



**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL SEBAGAI  
BENTUK IKLAN DI JAKARTA INTERNATIONAL  
COLLEGE**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Daniel Pagawak**

**19420100074**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL SEBAGAI  
BENTUK IKLAN DI JAKARTA INTERNATIONAL COLLEGE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Mata Kuliah Kerja Praktik



**Disusun Oleh:**

Nama : Danniell Pagawak

NIM : 1942010005

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

***“Mari Kita Bersaing.”***

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Laporan KP ini dipersembahkan untuk keluargaku tercinta, kepada pemerintah  
Provinsi Papua yang membiayai kuliah saya dan teman-teman saya.*

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL SEBAGAI BENTUK IKLAN DI JAKARTA INTERNATIONAL COLLEGE

Laporan Kerja Praktik oleh :

**Nama : Danniell Pagawak**

**NIM : 19420100074**

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



Surabaya, 13 Januari 2023

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Digitally signed by

Fenty

Fahminnansih, ST,

MMT

Date: 2023.01.16

11:47:05 +07'00'

**Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.**

NIDN. 0706028502

**Din Imaniarti Hasnah, S.E.**

Marketing Manager

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Dhika Yuan

Yurisma, M.Ds

**Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

NIDN. 0720028701

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Daniel Pagawak**  
NIM : **19420100074**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktek**  
Judul Karya : **PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL  
SEBAGAI BENTUK IKLAN DI JAKARTA  
INTERNATIONAL COLLEGE**

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 12 Januari 2023



**Daniel Pagawak**  
NIM : 19420100074

## ABSTRAK

Media Sosial merupakan salah satu hal yang utama di abad ke-21 ini. Digunakan untuk penyampaian pesan serta sebagai alat untuk masyarakat diseluruh dunia dapat melakukan aktivitas sosial. Ada banyak manfaat dari sosial media sebagai sarana untuk informasi, berpartisipasi, berbagi, bertukar informasi dan ide di jejaring virtual. Semua orang di dunia melihat sosial media dan apa yang menarik sehingga banyak menyukainya dan bahkan menghabiskan waktu berjam-jam lebih di sosial media. Media sosial yang banyak digunakan oleh seluruh orang di dunia ini adalah Instagram, Tiktok, dan yang lainnya seperti facebook. Platform diatas itu yang menjadi kunci utama dalam suksesnya suatu bisnis, usaha individu maupun institusi dan sarana hiburan atau edukasi bagi suatu Lembaga. Oleh karena itu, perancangan konten sosial media sebagai bentuk iklan di Jakarta International College merupakan salah satu bentuk strategi bagi perusahaan dalam membantu mengedukasi, memberikan hiburan, dan mengajak orang untuk dapat memilih kampus atau tempat course, juga untuk menarik calon mahasiswa ke institute terbaik yaitu Jakarta International College. Jakarta International College (JIC) didirikan oleh sekelompok profesional yang peduli dan berkomitmen untuk menawarkan standar Pendidikan internasional berkualitas tinggi. Di era sekarang ini setiap Universitas atau institusi dimanapun membutuhkan *Content Creator* yang mana bekerja sebagai alat untuk mempromosikan, mengkampanyekan berbagai berita tentang hal-hal menarik yang terjadi sekitar kampus melalui media sosial adalah cara yang bagus untuk meningkatkan keterlibatan pelajar dan mahasiswa saat ini dan juga membangkitkan minat calon siswa dan orang tua yang menjangkau Universitas atau institute anda. Karya dan konten yang dibuat di Akun Sosial Media Instagram dan Tiktok adalah berupa konten edukasi, hal menarik seputar kampus, *fun-fact*, tahukah kamu atau *did you know?* Dengan menggunakan unsur-unsur desain sesuai dengan ilmu terapan desain industry kreatif. Dalam lakukan perancangan desainnya adalah membuat tahapan pencarian ide, pembuat konten teks atau *script*, proses pengerjaan desain, pengecekan copywriting dan yang terakhir proses pengunggahan.

**Kata Kunci :** Jakarta International College, Media Sosial, *Content Creator*

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kasih dan anugerahnya yang sungguh begitu melimpah kepada kita semua, sehingga penyusun dapat membuat laporan Kerja Praktik yang dilaksanakan di Jakarta International College (JIC) mulai sejak tanggal 01 September hingga 30 September 2022 dengan judul yang penulis ambil yaitu “Perancangan konten media sosial sebagai bentuk iklan di Jakarta International College” ini bisa berjalan dengan baik.

Tak lupa, saya sebagai penulis mau mengucapkan banyak terima kasih kepada para pihak yang membantu dalam kelancaran penyusunan laporan ini, yakni antara lain:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, dana, dan penyemangat.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. yang adalah Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds, ACA. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Fenty Fahminnasih, S.T., M.MT. sebagai dosen pembimbing yang memberikan saran, perbaikan, dan masukan dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.
5. Ibu Wenny Susanto selaku *Founder* dan *Chief Executive Officer* Jakarta International College
6. Semua teman-teman yang selalu senantiasa memberikan dorongan.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca dan dapat menjadi kemajuan perkembangan dalam bidang akademik Industri Kreatif. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dapat menjadikan laporan ini jauh lebih baik lagi. Terimakasih Tuhan Memberkati kita semua.

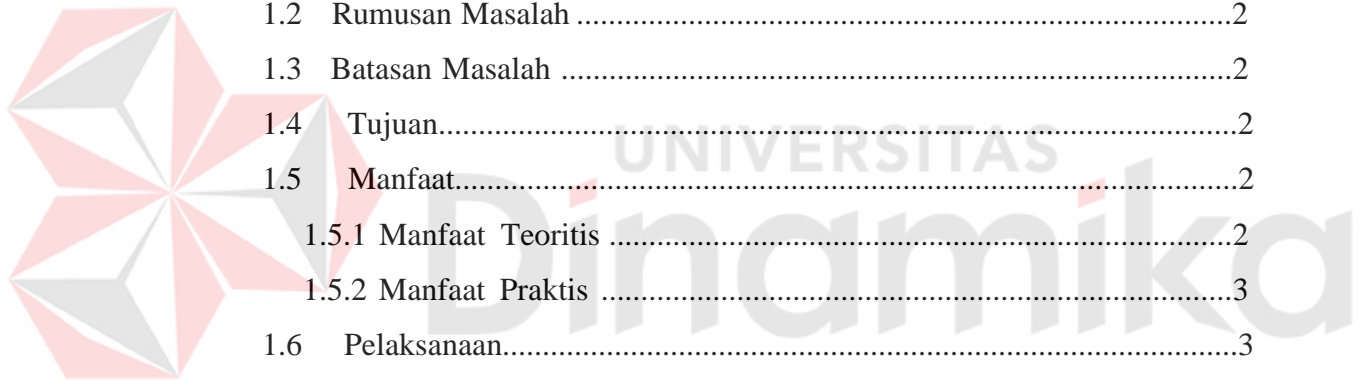
Surabaya, Mei 2024

Penulis

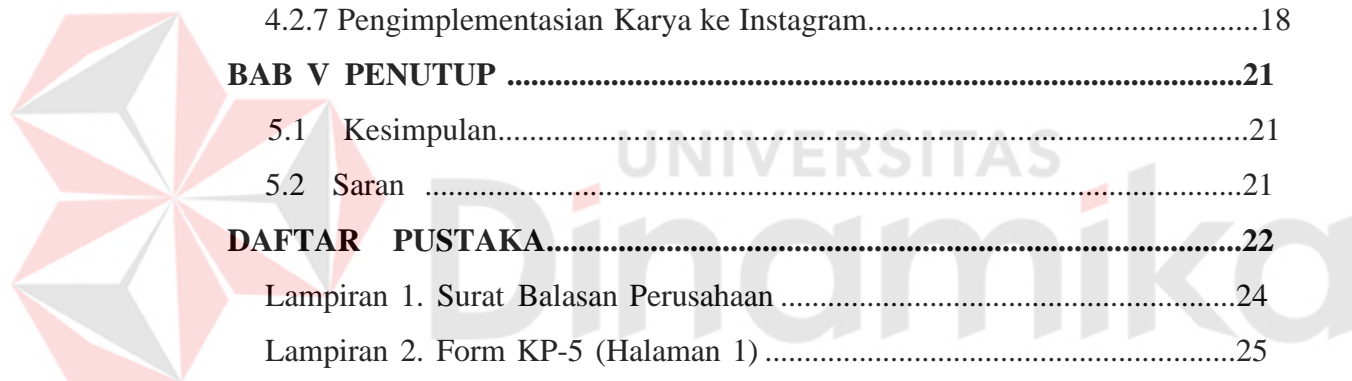


## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO .....</b>	<b>.....</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>.....</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>.....</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>.....</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>.....</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>.....</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>.....</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>.....</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>.....</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	2
1.5.2 Manfaat Praktis .....	3
1.6 Pelaksanaan.....	3
1.6.1 Periode.....	3
1.6.2 Sistem .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>5</b>
2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Profil Perusahaan .....	5
2.3 Visi dan Misi.....	6
2.4 Logo Perusahaan .....	6
2.5 Struktur Organisasi.....	7
2.6 Pembagian Kerja .....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
3.1 Pendidikan.....	9
3.1.1 Instagram .....	9

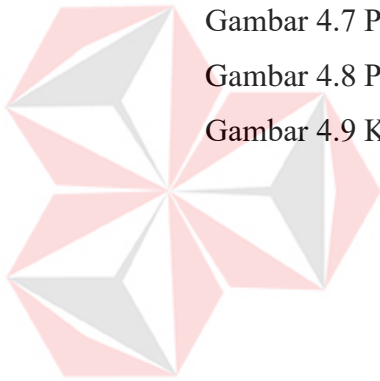


3.2 Media Promosi .....	10
3.3 Content Creator .....	10
3.4 Desain .....	10
3.4.1 Unsur Desain .....	11
3.4.2 Prinsip Desain .....	12
3.5 Tipografi .....	15
3.6 Layout.....	15
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>16</b>
4.1 Penjelasan Pekerjaan .....	16
4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik.....	16
4.2.1 Brainstorming Ide.....	16
4.2.2 Pembuatan Script.....	16
4.2.3 Pembuatan Desain Feed Instagram .....	16
4.2.7 Pengimplementasian Karya ke Instagram.....	18
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>21</b>
5.1 Kesimpulan.....	21
5.2 Saran .....	21
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>22</b>
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan .....	24
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1) .....	25
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2) .....	26
Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1) .....	27
Lampiran 5. Form KP-6 (Halaman 2) .....	28
Lampiran 6. Form KP-7 (Halaman 1) .....	29
Lampiran 7. Form KP-7 (Halaman 2) .....	30
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Dosen .....	31
Lampiran 9. Biodata Penulis .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kantor Jakarta International College .....	5
Gambar 2.2 Logo Tulisan Jakarta International College.....	6
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Jakarta International College.....	7
Gambar 3.1 Icon Instagram Logo Instagram.....	10
Gambar 3.2 Segoe UI Font.....	15
Gambar 4.1 Logo Adobe Photoshop CS6.....	17
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Desain Mengenai Pemilihan Jurusan.....	17
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Desain Mengenai Pendaftaran Kampus.....	17
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Desain Untuk Lomba Debat.....	18
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Desain Tentang Menjadi Wara Negara Australia.....	18
Gambar 4.6 Pengimplementasian Karya di Instagram.....	19
Gambar 4.7 Pengimplementasian Karya di Instagram.....	19
Gambar 4.8 Pengimplementasian Karya di Instagram.....	19
Gambar 4.9 Karya Yang Sudah di Buat ada 40 Karya Lebih.....	20



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	23
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1).....	24
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	25
Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1).....	26
Lampiran 5. Form KP-6 (Halaman 2).....	27
Lampiran 6. Form KP-7 (Halaman 1).....	28
Lampiran 7. Form KP-7 (Halaman 2).....	29
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Dosen.....	30
Lampiran 9. Biodata Penulis .....	31



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal signifikan utama bagi tiap orang di dunia ini. Pendidikan itu penting dan menjadi dasar bagi tiap orang. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak. Pendidikan adalah hak bagi semua orang tidak memandang latarbelakang seseorang. Jakarta International College atau disingkat JIC menjadi tempat untuk menawarkan Pendidikan internasional berkualitas tinggi.

Jakarta International College dibangun oleh sekelompok *professional* yang peduli dan berkomitmen pada pendidikan yang berkualitas tinggi dan hal tersebut menjadi kesempatan bagi setiap orang. Dimulai dari banyaknya tantangan dan hambatan bagi mereka yang mau belajar di luar negeri seperti bahasa, biaya dan persiapan berangkat ke luar negeri. JIC atau Jakarta International College mengembangkan program internasional di Jakarta yang membantu siswa mengatasi tantangan ini dan berhasil bisa transfer ke Universitas di luar negeri.

Pendidikan adalah yang utama demi kemajuan suatu bangsa dan negara maka kehadiran sosial media bagi Jakarta International College adalah hal terpenting dan kesempatan bagi perusahaan. Menggunakan media sosial seperti Instagram dan Tiktok menjadi tempat untuk memperkenalkan kehidupan di kampus, memperlihatkan kualitas pendidikan yang baik, memberikan konten edukasi serta mengajak siapa saja untuk mengambil kursus atau kuliah di Jakarta International College. Penelitian dan survei singkat yang dilakukan oleh Rogers sebagai *Content Writer* mendapatkan hasil yang mengejutkan mengenai algoritma media sosial. Tiktok adalah tempat tujuan konten utama untuk menjangkau lebih banyak orang, memperlihatkan *brand* atau produk anda di *public* dan menjadi viral. Kemudian untuk Instagram sebagai media platform untuk konversi, berbagi video dan kegiatan untuk edukasi konten dan menjalankan usaha dan mengarahkan *viewers* atau calon konsumen ke situs web. Menggunakan media sosial Tiktok dan Instagram bagi sebuah perusahaan atau usaha individu maupun bisnis adalah cara yang terbaik.

Jakarta International College menggunakan kedua media sosial itu untuk menjalankan kegiatan-kegiatan usaha bisnis perusahaan. Penulis melihat bahwa Jakarta International College mempunyai potensi yang sangat begitu besar dalam hal kontribusi bagi sumber daya manusia yaitu peningkatan dalam bidang Pendidikan. Penulis akhirnya berminat gabung dan dulunya juga penulis pernah berkuliah atau kursus di Jakarta International College selama kurang lebih satu tahun. Penulis bergabung sebagai *marketing designer* dan juga bekerja dalam *content creator*. Sebagai anak magang *marketing designer*, tugas untuk membuat Kontent, mencari dan membuat *script*, mendesain konten, melakukan *copywriting*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis dapat menemukan beberapa rumusan masalah dalam penulisan laporan KP ini diantaranya:

1. Bagaimana merancang konten media social sebagai bentuk iklan di Jakarta International College.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada pembuatan konten edukasi untuk media sosial, sebagai berikut:

1. Perancangan desain feed Instagram untuk konten edukatif menggunakan Adobe Photoshop diupload di Instagram.
2. Perancangan konten edukatif mengenai sketsa menggunakan Adobe Photoshope untuk dijadikan banner atau brosur.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari kegiatan kerja praktik ini adalah untuk mengasah pengetahuan, keterampilan, dan terlibat secara langsung di dalam dunia kerja.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dengan hasil dari laporan kerja praktik ini, dapat menjadi suatu pendorong bagi para murid atau mahasiswa agar bisa mendapatkan pendidikan dan pengetahuan yang baik melalui konten-konten desain yang berisi konten edukasi soal pendidikan yang di upload di media sosial Instagram dan Tiktok.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis bagi perusahaan adalah Jakarta International College bisa menjadi kampus yang terpercaya dalam pendidikan yang berkualitas dan berstandar internasional.
- b. Penulis dapat memberikan kontribusi bagi Jakarta International College.
- c. Penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung tentang bagaimana cara membuat desain yang sesuai.

## 1.6 Pelaksanaan

### 1.6.1 Periode

Periode pelaksanaan kerja praktik di Jakarta International College adalah sebagai berikut :

- A. Detail Perusahaan : Jakarta International College  
Alamat : Jl. Graha Mandiri, Gedung, Jl. Imam Bonjol No 61, RT/RW. 4, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10310  
Telepon : (021) 39834061  
Email : [informationa@jic.ac.id](mailto:informationa@jic.ac.id)  
Website : [jic.ac.id](http://jic.ac.id)
- B. Periode  
Tanggal Pelaksanaan : 1 September – 30 September 2022  
Waktu : 08.30 AM – 17.30 PM (Senin-Jumat)

### 1.6.2 Sistem

Kerja Praktik yang dilakukan saat di Jakarta International College adalah *offline* yang mana penulis bekerja di kantor.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

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

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan cara sistem kerja praktik kemudian sistematika dari penulisan.

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

Dalam bab ini penulis membahas tentang Gambaran Umum Jakarta International College yang meliputi struktur organisasi, visi dan misi, dan logo perusahaan.

#### **BAB III : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan untuk dapat menyusun laporan kerja praktik.

#### **BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam bab ini penulis akan memperlihatkan dan menjelaskan bagaimana proses yang dilakukan mulai dari awal hingga tahap akhir selama proses kerja praktik.

#### **BAB V: PENUTUP**

Dalam bab ini Mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran yang telah direkomendasikan berdasarkan pelaksanaan praktik di lapangan untuk perbaikan proses dan penulis dapat memperbaikinya di kemudian nanti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Di daftar pustakan ini akan ada beberapa *list* referensi yang menjadi teori dasar bagi penulis dalam menyelesaikan proses penyusunan laporan kerja praktik ini bisa berupa website dan jurnal.



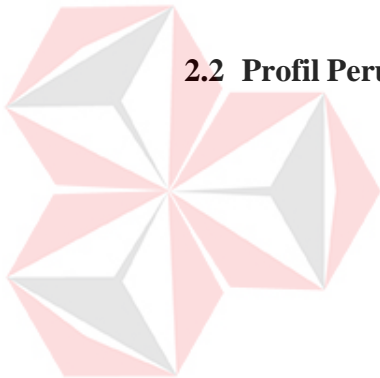
## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi JIC merupakan perubahan dari STIE Setiabudi berasal dari Akademi Keuangan dan Perbankan Setiabudi yang dahulunya bernama Akademi Bank Nasional (ABN). Tahun 1985 terjadi perubahan menjadi Akademi Keuangan dan Perbankan (AKP) Setiabudi. Tahun 1994 ada perubahan juga menjadi STIE Setiabudi mulai menyelenggarakan pendidikan Strata Satu (S1). Dan terakhir kali perubahan nama menjadi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Jakarta International College (STIE JIC) berdasarkan SK Menteri Pendidikan Nasional RI, nomor 54/D/O/2007, tanggal 17 April 2007.

#### 2.2 Profil Perusahaan



**Gambar 2.1** Kantor Jakarta International College  
(Sumber : Penulis, 2022)

Beberapa informasi mengenai Jakarta International College adalah sebagai berikut :

- a. Nama Perusahaan : Jakarta International Colleg
- b. Alamat : Jl. Graha Mandiri, Gedung, Jl. Imam Bonjol No. 61, RT/RW. 4 Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10310
- c. Telepon : (021) 39834061
- d. Email : [informationa@jic.ac.id](mailto:informationa@jic.ac.id)
- e. Website : [jic.ac.id](http://jic.ac.id)

### 2.3 Visi dan Misi

#### a. Visi

Menjadi salah satu Lembaga pendidikan tinggi nasional yang berkualitas internasional.

#### b. Misi

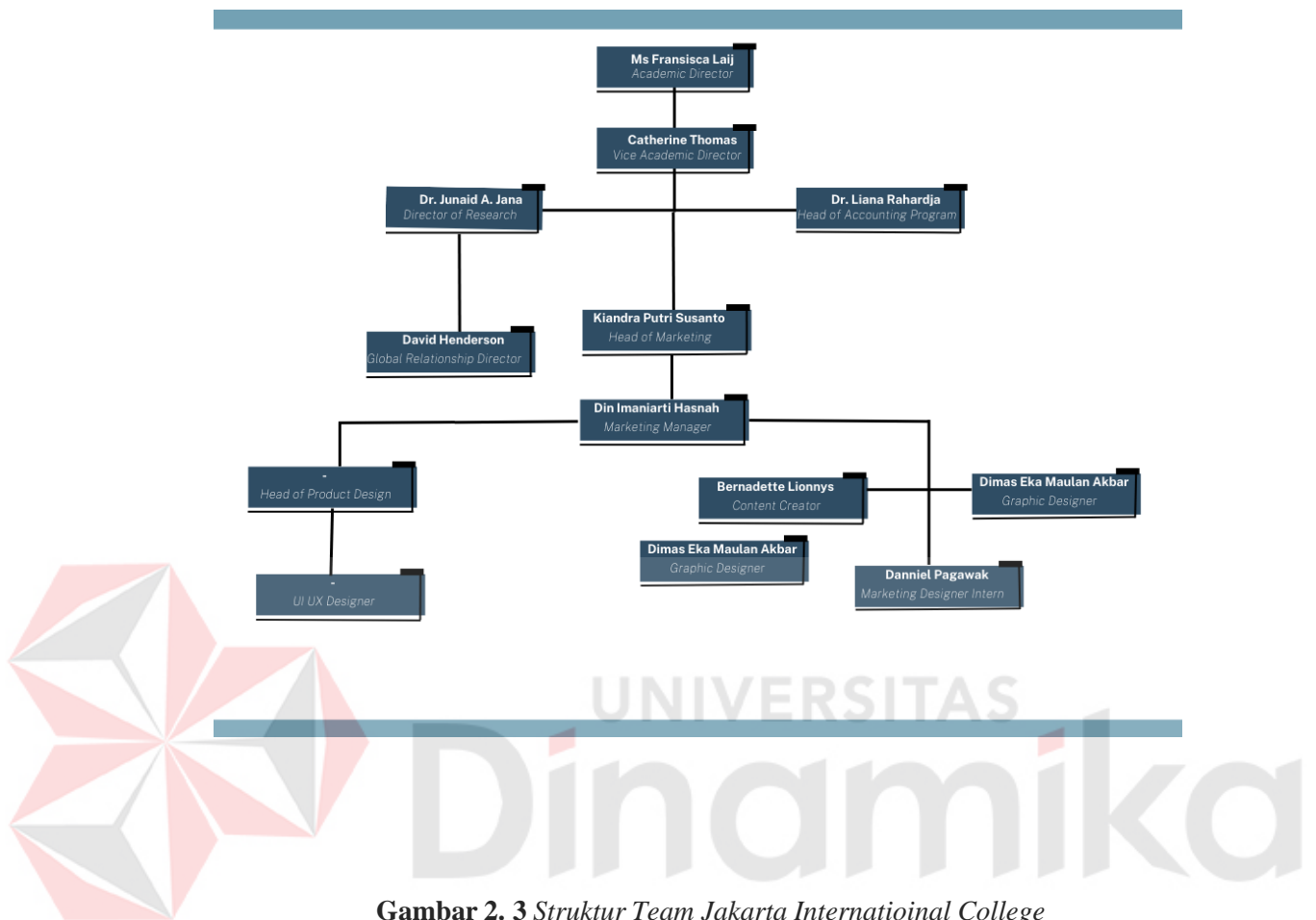
- Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu untuk mendidik generasi penerus kelas dunia yang memiliki integritas yang tinggi, bertanggung jawab, rendah hati, dan jujur.
- Mendidik para mahasiswa untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni terkini yang sesuai dengan perkembangan dimasa depan.
- Mempersiapkan para lulusannya untuk mampu bersaing di pasar tenaga kerja yang makin kompetitif dan mengglobal serta mampu menciptakan lapangan kerja.

### 2.4 Logo Perusahaan



**Gambar 2. 2** Logo Jakarta International College (Sumber: [jic.ac.id](http://jic.ac.id), 2007)

## 2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2. 3 Struktur Team Jakarta Internatioinal College  
(Sumber:jic.ac.id about our staff, 2022)

## 2.6 Pembagian Kerja

- **Academic Director**

Bertanggung jawab untuk mengawasi program akademik Jakarta International College. Bekerja untuk mengembangkan dan menerapkan kurikulum, mengelola strategi penilaian siswa, dan memastikan bahwa siswa memenuhi standar yang sesuai.

- **Vice Academic Director**

Bertanggung jawab untuk membantu Academic Director dalam mengawasi program akademik Jakarta International College.

- **Director of Research**

Bertugas dalam riset mengelola departemen riset dan

pengembangan akademik institute perusahaan. Bertanggung jawab dalam mengawasi anggota tim, mengawasi pengumpulan dan analisis data, desain produk, dan manufaktur.

- ***Global Relationship Director***

Bertanggung jawab dalam mempertahankan, dan menumbuhkan portfolio pelanggan internasional dan memenuhi kebutuhan mereka.

- ***Head of Accounting Program***

Bertanggung jawab atas laporan Keuangan, penagihan, penggajian, dan persiapan anggaran.

- ***Graphic Designer***

Bertugas dalam proses pembuatan desain dari bentuk material untuk diubah menjadi bentuk visual. Berfokus pada rencana dan juga konsep dari informasi yang mana akan diberikan kepada klien.

- ***Digital Marketing***

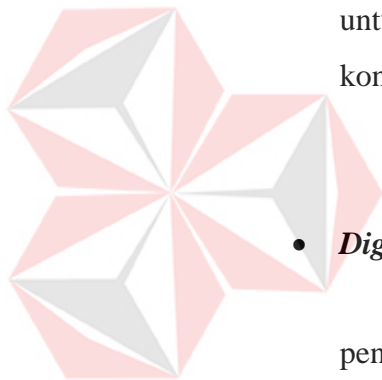
Bertanggung jawab dalam proses mempertahankan kehadiran dan penjualan online dan offline dari perusahaan dengan melakukan berbagai kampanye pemasaran. Penulis sendiri masuk didalam divisi ini dengan posisi sebagai *marketing designer intern*.

- ***UX Designer***

Bertanggung jawab dalam hal meneliti, merancang sehingga pengguna atau pelanggan di Jakarta International College bisa memakai atau berinteraksi dengan produk atau alat digital.

- ***UI Designer***

Bertanggung jawab pada produk digital yang dibuat oleh UX designer dan memastikan bahwa setiap halaman dan setiap langkah dialami pengguna dalam interaksinya dengan produk.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Pendidikan**

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan untuk mengajarkan pengetahuan kepada orang lain dan juga tindakan untuk menerima pengetahuan dari orang lain. Ini adalah pengetahuan yang dapat diterima melalui persekolahan atau pengajaran dan Lembaga pengajaran secara keseluruhan. Menurut John Dewey salah seorang filsuf asal Amerika mengatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses pembaharuan makna pengalaman, hal ini mungkin terjadi dalam pergaulan biasa atau pergaulan dengan orang dewasa muda, mungkin juga terjadi secara kebetulan dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan sekarang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Bahkan orang kaya nomor satu di dunia dan juga direktor eksekutif Twitter Elon Musk sendiri mengatakan “kamu tidak perlu pergi kuliah untuk mendapatkan pendidikan! Semuanya ada di Youtube, ada di Google, ada di media sosial”. Menurut Frederick J. Mc Donald, pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan yang ditujukan untuk mengubah kebiasaan (perilaku) manusia. Maka dari itu peluang bisnis dengan media sosial bisa digunakan sebagai tempat promosi, dan sangat dibutuhkan bagi bisnis suatu perusahaan. Pemanfaatan media sosial adalah cara yang muda dan terjangkau untuk menjangkau khalayak luas, membantu membangun merek bisnis, dapat terlibat langsung dengan pelanggan dan mempelajari apa yang mereka inginkan. Berikut media sosial antara lain: Facebook, Instagram, Tiktok, Twitter, LinkedIn, Youtube, Pinterest dan platform media sosial lainnya.

##### **3.1.1 Instagram**

Media sosial berbasis gambar yang mana memberikan berbagai pelayanan sharing foto dan video secara online adalah Instagram. Terdiri dari dua kata yang berbeda “insta” asal muasalanya dari “instan”, yang mana Instagram ini menampilkan foto atau gambar secara instan. Sedangkan kata “gram” awal katanya dari “telegram” dimana cara kerjanya adalah mengirimkan informasi kepada orang dengan cepat.

Instagram telah menjadi alat pemasaeaan yang ampuh untuk bisnis yang ingin memperluas kehadiran dan visibilitas produk.



**Gambar 3.1**

*Icon Instagram Logo Instagram*

(Sumber : [www.id.pngtree.com](http://www.id.pngtree.com))

### **3.2 Media Promosi**

Media Promosi adalah untuk memasarkan segala apapun yang mau diperjualbelikan kepada para konsumen. Agar promosi bisa berjalan dengan baik dan lancar maka diperlukan media promosi yang tepat.

Saat ini ada berbagai maca media promosi yang bisa dipilih secara online maupun offline. Dikutip dari [maxipro.co.id](http://maxipro.co.id) jenis-jenis media promosi online ada media sosial, marketplace, google Ads, forum online, email marketing. Dan secara offline berupa brosur, baliho, spanduk, banner, dan poster. Fungsi utamanya ialah memperkenalkan dan menawarkan produk atau jasa kepada para konsumen atau calon pembeli potensial.

### **3.3 Content Creator**

*Content Creator* adalah seorang yang membuat, pengeditan, menulis, meninjau, dan membuat konten bagi sebuah perusahaan untuk marketing. Menurut *State of Digital Publishing*, *content creator* adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk setiap informasi media, terutama media digital dan memiliki target audiens tertentu.

### **3.4 Desain**

Desain adalah perencanaan untuk suatu pembangunan objek maupun sistem untuk pelaksanaan kegiatan tertentu. Arti kata Desain dalam Inggris *design* menurut kajian etimologi, desain berasal dari Bahasa Latin, yaitu *designer* yang artinya membuat, membentuk, menandai, atau menunjuk.

Menurut kamus Oxford adalah rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat.

### 3.4.1 Unsur Desain

Unsur dari sebuah desain adalah sebuah satuan terkecil yang mana membentuk kesatuan suatu desain. Pengertian sebuah desain Menurut Jb Reswick mengatakan kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

#### 1. Titik

Titik adalah suatu hal bagian yang kecil dari sebuah objek dalam visual maupun desain karena tidak memiliki ukuran tertentu, baik Panjang, lebar, maupun tebal. Dikutip dari website serupa.id, titik merupakan unsur terkecil dan awal dari sebuah karya.

#### 2. Garis

Dilansir dari buku Asyiknya Belajar Pengukuran Garis dan Sudur (2019) oleh Yuli Rohmatun, garis merupakan sekumpulan titik berjumlah tak terhingga dengan jarak antartitik yang saling berdekatan. Jadi dapat dikatakan, garis adalah elemen desain atau bentuk geometri yang dilukiskan oleh sebuah titik yang bergerak. Garis juga menghubungkan antara satu titik satu dengan yang lain kemudian membentuk suatu unsur gambar desain.

#### 3. Bentuk

Bentuk merupakan unsur-unsur desain grafis yang mana adalah sebuah inti daripada desain itu sendiri. Seorang ahli matematika dan statistic dari Inggris, David George Kendal mendefinisikan bentuk sebagai berikut. Bentuk adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya.

#### 4. Ruang

Nursid Sumaatmadja dalam suatu pendekatan dan Analisa

keruangan (1981) mengatakan ruang adalah tempat di permukaan bumi, baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian yang digunakan makhluk hidup untuk tinggal. Dalam terapan ilmu desain, ruang adalah jarak tiap unsur desain dalam grafis dan in bentuknya seperti suatu objek, ada backgroundnya, dan juga teks. Ruang menjadi menjadi tempat untuk ide inspirasi bagi para desainer berupa warna dan bidang garis.

## 5. Warna

Warna adalah bagian dari unsur terpenting dalam kelengkapan suatu desain. Prawira menjelaskan bahwa warna adalah suatu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya. Warna dapat memberikan kesan dan identitas bagi visual dan membuat sesuai terlihat hidup.

## 6. Tekstur

Tekstur adalah suatu bentuk pengamatan atau visualisasi dari tiap objek desain yang mana hal ini dapat dinilai dengan cara melihatnya langsung. Hal ini diungkapkan oleh Drs. I Wayan Dulendra dalam pengertiannya, tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu.

### 3.4.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah pola untuk digunakan, dapat dikombinasikan, dan menyusun tiap unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu. Menurut Sri Widarwati, 1993 mengatakan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sehingga prinsip desain bisa memberi berbagai efek tertentu. Berikut adalah prinsip-prinsip desain.

#### a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah suatu bagian bentuk yang saling memiliki keterkaitan serta menjadi penghubung dari suatu bentuk sehingga ada penggabungan. Dikutip dari Thabroni (2022) mengatakan bahwa kesatuan adalah bentuk yang saling memiliki kesamaan dan kesukaan dan membuat



elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga akan terlihat kesatuan.

*b. Keseimbangan (Balance)*

Keseimbangan adalah suatu visual yang mana kondisinya itu memiliki suatu kesamaan baik itu secara horizontal maupun vertikal. Keseimbangan juga merupakan kemampuan tubuh untuk mempertahankan pusat gravitasi dan equilibrium baik secara statis atau dinamis saat ditempatkan dalam berbagai posisi (Swandari et al, 2016).

*c. Variasi (Variety)*

Variasi adalah suatu penggunaan dalam berbagai macam bentuk elemen-elemen visual yang mana tujuannya untuk dapat menghasilkan suatu karya yang baik, karya yang terbilang sangat kompleks. Dalam bukunya Udin S Winaprata yang berjudul Karya Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry mengartikan variasi sebagai keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi sendiri dapat berwujud perubahan atau perubahan yang sengaja diciptakan dibuat untuk memberikan kesan yang unik bagi masing-masing model tersebut.

*d. Irama (Rhythm)*

Pengertian Irama menurut pendapat (Jamalus, 1988 :7) adalah rangkaian gerak yang menjadi unsur dalam sebuah musik. Dalam dunia desain Irama adalah proses dalam unsur desain yang mana dilakukan sebuah pola pengulangan secara terus menerus secara teratur. Irama membuat mata untuk mengikuti objek karena irama dibuat dari adanya beberapa unsur-unsur yang berbeda.

*e. Harmoni (Harmony)*

Harmoni atau keserasian adalah suatu bentuk kerjasama antar beberapa faktor sehingga menghasilkan suatu kesatuan sehingga tujuannya adalah agar suatu karya desain tidak terkesan agak ramai.

*f. Proporsi (Proportion)*

Proporsi adalah suatu perbandingan dalam ukuran yang mana fungsinya untuk melakukan perbandingan antar panjang dan lebar dari

suatu objek gambar dengan bidang gambar sehingga adanya penciptaan kesatuan keserasian. Dikutip dari situs myedisi.com, proporsi berarti mempertimbangkan keberadaan sebuah objek sebagai bagian dari keseluruhan.

g. Skala (*scale*)

Skala adalah suatu pengacuan pada hubungan dan suatu perbandingan secara langsung dalam tiap elemen-elemen desain. Menurut Sugiyono (2016) skala merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan Panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, Sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

h. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), penekanan adalah proses, cara, perbuatan menekan atau menekankan. Penekanan adalah penekanan terhadap objek tertentu dalam unsur desain. Penekanan biasanya dilakukan dengan membuat pajanan suatu karya desain visual sehingga publik atau para *audience* melihatnya menarik.



UNIVERSITAS  
Dinamika

### 3.5 Tipografi

Adi Kusrianto dalam buku Pengantar Tipografi (2010) mengatakan bahwa tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi visual, baik cetak ataupun non cetak.



**Gambar 3.3** *segoe ui font*

(Sumber : [dafontfree.io](http://dafontfree.io))



Segoe UI adalah tipografi yang mudah didekati, terbuka, dan sangat bersahabat. Jenis font tulisan ini dipakai pada penulisan di Microsoft dan menurut data dari [learn.microsoft.com](http://learn.microsoft.com) mengatakan bahwa font Segoe adalah font yang baik dan sama seperti font Microsoft Sans Serif, dan Arial.

### 3.6 Layout

*Layout* adalah bentuk dalam hal menyusun, mengatur, mengombinasikan, dan menata setiap unsur yang ada dalam ilmu desain dan komunikasi grafis. Tata letak atau layout yang baik akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan produktivitas perusahaan. Menurut Murdifin dan Mahfud (2011:433): Tata letak atau *layout* merupakan salah satu keputusan strategis operasional yang turut menentukan efisiensi operasi perusahaan dalam jangka panjang.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

#### **4.1 Penjelasan Pekerjaan**

Saat berada di Jakarta International College dalam menjalankan kegiatan kerja praktik disana penulis bergabung dalam divisi marketing dan bertugas sebagai *marketing designer intern*.

*Marketing Designer Intern* berfokus pada pembuatan konten-konten edukasi, seputar topik menarik soal kehidupan kampus diluar negeri yang nantinya akan diposting di Instagram.

#### **4.2 Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik**

Memulai pekerjaan disana hal terpenting adalah melakukan analisis pekerjaan, memahami soal mengiklankan dengan baik dan benar serta juga mengikuti proses-proses dalam pembuatan konten tersebut. Proses sistem pelaksanaan kerja praktik adalah sebagai berikut:

##### **4.2.1 Brainstorming Ide**

*Brainstorming* ide adalah pola yang dilakukan demi mengumpulkan gagasan-gagasan demi memecahkan suatu masalah. Penulis menggunakan *brainstorming* untuk memecahkan masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin yaitu pembuatan konten lalu menulisnya, lanjutkan dalam desain dan mengunggah konten.

##### **4.2.2 Pembuatan Script**

*Script* atau naskah adalah proses teks yang didapatkan dari *brainstorming* ide kemudian lanjutkan kedalam proses desain.

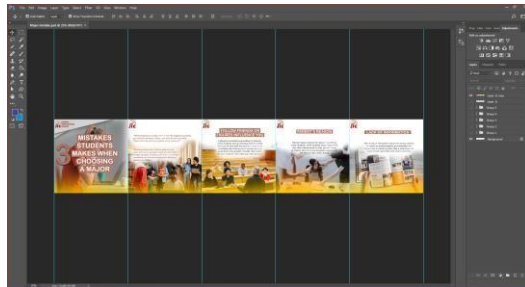
##### **4.2.3 Pembuatan Desain**

Proses pembuatan desain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2017. Mengenai logo dan tata letak logonya sesuai dengan aturan desain Jakarta International College namun untuk desain feed dan foto disesuaikan sendiri dan lakukan eksplorasi di berbagai situs atau *website* gambar.



**Gambar 4.1** Logo Adobe Photoshop CS6

(Sumber: *coursefeeder.co.uk*)



**Gambar 4.2** Proses Pembuatan Desain mengenai pemilihan jurusan

( Sumber: Penulis. 2022)

Ini adalah proses dari pembuatan untuk Instagram *seamless*.

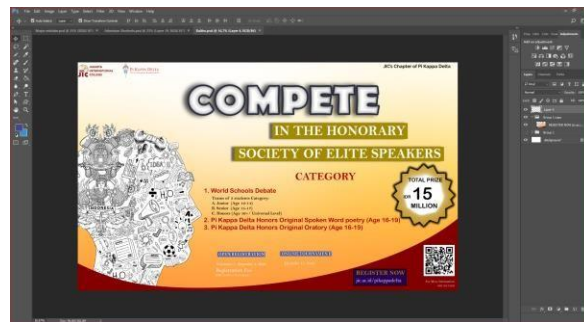


**Gambar 4.3** Proses Pembuatan Desain Mengenai pendaftaran

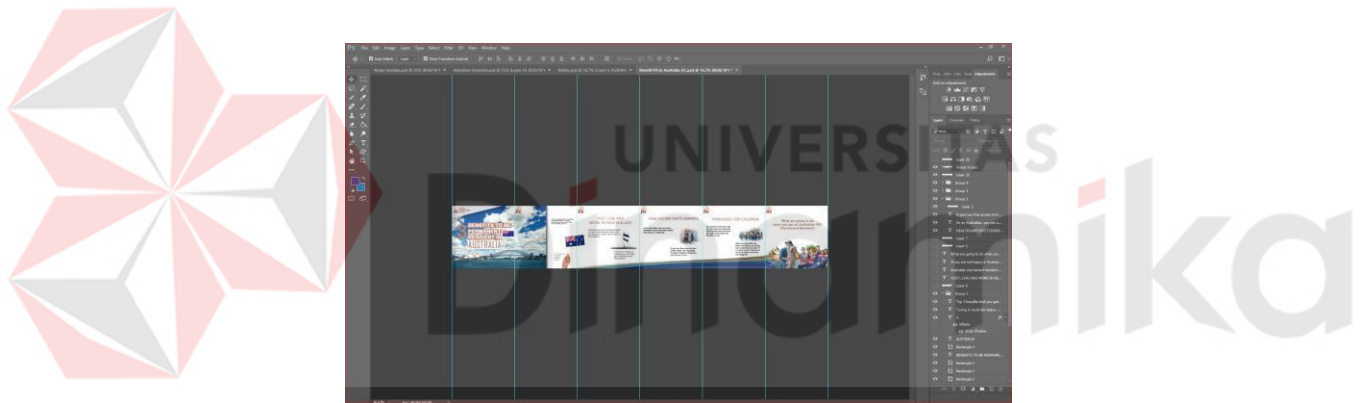
Kampus di beberapa negara

(Sumber: Penulis, 2022)

Ini adalah Proses dari Pembuatan desain untuk Instagram *seamless*.



**Gambar 4.4** Proses Pembuatan Desain untuk lomba debat  
(Sumber: Penulis, 2022)



**Gambar 4.5** Proses Pembuatan Desain tentang keuntungan menjadi warga tetap Australia  
(Sumber: Penulis, 2022)

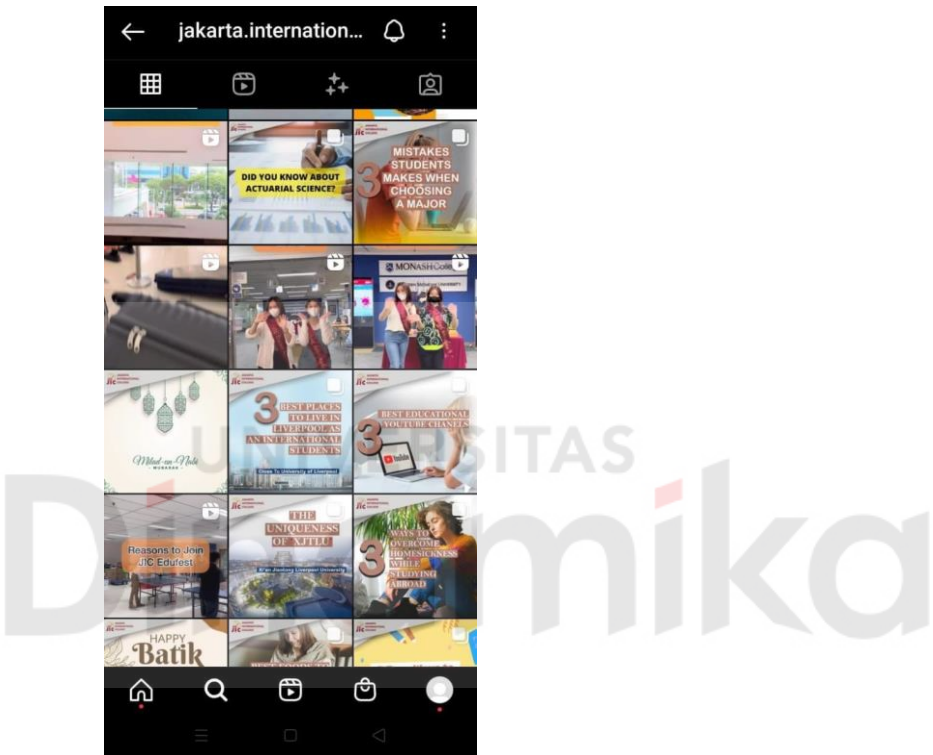
Ini merupakan hasil dari proses desain Instagram seamless yang kemudian siap di unggah ke social media.

#### 4.2.4 Pengimplementasian Karya Ke Instagram

Tahapan pengimplementasian karya ke Instagram ini adalah final dengan mengunggah ke Instagram Jakarta International College.



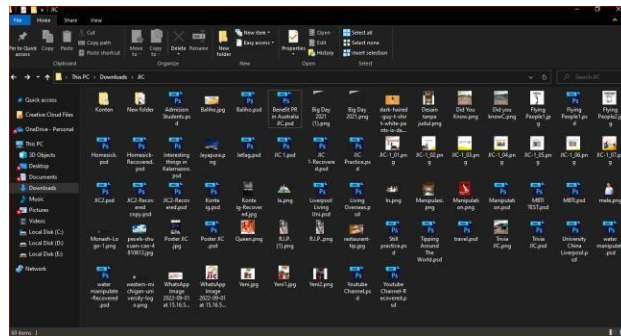
**Gambar 4.6** Pengimplementasian Karya di Instagram  
(Sumber: Penulis, 2022)



**Gambar 4.7** Pengimplementasian Karya di Instagram  
(Sumber: Penulis, 2022)

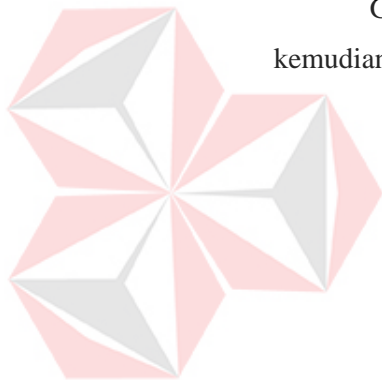


**Gambar 4.8** Pengimplementasian Karya di Instagram  
(Sumber: Penulis, 2022)



**Gambar 4.9** Karya yang sudah dibuat ada 40 karya namun  
belum dimasukkan kedalam laporan kerja praktik  
(Sumber: Penulis, 2022)

Gambar diatas adalah karya-karya desain yang telah penulis buat yang  
kemudian sudah diunggah di akun media social Jakarta International College.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil yang telah diamati penulis mengikuti pelaksanaan kegiatan kerja praktik di Jakarta International College maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam setiap kegiatan bisnis sangat diperlukan strategi pemasaran yang baik dan mengikuti perkembangan jaman.
2. Dalam bisnis perusahaan manapun perlu adanya para pekerja kreatif seperti desainer karena akan membantu membawa citra dan *brand awareness* bagi perusahaan.
3. Dapat mengetahui bagaimana proses desain Instagram dan mengimplementasikannya dalam dunia kerja.
4. Dapat merasakan suasana dunia kerja seperti apa dan bagaimana agar kelak setelah bisa lulus dari perkuliahan bisa mempunyai pengalaman.



### 5.2 Saran

Untuk dapat meningkatkan performance kualitas nilai dari perusahaan dan agar bisa tercapainya cita-cita dan tujuan bisnis perusahaan maka adapun beberapasaran sebagai berikut:

1. Dalam dunia desain, perlu mengikuti tata cara desain yang sudah diterapkan oleh perusahaan dan untuk soal variasinya bisa menggunakan kreatifitas dan pengetahuan ilmu yang didapatkan.
2. Penggunaan jenis font, warna serta huruf bisa disesuaikan dengan dengan dan tujuannya adalah agar bisa tersampaikan kepada publik dengan baik serta perlu dalam pembuatan halaman media sosial Facebook dan *channel* Youtube.
3. Para karyawan harus bisa dan mampu dalam berkomunikasi dengan para pekerja selama menjadi magang agar demi lancarnya pekerjaan yang dilakukan.
4. Tetap saling percaya saat kerja tim demi suksesnya suatu event walaupun ada banyak anak magang yang baru.

## DAFTAR PUSTAKA

12 Reasons to Use Instagram for Your Business

<https://www.business.com/articles/10-reasons-to-use-instagram-for-business/> .

Maxipro Indonesia (2021) Mengenal Fungsi Media Promosi dan Jenis-Jenisnya

<https://maxipro.co.id/mengenal-fungsi-media-promosi-dan-jenis-jenisnya/>

Jefkins, F. (1994). *Periklanan*. Jakarta: PT.Gelora Akasara Pratama

About Jakarta International College Staff

<https://www.jic.ac.id/about-us/our-staff>

Qothrunnada, (2021). Prinsip Dasar Desain

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>

Article, (2021). Segoe Ui Desain Font

<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/uxguide/vis-fonts>

Adieb, (2022). Tipografi: Arti, Elemen-Elemen, Manfaat, dan Tips Menggunakannya.

<https://glints.com/id/lowongan/tipografi-adalah/#.Y8Dgh3ZByUm>

Nsd.co.id, (2000). Prinsip-prinsip Desain

<https://www.psychologymania.com/2013/06/prinsip-prinsip-desain.html#:~:text=Prinsip%2Dprinsip%20desain%20adalah%20suatu,unsur%20desain%20menurut%20prosedur%20tertentu.>

Asyiknya Belajar Pengukuran Garis dan Sudur (2019) Buku oleh Yuli Rohmatun Ki Hajar Dewantara,

(2017) Pemikiran dan Perjuangannya.

<https://sma.kemdikbud.go.id/direktorat/data/files/Buku%2020Hajar%20Dewantara.pdf>

John Dewey (1961), *Democracy and Education* oleh Hasbullah

<https://jurnal.in.antarsari.ac.id/index.php/tifk/article/download/3770/2029>