



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN FEED INSTAGRAM SEKOLAH KRISTEN KANAAN
JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

HANANDYA PUDYAKARTIKA Y.

18420100101

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN FEED INSTAGRAM SEKOLAH KRISTEN KANAAN
JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana

Disusun Oleh :



Nama : HANANDYA PUDYAKARTIKA Y.

NIM : 18420100101

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FEED INSTAGRAM SEKOLAH

KRISTEN KANAAN JAKARTA SEBAGAI MEDIA

PROMOSI

Laporan Kerja Praktik oleh

Hanandya Pudyakartika Y.

NIM : 18420100101

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 23 Desember 2021

Disetujui :

Pembimbing



Digitally signed
by Siswo
Martono
Date: 2022.01.07
13:31:28 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M

NIDN. 0726027101

Penyelia



Christian Imanuel T.

MARCOMM

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Digitally signed by
Dhika Yuan
Yurisma
Date: 2022.01.10
08:23:09 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

LEMBAR MOTTO

UNIVERSITAS
Dinamika

*"Kunci sukses adalah tindakan dan yang terpenting dalam tindakan adalah
ketekunan."*

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Laporan kerja praktik ini saya persembahkan untuk seluruh orang-orang terdekat saya yang
selalu memberikan dukungan dan motivasi.*

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Hanandya Pudyakartika Yustirio

NIM : 18420100101

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain Dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **PERANCANGAN FEED INSTAGRAM SEKOLAH KRISTEN
KANAAN JAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

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, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Januari 2022



Hanandya Pudyakartika Yustirio
18420100101

ABSTRAK

Pada era *modern* seperti saat ini banyak orang yang menggunakan internet dan sebagian besar orang menggunakan internet untuk sosial media, dan selain itu sosial media juga banyak di minati oleh kalangan remaja. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh generasi muda saat ini adalah instagram. Tujuan dibuatnya *feed* Instagram menjadi alternatif dalam meningkatkan *value* suatu produk atau menaikkan popularitas suatu sekolahan seperti Sekolah Kristen Kanaan Jakarta. Metode yang digunakan yaitu pendekatan naratif yang dimaksud adalah memiliki daya pikat massal. Secara umum, pendekatan naratif memiliki peluang untuk didistribusikan seluas-luasnya penempatannya bisa pada jejaring sosial yang mendatangkan traffic dan tautan yang luas. Hasilnya dalam bentuk media promosi di *feed* Instagram dan dengan harapan audiens menjadi lebih memandang Sekolah Kristen Kanaan Jakarta dan siswa yang mendaftar di Sekolah Kristen Kanaan Jakarta menambah dari tahun-tahun sebelumnya.



Kata Kunci: *Media Sosial, Instagram, Desain Layout*

UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadirat Allah SWT. atas limpahan berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Feed Instagram Sekolah Kristen Kanaan Jakarta sebagai media promosi.” tanpa suatu halangan apapun.

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

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

1. Kedua orang tua Saya yang Saya cintai karena selalu memberikan dukungan, bimbingan serta do'a di setiap kegiatan kerja praktik berlangsung.
2. Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Dosen Pembimbing yang banyak membantu dan selalu memberi arahan yang baik dalam memberikan bimbingan selama penyusunan laporan kerja praktik.
3. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Ketua Program Studi yang membantu memberikan arahan yang baik selama penyusunan laporan kerja praktik.
4. Seluruh bapak, ibu dosen S1 Desain Komunikasi Visual dan teman-teman saya seperjuangan kerja praktik yang bersama-sama membantu, memberi dukungan dan saran dari awal proses kerja praktik hingga pembuatan laporan ini.
5. Teman-teman seperjuangan dan para karyawan yang bekerja di Sekolah Kristen Kanaan Jakarta.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 10 Januari 2022

Penulis

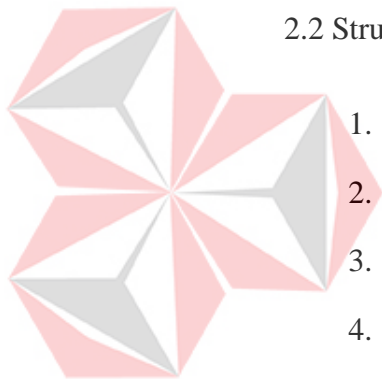
DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|----|
| ABSTRAK..... | 6 |
| KATA PENGANTAR..... | 7 |
| DAFTAR ISI | 8 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 12 |
| BAB I PENDAHULUAN | 13 |
| 1.1 Latar Belakang | 13 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 14 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 14 |
| 1.4 Tujuan Kerja Praktik | 14 |
| 1.5 Manfaat Kerja Praktik | 15 |
| 1.6 Pelaksanaan | 15 |
| 1.6.1 Detail Instansi..... | 15 |
| 1.6.2 Periode..... | 16 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 16 |
| DAFTAR PUSTAKA | 17 |
| LAMPIRAN | 17 |
| BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI..... | 18 |

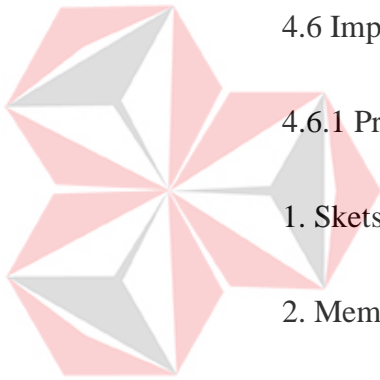


UNIVERSITAS
Dinamika

| | |
|--|-----------|
| 2.1 Profil Instansi | 18 |
| 2.2 Alamat dan Kontak Instansi | 18 |
| 2.3 Sejarah Instansi..... | 18 |
| 2.1 Logo Instansi | 19 |
| 2.1 Visi dan Misi Instansi..... | 19 |
| 2.1.1 Visi Instansi..... | 19 |
| 2.1.1 Misi Instansi | 20 |
| 2.2 Struktur Organisasi..... | 20 |
| 1. Komite Sekolah | 20 |
| 2. Kepala Sekolah..... | 21 |
| 3. Waka Kurikulum | 22 |
| 4. Waka Sarpras..... | 22 |
| 5. Waka Kesiswaan | 23 |
| 6. Kepala Tata Usaha..... | 23 |
| 7. Guru..... | 24 |
| BAB III LANDASAN TEORI | 25 |
| 3.1 Desain..... | 25 |
| 3.2 Popularitas..... | 26 |
| 3.3 Instagram..... | 26 |
| BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN..... | 28 |
| 4.1 Penjelasan Pekerjaan | 28 |



| | |
|---|----|
| 4.2 <i>Brief</i> | 28 |
| 4.3 Penentuan Konsep | 28 |
| 4.3.1 Media Interaktif..... | 28 |
| 4.4 Pengumpulan Referensi..... | 29 |
| 4.5 <i>Software</i> Yang Digunakan | 29 |
| 4.5.1 <i>Adobe Illustrator</i> | 29 |
| 4.5.2 <i>Adobe Photoshop</i> | 30 |
| 4.6 Implementasi Karya | 31 |
| 4.6.1 Proses Pembuatan Karya..... | 31 |
| 1. Sketsa | 31 |
| 2. Membuat Lembar Kerja Desain Baru | 32 |
| 3. Memasukkan Unsur-Unsur Desain | 33 |
| 4. Menyusun Layout..... | 34 |
| 5. Pemilihan <i>Typography</i> | 35 |
| 4.6.2 Hasil Akhir | 35 |
| 4.6.3 Hasil Karya..... | 37 |
| BAB V PENUTUP..... | 42 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 42 |



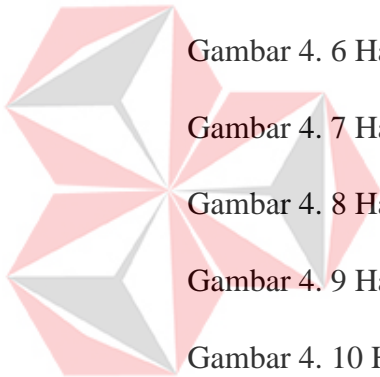
| | |
|----------------------|----|
| 5.2 Saran..... | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA | 43 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Logo Sekolah Kristen Kanaan..... | 19 |
| Gambar 2. 2 Struktur Organisasi..... | 20 |
| Gambar 3. 1 Logo Instagram | 26 |
| Gambar 4. 1 Sketsa | 32 |
| Gambar 4. 2 Lembar Kerja Desain Baru <i>Adobe Illustrator</i> | 32 |
| Gambar 4. 3 Memasukkan Unsur-Unsur Desain | 33 |
| Gambar 4. 4 Menyusun Layout..... | 34 |
| Gambar 4. 5 Pemilihan <i>Typography</i> | 35 |
| Gambar 4. 6 Hasil Akhir | 36 |
| Gambar 4. 7 Hasil Karya..... | 37 |
| Gambar 4. 8 Hasil Karya..... | 38 |
| Gambar 4. 9 Hasil Karya..... | 39 |
| Gambar 4. 10 Hasil Karya..... | 40 |
| Gambar 4. 11 Hasil Karya..... | 41 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era *modern* seperti saat ini banyak orang yang menggunakan internet dan sebagian besar orang menggunakan internet untuk sosial media, dan selain itu sosial media juga banyak di minati oleh kalangan remaja. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh generasi muda saat ini adalah instagram.

Salah satu fitur yang berada di Instagram yaitu *Feed* Instagram, yang dimana berisikan foto atau video yang di posting di akun Instagram. Selain akun pribadi, *feed* Instagram juga sering kali menjadi alternatif dalam meningkatkan *value* suatu produk atau menaikkan popularitas suatu sekolah seperti Sekolah Kristen Kanaan Jakarta.

Sekolah Kristen Kanaan Jakarta dapat mengunggah post di sosial media untuk melakukan interaksi dengan konsumen saat ini maupun potensial konsumen di masa mendatang. Penggunaan sosial media, terutama Instagram dalam Sekolah bisa dijadikan konsep untuk mengangkat popularitas. Penggunaan sosial media juga dianggap murah dan terjangkau.

Konten post atau *feed* instagram bisa berdampak pada *online engagement* yang diwakili oleh *like* dan komentar. Terdapat penelitian yang juga membahas mengenai dampak konten post terhadap popularitas *brand-post*. Dalam hal ini faktor yang memengaruhi kepopuleran suatu post bisa diketahui dari jumlah *like* dan komentar. Dampak dari suatu post dapat dilihat dari respon konsumen yang diwakili oleh *like* dan komentar tersebut. Semakin banyak jumlah *like* dan komentar maka semakin besar respon yang muncul dari konsumen. Dengan adanya respon yang banyak, hal ini menunjukkan bahwa suatu merek bisa menjalin hubungan dengan konsumen secara *intens* dan baik.

Sekolah Kristen Kanaan Jakarta kurang terkoordinir di bagian sosial media dan mengalami penurunan pendaftar sejak 2020 sampai dengan saat ini, TK yang biasanya 20 siswa menjadi 8 siswa, SD biasanya 45 siswa menjadi 32 siswa dan SMP SMA SMK juga biasanya 2 kelas sekitar 25-30 siswa menjadi 1 kelas saja yaitu 28 siswa, oleh karena hal tersebut, penulis mencoba membuat Sekolah Kristen Kanaan Jakarta semakin populer dan membuat konten-konten yang mengedukasi dengan cara membuat konten di akun Instagram Sekolah Kristen Kanaan sebagai media promosi yang dimana konten tersebut memakai desain yang mudah dipahami orang lain dan terkesan menarik ketika dipandang.

1.2 Rumusan Masalah

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

“Bagaimana merancang sebuah *desain feed* sebagai upaya meningkatkan *Popularitas* melalui *Feed* instagram”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Perancangan desain *feed* difokuskan kepada Instagram Sekolah Kristen Kanaan Jakarta.
2. Desain yang dimaksud adalah merancang desain *layout* dari konten *feed* Instagram Sekolah Kristen Kanaan Jakarta.

1.4 Tujuan Kerja Praktik

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di instansi/perusahaan.
3. Mahasiswa dapat memahami dan mengerti penerapan dan sistematis secara langsung tentang desain sesungguhnya.

4. Mahasiswa dapat mengetahui produktivitas instansi/perusahaan.

1.5 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat dari kerja praktik ini memang sangat banyak, berikut merupakan manfaat dari kerja praktik:

1. Bagi Pribadi

- a. Dapat memahami proses perancangan desain *feed* instagram
- b. Menambah pengalaman di bidang *Editing*
- c. Dapat mengembangkan *skill* dan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan dengan kerja lapangan.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
- e. Mencerminkan tata cara bersosialisasi dan menerapkan etika dalam sebuah organisasi atau *agency*.

2. Bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri kreatif dan perguruan tinggi.
- b. Perusahaan mendapat bantuan tenaga dan pikiran dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan perusahaan dalam mencari potensi di bidang teknologi informasi dan desain.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Detail Instansi

Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu : 30 April-15 Juli 2021

Hari dan Tanggal : Senin-Jum'at, 30 April-15 Juli 2021

Tempat : Jl. Kran Raya No.7, Kemayoran, Jakarta Pusat 10610

Website : www.kanaan.sch.id

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Sekolah Kristen Kanaan Jakarta adalah membantu merancang dan mendesain setiap keperluan visual di *feed* Instagram di akun Instagram Sekolah Kristen Kanaan Jakarta.

1.6.2 Periode

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

Tanggal pelaksanaan : 30 April-15 Juli 2021

Waktu : 08:00 – 14:00

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik ini akan disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik, waktu pelaksanaan serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu Sekolah Kristen Kanaan. Berupa profil perusahaan, alamat perusahaan dan informasi kontak perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

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

BAB IV IMPLEMENTASI KARYA

Pada Bab IV akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik ini.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

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

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil Instansi

Kanaan *Foundation* didirikan pada tahun 1969, sebagai salah satu kebutuhan utama masyarakat, Yayasan Kanaan menyadari pentingnya ketersediaan fasilitas pendidikan yang baik. Oleh karena itu, Yayasan Kanaan mendirikan Sekolah Kanaan yang pertama kali didirikan di Jakarta dan selama lebih dari 50 tahun, Sekolah Kanaan saat ini berada di 7 lokasi berbeda dan tersebar di 6 kota di 2 pulau berbeda.

2.2 Alamat dan Kontak Instansi



| | |
|---------------|--|
| Nama Instansi | :Sekolah Kristen Kanaan |
| Alamat | :Jl. Kran Raya No.7, Kemayoran, Jakarta Pusat 10610 |
| Telepon | :(021) 4222822 |
| Website | : www.kanaan.sch.id |
| Hari Kerja | :Senin s.d Jumat |
| Jam Kerja | :08.00 – 14.00 WIB |

2.3 Sejarah Instansi

Merupakan sekolah yang dibentuk di awal tahun 1970 dengan nama Sekolah Kristen Kanaan (Samanhudi), lalu di tahun 1980 menjadi Sekolah Kristen Kanaan Jakarta (SKK Jakarta). SKK Jakarta selalu menempatkan prioritas tertinggi untuk menyediakan pertumbuhan siswa yang seimbang baik itu perkembangan akademik, spiritual maupun emosi dalam suatu lingkungan yang kondusif sehingga dapat bertumbuh dengan *optimal*.

2.1 Logo Instansi



Gambar 2. 1 Logo Sekolah Kristen Kanaan

(Sumber: Website Sekolah Kristen Kanaan)

Logo Sekolah Kristen Kanaan berupa logogram. Salib, terang, alkitab dan merpati menunjukkan konsistensi, kontemporer, kompetensi, kristen.

1. Merpati adalah elemen pemersatu dari logo gereja yesus sejati.
2. Tameng artinya kanaan di bawah perlindungan Tuhan, tameng iman dan kepedulian bagi setiap pemangku kepentingan (guru, siswa, staf, pengurus) untuk mencapai potensi penuh.
3. Ikon bola dunia:
 - Spiritual: atasi dunia dengan kebenaran
 - Pendidikan: kesiapan global

2.1 Visi dan Misi Instansi

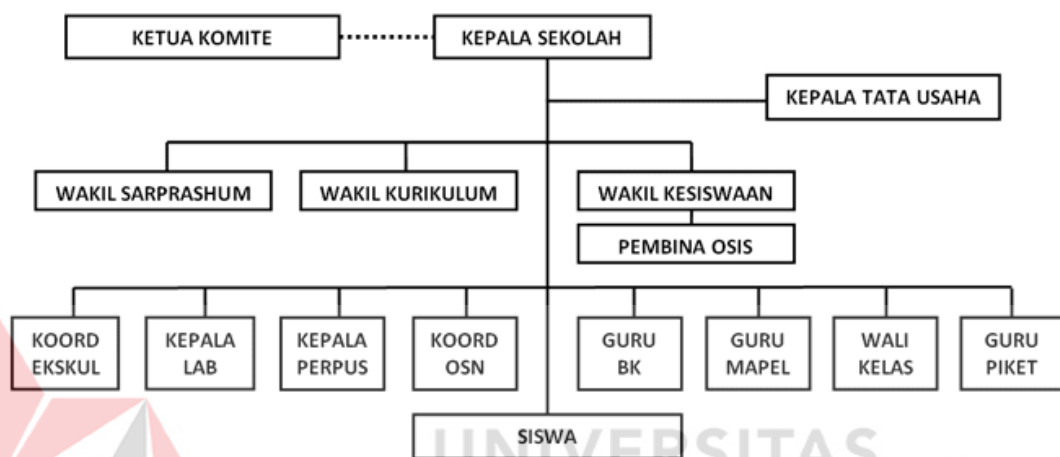
2.1.1 Visi Instansi

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas berdasarkan Nilai-Nilai Kristiani.

2.1.1 Misi Instansi

Menjadi sekolah Kristen terkemuka, mandiri yang mengembangkan potensi siswa dan staf secara *optimal*, dilengkapi dengan nilai-nilai moral yang baik dan mampu berkontribusi secara aktif dalam masyarakat *global*.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

(Sumber: Penulis, 2021)

1. Komite Sekolah

Lembaga mandiri yang ada di lingkungan sekolah (bukan milik pemerintah atau perusahaan tertentu). Tugas utama komite sekolah adalah:

- Menyusun AD dan ART Komite Sekolah.
- Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan masyarakat.

- Memberi masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada sekolah mengenai kebijakan dan program sekolah, RAPBS, kriteria kinerja sekolah, kriteria tenaga kependidikan, kriteria fasilitas pendidikan, dan hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan.
- Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
- Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan program, penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di sekolah.

2. Kepala Sekolah

Jabatan tertinggi dalam struktur organisasi sekolah di atas adalah kepala sekolah, yang berarti kepala sekolah adalah bagian terpenting di dalam suatu sekolah. Bertanggung jawab sepenuhnya terhadap seluruh kegiatan sekolah, di sini kepala sekolah juga berperan sebagai *Manager*, *Edukator*, *Leader Motivator* dan juga *Inovator*. baik dari dalam maupun di luar, yaitu :

Penyelenggaraan program kerja sekolah, meliputi :

- Menyusun program kerja sekolah.
- Mengawasi proses belajar mengajar, pelaksanaan dan penilaian terhadap proses dan hasil belajar serta bimbingan dan konseling (BK).
- Sebagai pembina kesiswaan.
- Pelaksanaan bimbingan dan penilaian bagi para guru serta tenaga kependidikan lainnya.
- Penyelenggaraan administrasi sekolah yaitu meliputi administrasi ketenagaan, keuangan, kesiswaan, perlengkapan dan kurikulum.

- Pelaksanaan hubungan sekolah dengan lingkungan sekitar dan atau masyarakat.

3. Waka Kurikulum

Wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang memiliki beberapa tugas serta fungsi penting yaitu bertanggung jawab dalam pengarsipan berbagai dokumen kurikulum sekolah dan kurikulum nasional. Guru yang bertugas dalam bidang Kurikulum bertanggung jawab atas semua kegiatan belajar mengajar. Seperti:

- Menyusun pembagian tugas para guru.
- Mengelola semua kegiatan belajar mengajar.
- Menyusun jadwal evaluasi.
- Menyusun kriteria untuk kenaikan kelas dan kurikulum.
- Menyusun pelaksanaan UAS dan UAN.
- Menyusun instrumen untuk kegiatan belajar mengajar.
- Menyusun kegiatan ekstrakurikuler.

4. Waka Sarpras

Orang yang menjabat sebagai waka ini biasanya dipilih langsung oleh kepala sekolah dan memiliki tugas pokok seperti mendata *inventaris* sekolah, serta menganalisis kebutuhan sarana prasarana sekolah. Bidang Sarana membidangi sarana dan prasarana, juga bertanggung jawab atas semua kegiatan belajar mengajar yang antara lain sebagai berikut:

Inventarisasi barang, terdiri atas :

- Mencatat semua alat / barang yang masuk.
- Mencatat alat laboratorium yang telah masuk.
- Mencatat alat peraga olahraga.
- Pengadaan sarana dan prasarana olahraga.
- Penyusunan aturan anggaran sekolah.

5. Waka Kesiswaan

Waka kesiswaan adalah orang yang memiliki tanggung jawab dalam bidang kesiswaan yang secara otomatis juga bertugas untuk membantu memaksimalkan KBM. Guru yang bertugas dalam bidang Kesiswaan membidangi semua urusan kesiswaan, bertanggung jawab atas semua kegiatan belajar mengajar, antara lain :

- Perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler.
- Pengadaan pengarah dan pembina kegiatan OSIS.
- Penginventarisasian absensi dan pelanggaran – pelanggaran.
- Pembina sekaligus pelaksana kegiatan 5-K.
- Penilaian terhadap semua siswa yang mewakili sekolah terhadap kegiatan diluar sekolah.
- Perencanaan kegiatan setelah siswa lulus

6. Kepala Tata Usaha

Bagian ini kadang disebut juga dengan “*Administrator Pendidikan*” yang tanggung jawabnya meliputi mengelola anggaran dan memastikan sistem keuangan diikuti dengan benar atau sesuai prosedur

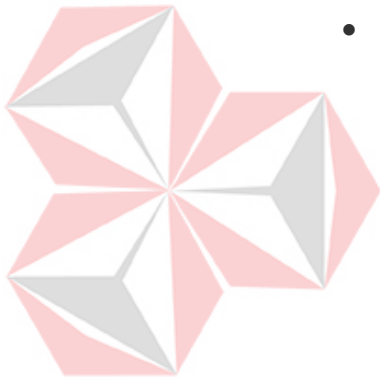
dan berbasis TIK. Tugas Pokok Bagian Tata Usaha:

- Menyusun program kerja tata usaha sekolah
- Mengelola keuangan sekolah
- Mengurus administrasi ketenagaan dan siswa
- Pembinaan dan pengembangan karir para pegawai tata usaha sekolah
- Mengkoordinasikan dan melaksanakan 7K
- Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala

7. Guru

Guru adalah orang yang akan memberikan pengetahuannya kepada para murid untuk membantu mereka mempelajari hal-hal baru tentang kelompok mata pelajaran tertentu. Tugas Pokok Guru Mata Pelajaran:

- Melaksanakan segala hal kegiatan pembelajaran
- Melaksanakan kegiatan Penilaian Proses Belajar, Ulangan (Harian, Umum, dan Akhir)
- Melaksanakan penilaian dan analisis hasil ulangan harian
- Melaksanakan program perbaikan dan pengayaan
- Mengisi daftar nilai siswa
- Membuat catatan tentang kemajuan dari hasil belajar
- Mengisi daftar hadir siswa sebelum memulai pelajaran



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, berisi landasan teori yang berkaitan dengan perancangan desain sebagai media promosi dalam upaya meningkatkan popularitas melalui *feed* instagram.

3.1 Desain

Menurut Bruce Nussbaum, *Professor of Innovation and Design* di Parsons The New School of Design New York, definisi desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis. Desain juga berarti sebagai proses perencanaan atau perancangan suatu objek yang bertujuan agar objek itu memiliki fungsi, nilai keindahan, dan berguna bagi manusia.

Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu (Agustini, 2015).

Desain sebagai seni terapan yang melibatkan susunan garis, bentuk, warna, ukuran, dan nilai sebuah benda memiliki prinsip-prinsip tertentu. Ada beberapa fungsi desain yaitu sebagai alat bantu dalam proses menciptakan objek baru. Kemudian sebagai wadah untuk menunjukkan tampilan objek tertentu kepada masyarakat dengan gambaran atau keadaan sesungguhnya. Selain itu, desain berfungsi sebagai sarana desainer menyampaikan ide atau karya ciptanya kepada khalayak.

Pada dasarnya, tujuan utama desain adalah untuk membantu manusia merancang suatu objek agar dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Selain itu, ada beberapa tujuan desain lainnya seperti untuk menciptakan objek, sistem, struktur, atau komponen yang bermanfaat bagi manusia. Kemudian, untuk menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan

kualitas hidup manusia. Serta, desain yang dipadukan dengan unsur seni dan teknologi memiliki tujuan agar tercipta kenyamanan, keindahan, dan keamanan.

3.2 Popularitas

Popularitas dalam bahasa Latin yaitu kata *populus* yang berarti rakyat banyak. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata populer memiliki arti yaitu:

1. Dikenal dan disukai orang banyak.
2. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, mudah dipahami banyak orang.
3. Disukai dan dikagumi orang banyak.

Kata popularitas atau *popularity* diambil dari bahasa latin popularis yang berarti umum atau banyak disukai. Beberapa sumber menyebutkan bahwa popularitas berarti disukai oleh orang banyak, diperhatikan, dan dihargai. Namun tidak ada definisi yang pasti dari popularitas itu sendiri. Popularitas tidak selalu terjadi pada manusia. Banyak hal lain yang bisa meraih popularitas seperti makanan, tempat, dan pakaian, dan sebagainya.

3.3 Instagram



Gambar 3. 1 Logo Instagram

(Sumber: Pixabay)

Instagram adalah aplikasi jejaring sosial yang digunakan untuk berbagi foto dan video dengan teman-teman. Menurut Atmoko (2012:3) instagram adalah layanan jejaring sosial berbasis fotografi. Jejaring sosial ini diresmikan pada

tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang mampu menjaring 25 ribu pengguna di hari pertama. Selain itu Atmoko (2012:8), menyatakan bahwa nama instagram merupakan kependekan dari kata “instan-telegram”. Jadi bila dilihat dari perpaduan dua kata “insta” dan “gram”, instagram berarti kemudahan dalam mengambil serta melihat foto yang kemudian dapat dikirimkan atau dibagikan kepada orang lain.

Fungsi Instagram tidak hanya sebagai tempat untuk membagikan foto dan video. Fungsi Instagram juga untuk meningkatkan interaksi para penggunanya dengan berbagai fitur layanan terbaru seperti *Reels*, fitur Instagram *Reels* memungkinkanmu untuk membuat video singkat selama 15 detik dengan pilihan audio, efek, dan *tools* kreatif lainnya. Munculnya fitur ini tentu akan bermanfaat bagi para kreator. Adanya *Reels* akan memungkinkan munculnya kreator-kreator baru dengan beragam ide kreatifnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal pengerjaan desain ini, penulis diberi arahan singkat tentang pekerjaan yang harus dilakukan selama kerja praktik. Setelah diberi arahan, penulis mulai membuat konsep dengan mengikuti arahan yang diberikan. Setelah menentukan konsep, penulis lanjut pada proses implementasi media yang akan digunakan dalam bentuk desain *feed* Instagram.

4.2 Brief

Pada tahapan ini penulis diberi materi dan arahan oleh pihak Sekolah Kristen Kanaan untuk pembuatan konten di akun Instagram Sekolah Kristen Kanaan, beberapa konten yang berada di akun Instagram Sekolah Kristen Kanaan yaitu tentang *quotes of the day*, dokumentasi acara, dan saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Materi dan arahan yang diberikan cukup jelas dan tidak diberikan banyak aturan, namun penulis juga harus memperhatikan elemen-elemen *visual* yang biasa digunakan oleh pihak Sekolah Kristen Kanaan seperti logo, *font* dan warna khas yang dimiliki Sekolah Kristen Kanaan.

4.3 Penentuan Konsep

Dasar utama dalam membuat perancangan desain sebagai acuan pembuatan sebuah desain adalah membuat konsep. Dalam pembuatan desain *feed* Instagram Sekolah Kristen Kanaan konsep perancangan dibentuk melalui *research* yang telah diperoleh dari perusahaan, sehingga konsep yang diangkat dalam pembuatan desain *feed* Instagram Sekolah Kristen Kanaan adalah media interaktif.

4.3.1 Media Interaktif

Media interaktif adalah media komunikasi yang menggabungkan teks, grafik, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Menurut Robin dan Linda (Benardo, 2011) media interaktif adalah alat yang dapat

menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

4.4 Pengumpulan Referensi

Pada tahap ini penulis mencari referensi di berbagai *web* seperti pinterest, Instagram, behance dan lain-lain. Referensi yang dicari berupa jenis desain dan ornamen-ornamen yang sesuai dengan *style* dari konten instagram Sekolah Kristen Kanaan. Tahap ini bertujuan memudahkan penulis dalam mengerjakan sebuah desain dan juga dapat mempercepat pengerjaan. Hasil dari referensi tersebut dikembangkan lagi oleh penulis agar terciptanya konten yang diinginkan dan menarik para audiens untuk melihat hasil dari konten tersebut.

4.5 Software Yang Digunakan

Setelah mendapatkan *brief* dari instansi dan telah menemukan konsep yang sesuai, penulis akan memasuki tahap desain. Aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah *Adobe Illustrator CC 2019* untuk melakukan desain dan *Adobe Photoshop CC 2019* untuk melakukan *cropping* dan penghapusan *background*.

4.5.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah sebuah *software* buatan perusahaan *Adobe*. Aplikasi ini memiliki fungsi menciptakan karya grafis. Karya-karya yang dibuat adalah logo, *icon*, ilustrasi, kemasan produk, tipografi, hingga iklan besar seperti *billboard*.

Fitur utama yang berada di *Adobe Illustrator* yaitu:

1. Toolbox (Panel Tool)

Toolbox adalah peranan menu yang paling sering digunakan pada *Adobe Illustrator*, karena di sana terdapat berbagai fungsi menu untuk membuat ragam objek di dokumen *Illustrator*. *Panel Tools* ini terletak pada *sidebar* di sebelah kiri, dengan jumlah *icon tools* sekitar 50 lebih.

2. Color Palette

Fitur *Color Pallette* dimanfaatkan untuk membuat pewarnaan dengan menentukan isi warna (*Fill*) dan garis (*Stroke*). Di dalam *color palette*

akan ditampilkan beragam parameter warna dari tipe pewarnaan RGB maupun CMYK.

3. *Transparency Palette*

Transparency Palette merupakan bagian alat yang dimanfaatkan untuk mengatur tingkat *opacity* pada objek yang dibuat. Palet transparansi pada fitur terbaru *Adobe Illustrator* semakin ditingkatkan dengan menyediakan penggeser objek atau lapisan. Pada palet ini juga menyediakan kontrol *Opacity Mask* baru dengan nilai luminansi warna isian objek untuk mencover objek dasarnya.

4. *Stroke Palette*

Pada bagian ini dimanfaatkan untuk membuat garis luar objek atau disebut *outline*. Alat ini menyediakan pengaturan ketebalan garis pada objek vektor, yang diatur sesuai keinginan.

5. *Gradient Palette*

Palet gradient membantu dalam mengatur posisi gradasi warna pada sebuah objek vektor yang dipilih. Warna *default* dari gradasi adalah hitam dan putih, selanjutnya bisa disesuaikan dengan beragam warna yang diambil untuk pewarnaan objek.

6. *Layers Palette*

Layers Palette akan mengatur informasi daftar atau tempat lapisan objek pada *Artboard* atau papan lembar kerja.

4.5.2 *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop adalah *software editor* grafis *raster* yang dikembangkan oleh *Adobe Inc.* *Software* ini menjadi standar untuk mengedit grafis gambar. Lebih akrabnya, *Adobe Photoshop* digunakan untuk pengeditan foto dan pembuatan efek. *Photoshop* menawarkan beberapa fitur efek dan *tool* untuk memanipulasi foto untuk meningkatkan hasil yang berkualitas. *Software* berbasis *bitmap* ini dipakai para desainer grafis untuk mengolah gambar dengan mengubah pewarnaan, menggabungkan, memberi efek, hingga membuat masking

dari objek yang diedit. Banyak sekali fitur editing yang bisa digunakan dari *Adobe Photoshop*.

Pada pembuatan desain ini penulis juga menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membantu *cropping* sebuah gambar atau foto yang akan digunakan pada desain tersebut. *Adobe Photoshop* memiliki banyak sekali *tools* yang tersedia, disini penulis menggunakan *magic wand tool* dan *quick selection tool* yang biasa digunakan untuk *cropping* sebuah gambar, desain, foto, dan lain-lain. Untuk penghapusan background penulis menggunakan *eraser tool*, *background eraser tool* dan *magic eraser tool*.

4.6 Implementasi Karya

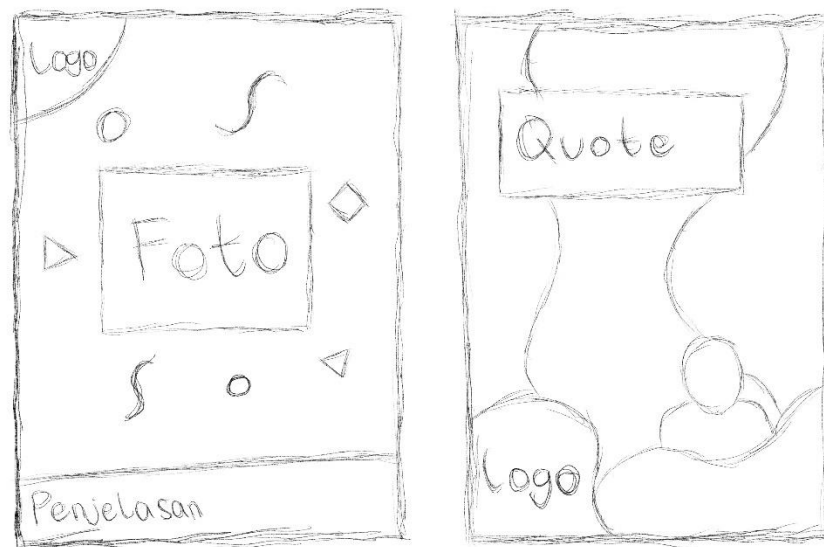
Tahap selanjutnya adalah memulai suatu perancangan karya. Dalam hal ini perancangan karya dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC 2019*. Dengan aplikasi ini dapat dilakukan perancangan mulai dari penyusunan unsur-unsur desain, penyusunan *layout* serta *typography*.

4.6.1 Proses Pembuatan Karya

Berikut ini merupakan proses dalam perancangan desain media sosial berupa *feed* Instagram sebagai media komunikasi Sekolah Kristen Kanaan.

1. Sketsa

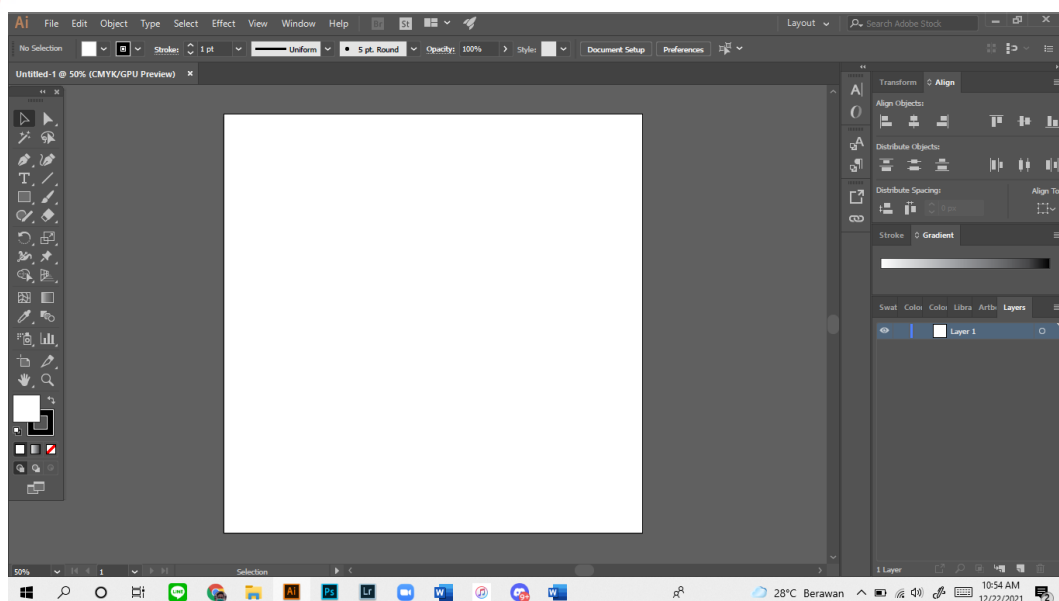
Langkah awal dalam pembuatan karya yaitu sketsa, merancang peletakan foto dan *ornament* sangat dibutuhkan saat pembuatan karya karena jika tidak demikian maka karya yang dihasilkan akan tidak sesuai dengan apa yang telah ditentukan dan hasil tidak akan maksimal.



Gambar 4. 1 Sketsa

(Sumber: Penulis, 2021)

2. Membuat Lembar Kerja Desain Baru



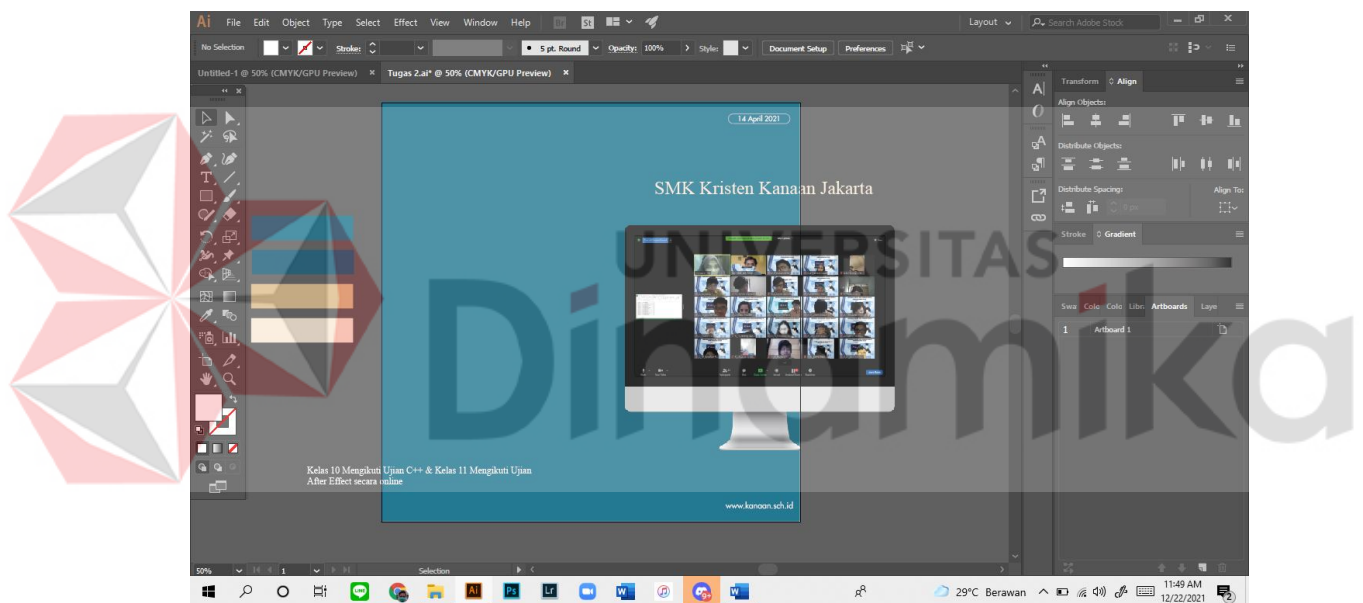
Gambar 4. 2 Lembar Kerja Desain Baru Adobe Illustrator

(Sumber: Penulis, 2021)

Langkah selanjutnya dalam pembuatan desain adalah lembar kerja baru yang menggunakan *software Adobe Illustrator*. Ukuran lembar yang digunakan untuk pembuatan konten *feed* Instagram Sekolah Kristen Kanaan adalah 1080x1080 karena ukuran tersebut adalah ukuran pasti dari Instagram agar konten yang dibuat pas saat di upload di Instagram.

3. Memasukkan Unsur-Unsur Desain

Tahap ini merupakan pemasukan unsur-unsur desain seperti gambar ilustrasi, foto, warna, logo, teks serta materi yang diberikan oleh pihak Sekolah Kristen Kanaan.

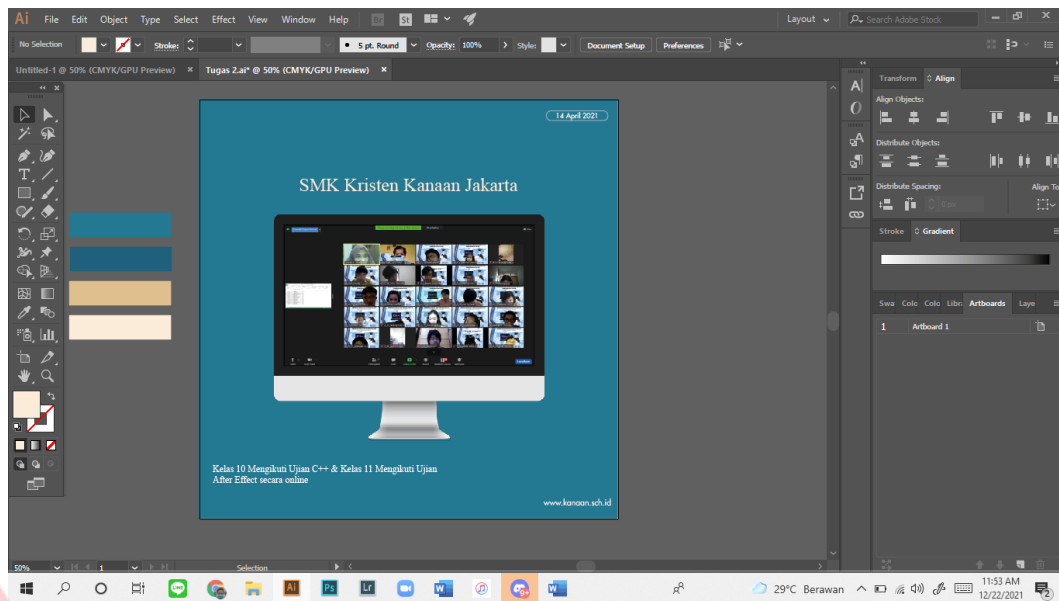


Gambar 4. 3 Memasukkan Unsur-Unsur Desain

(Sumber: Penulis, 2021)

Unsur-unsur desain yang dimasukkan harus sesuai dengan konsep yang telah ditentukan oleh penulis dan pihak Sekolah Kristen Kanaan agar terciptanya konten yang memuaskan dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

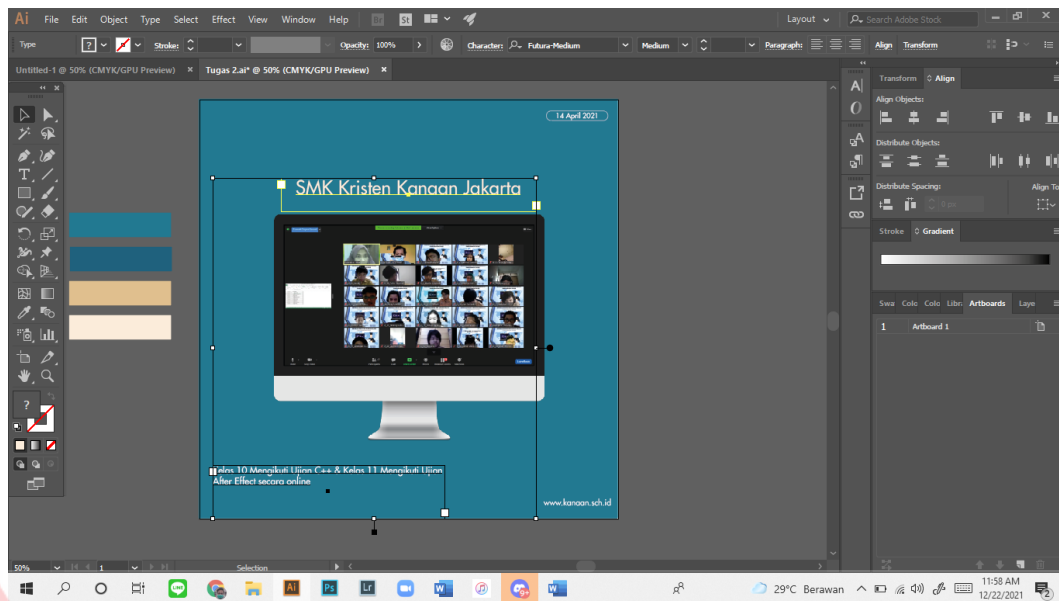
4. Menyusun Layout



Gambar 4. 4 Menyusun Layout
(Sumber: Penulis, 2021)

Penyusunan layout sangat diperlukan agar unsur-unsur desain yang didalamnya tertata dengan rapi dan informasi yang ditujukan sampai ke audiens saat di upload di media sosial Instagram.

5. Pemilihan *Typography*



Gambar 4. 5 Pemilihan *Typography*

(Sumber: Penulis, 2021)

Pemilihan *typography* yang dimaksud adalah pemilihan dari segi *font*, spasi huruf, dan ukuran huruf. Pemilihan *font* harus teliti agar tulisan mudah terbaca oleh audiens yang melihatnya. Spasi huruf harus diperhatikan untuk meningkatkan daya baca atau untuk mempertimbangkan toleransi tata letak antar huruf. Ukuran huruf mempengaruhi konten untuk terbaca atau tidak oleh audiens.

4.6.2 Hasil Akhir

Pada tahap ini, hasil karya dari proses desain diajukan kepada pihak Sekolah Krisen Kanaan. Pihak Sekolah Kristen Kanaan akan menilai apakah hasil desain telah sesuai dengan *brief* yang diberikan serta apakah hasil desain tersebut layak untuk di upload di *feed* Instagram Sekolah Kristen Kanaan. Hasil desain dinyatakan selesai apabila pihak Sekolah Kristen Kanaan telah menyetujui dan dapat di upload di Instagram.



Gambar 4. 6 Hasil Akhir

(Sumber: Penulis, 2021)



UNIVERSITAS
Dinamika

4.6.3 Hasil Karya

Berikut merupakan beberapa hasil karya dari desain *feed* Instagram yang dibuat oleh penulis selama kerja praktik berlangsung.



Gambar 4. 7 Hasil Karya

(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4. 8 Hasil Karya
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4. 9 Hasil Karya
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4. 10 Hasil Karya
(Sumber: Penulis, 2021)



KISS
KANAAN INTEGRATED SUPPORT SYSTEM

Meskipun para siswa sedang dirumah, mereka bisa absen melalui gadget mereka masing-masing menggunakan aplikasi KISS ini dan para orang tua juga bisa mengawasi mereka saat melakukan absensi.

Fitur Absensi di Aplikasi KISS

The image displays the KISS application interface on a smartphone. The screen shows a calendar for March 2021 with a grid of dates. The days of the week are listed at the top: Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat. The dates are arranged in a grid, with some dates highlighted in green (1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31). Below the calendar, there is a summary of attendance statistics:

| Statistik | Jumlah |
|-----------|--------|
| Hadir | : 9 |
| Sakit | : 0 |
| Terlambat | : 0 |
| Alpa | : 0 |
| Izin | : 0 |

At the bottom of the image, there is a banner with the following information:

- www.kanaan.sch.id
- kanaan.jakarta
- SEKOLAH KRISTEN KANAAN JAKARTA

Gambar 4. 11 Hasil Karya
(Sumber: Penulis, 2021)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan kegiatan Kerja Praktik di Sekolah Kristen Kanaan Jakarta ini, penulis mendapatkan banyak hal baru, seperti cara kerja dalam sebuah tim, memahami tujuan yang ingin dicapai dan komunikasi yang baik dalam tim. Dan banyak pengetahuan baru tentang desain yang melibatkan instansi seperti Sekolah Kristen Kanaan Jakarta. Tidak hanya itu, penulis jadi mengetahui cara merancang konten dan menyampaikan informasi melalui konten di media sosial seperti Instagram.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan dari hasil kerja praktik di Sekolah Kristen Kanaan Jakarta ini, antara lain sebagai berikut :

1. Komunikasi yang baik dan jelas dapat mempermudah pembuatan konten yang diberikan.
2. Efisiensi waktu dalam proses asistensi sangat dibutuhkan sehingga penulis tidak kehabisan waktu untuk membuat sebuah desain yang dibutuhkan dan melakukan evaluasi dengan pihak terkait setelah melakukan pekerjaan juga sangatlah penting agar memperbaiki hal yang kurang dalam sebuah desain.
3. Mengikuti trend yang ada agar terciptanya sebuah konten yang tidak ketinggalan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal:

Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Tinjauan Desain. *Penerbit Institut Teknologi Bandung. Tanpa tahun.*

Febyani, I. (2021). PERAN PRAKTIKSI PUBLIC RELATIONS DIVISI PROMOSI DAN KOMUNIKASI LIGA MAHASISWA DALAM MENARIK MAHASISWA MENJADI OLAHRAGAWAN PRESTASI DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *PANTAREI*, 5(02).

Lestari, D. Tantangan bagi Pendidikan di Bidang Pariwisata Pasca COVID-19.

Santoso, H., & Achyani, A. (2021). PERANAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS. *BIOLOVA*, 2(2), 108-113.

Sumber lain:

<https://glints.com/id/lowongan/adobe-illustrator-adalah/#.YdRUv2hBzIU>

<https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop/>

<https://kumparan.com/kabar-harian/apa-itu-feed-instagram-ini-penjelasan-nya-1wvIJaKEzMA/3>