan yang diinginkan yaitu terjadi perubahan persepsi positif masyarakat mengenai citra sekolah dan peningkatan jumlah peserta didik yang mendaftar pada sekolah bersangkutan.

Berikut merupakan penerapan digitalisasi konsep ide infografis yang telah direncanakan sehingga tercipta desain infografis pada postingan facebook, brosur dan spanduk SD Negeri 21 Mempawah Hilir.

1. Infografis Facebook mengenai penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir





Gambar 4.18 Realisasi Postingan Facebook Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir
(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada postingan feed facebook pembukaan pendaftaran siswa baru SD Negeri Mempawah Hilir, penulis memanfaatkan berbagai dokumentasi yang didapat untuk dijadikan sebagai ilustrasi dan *background* pada setiap feeds. Pembuatan postingan facebook ini terbagi menjadi 3 feeds dengan pertimbangan mengenai kejelasan tulisan, karena masalah yang sering ditemui jika pengguna memposting cerita di facebook adalah resolusi gambar yang sedikit buram. Oleh karena itu postingan dibuat tidak terlalu padat per feed nya.

Dalam postingan ini termuat informasi di dalamnya mengenai jadwal, alamat, email sebagai sarana pengaduan apabila terdapat kendala, syarat yang diperlukan ketika melakukan pendaftaran dan visi misi dari sekolah terkait.

2. Brosur mengenai penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir



Gambar 4.19 Realisasi Brosur Penerimaan Peserta Didik Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada realisasi brosur penerimaan peserta didik baru pada SD Negeri 21 Mempawah Hilir, memiliki ide konsep dengan menggambarkan suasana pelaksanaan upacara bendera dan kegiatan belajar mengajar berserta tim pengajar yang terlibat di sekolah terkait. Selain itu, di dalamnya terdapat informasi mengenai jadwal dan syarat yang diperlukan untuk mendaftar di SD Negeri 21 Mempawah Hilir. Hal ini juga dilengkapi dengan visi misi sekolah serta email yang dapat dihubungi untuk menanyakan hal terkait pendaftaran.

3. Spanduk mengenai penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir



Gambar 4.20 Realisasi Spanduk Penerimaan Murid Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir

(Sumber: Olahan Pribadi)

Pada realisasi spanduk mengenai penerimaan peserta didik baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir memiliki konsep dan elemen yang hampir serupa dengan brosur maupun postingan facebook. Namun pada desain spanduk tampak lebih polos dan tidak terlalu banyak informasi. Hal ini ditujukan agar informasi yang ingin disampaikan oleh pihak sekolah kepada calon peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas meskipun dilihat dari jarak yang tidak terlalu dekat.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari laporan kerja praktik berjudul “Perancangan Konten Media Promosi Digital & Cetak Berupa Postingan Facebook, Brosur, Dan Spanduk Untuk Tahun Ajaran Baru SD Negeri 21 Mempawah Hilir” maka kesimpulan yang didapatkan yaitu :

1. Perancangan konsep desain infografis postingan facebook, brosur, dan spanduk membutuhkan brief dari tim humas SD Negeri 21 Mempawah Hilir agar ide konsep desain infografis serta pemilihan tipografi dan warna visual desain yang dihasilkan lebih efektif dan efisien terhadap sasaran.
2. Tujuan perancangan dari desain promosi infografis postingan facebook, brosur, dan spanduk guna meningkatkan citra positif sekolah serta menarik perhatian masyarakat untuk mendaftarkan anak mereka di SD Negeri 21 Mempawah Hilir.
3. Implementasi dari konsep desain infografis postingan facebook, brosur, dan spanduk dibuat menggunakan *software* desain Canva dengan memadukan ide penulis dan dokumentasi langsung di lapangan dengan harapan dapat menumbuhkan kesan kepercayaan dimata publik terkait aktualisasi informasi yang disebarkan.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan laporan kerja praktik di atas, adapun saran yang dikemukakan penulis setelah melakukan kerja praktik di SD Negeri 21 Mempawah Hilir yang meliputi:

1. Diperlukan dukungan dari pihak penyelenggara terhadap mahasiswa agar dapat mengaplikasikan wawasan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan dalam dunia kerja.
2. Diperlukan hubungan serta kolaborasi yang harmonis antara mahasiswa dan pihak pelaksana praktik agar memudahkan pengerjaan proyek agar sesuai

dengan peruntukannya.

3. Dalam memilih proyek perlu disesuaikan dengan keahlian merupakan tindakan yang bijak guna mencapai hasil yang maksimal
4. Diperlukan peninjauan kembali terhadap hasil proyek guna merevisi dan memodifikasi elemen yang dianggap butuh perbaikan.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Adi, M. (2020). Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & cepat Menggunakan Canva. Jakarta: Marsudi Suwarna Adi.
- Kartika, J., & Rudiyant. (2015). Logo: Visual Asset Development. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusnadi. (2018). Dasar Desain Grafis. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Kusrianto, A. (2013). Pengantar Tipografi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Murtono, T. (2019). Eksperimen Tipografi. Surakarta: CV. Kekata Group.
- Noorwartha, I. (2020). Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0. Denpasar: I Kadek Dwi Noorwartha.
- Putra, R. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sumber Jurnal:

- Aryanto, H., & Lodra, I. (2020). Pencegahan COVID-19 Melalui Infografis Di Fakultas Bahasa Dan Seni Unesa. *Dimensi*. 17(1):101-111.
- Ramadhan, M., & Wardani, R. (2018). Pembuatan Brosur Sebagai Medi promosi Dengan Menggunakan Coreldraw Pada Nod Doctrie Distro Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*. 4(2):377-382.
- Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 6(2):152-173.
- Ziveria, M. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Efektif Pendukung Kegiatan Perkuliahan di Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Kalbe. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 4(2):169-178.

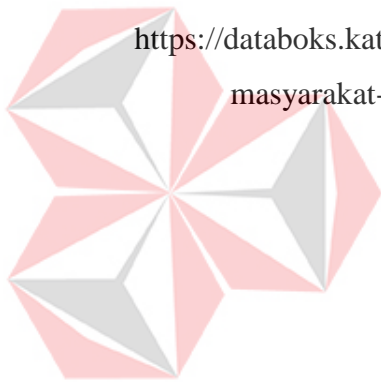
Sumber Skripsi:

- Irmansyah. (2018). Pengaruh Media Leaflet Dan Spanduk Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Ibu Hamil Tentang Asi Eksklusif Di Wilayah Kerja Puskesmas Blangpidie Kecamatan Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya. (Thesis). Universitas Sumatera Utara Medan.

- Jalita. (2018). Pemanfaatan Media Luar Ruang Sebagai Media Penyebaran Informasi KNPI Aceh. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Er-Raniry Banda Aceh.
- Misrah, A. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Bisnis Online Dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Kasus Makassar Dagang). (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Mustika, R. (2019). Facebook Sebagai Media Promosi (Studi Kasus Kualitatif Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Promosi Pada Manchester Language Center). (skripsi) Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Sumber Website:

Lidwina, Andrea (2021) Durasi Bemedia sosial masyarakat indonesia semakin lamapada tahun 2021. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/durasi-bermedia-sosial-masyarakat-indonesia-semakin-lama-pada-2020> pada 5 Juli 2021.



UNIVERSITAS
Dinamika