PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENYEBARAN INFORMASI DI LINGKUNGAN KANWIL BPN PROVINSI JATIM

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Produk

Oleh:

DEA APRILIA FARADIBA

21420200006

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENYEBARAN INFORMASI DI LINGKUNGAN KANWIL BPN PROVINSI JATIM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

program sarjana

Disusun oleh :

Nama : DEA APRILIA FARADIBA

NIM : 21420200006

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENYEBARAN INFORMASI DI LINGKUNGAN KANWIL BPN PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh

Dea Aprilia Faradiba

NIM : 21420200006

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 22 Januari 2025

Disetujui :

Pembimbing I	Penyelia
Darwin Yuwono Riyanto,	**Syarivah Eviana, S.SiT., M.M.**
NIDN. 0716127501	NIP. 19740126 199403 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Yosef Richo Adrianto

NIDN. 0728038603

UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, saya :

Nama	:	**Dea Aprilia Faradiba**
NIM	:	**21420200006**
Program Studi	:	**S1 Desain Produk**
Fakultas	:	**Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya	:	**Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya	:	**PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENYEBARAN INFORMASI DI LINGKUNGAN KANWIL BPN PROVINSI JAWA TIMUR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif *(Non-Exclusive Royalti Free Right)* atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data *(database)* untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbutkti 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, 22 Januari 2025

Yang menyatakan

Dea Aprilia Faradiba

NIM: 21420200006

ABSTRAK

Media sosial merupakan platform digital yang digunakan untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membuat konten secara online. Penggunaan media sosial dilingkup Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi Jawa Timur berperan penting dalam menyebarkan informasi serta kegiatan mengenai pertanahan. Sesuai dengan Instruksi Presiden Nomor 9 tahun 2015, tentang pengelolaan komunikasi publik. Bahwa humas pemerintah dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi media dan pola komunikasi, agar pemerintah dapat menyampaikan informasi dan mendapatkan opini dari publik, untuk meminimalisir terjadinya distorsi dalam birokrasi. Selain itu penggunaan media sosial dalam lingkup pemerintahan juga bermanfaat untuk menunjukkan kinerja serta evaluasi proyek pemerintah kepada masyarakat luas.

Kata Kunci : Media sosial, Kantor Wilayah Badan Pertanahan Provinsi Jawa Timur, Humas.

UNIVERSITAS Dinamika

KA TA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul "Peran Media Sosial Dalam Penyebaran Informasi di Lingkungan Kantor Wilayah Badan Pertanahan Provinsi Jawa Timur" ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Produk pada Program Studi S1 Desain Produk 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 yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
2. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Kaprodi Desain Produk.
3. Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Lampri, A.Ptnh., S.H., M.H. selaku Kepala Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi Jawa Timur.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

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

Surabaya, 20 Januari 2025

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK v

KA TA PENGANTAR vi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan 2

1.5 Manfaat 3

BAB II 4

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 4

BAB III 7

LANDASAN TEORI 7

3.1 Media Sosial 7

3.2 Hubungan Masyarakat *(Public Relations)* 8

3.3 Desain Grafis 9

3.4 Video Grafis 10

3.5 Canva 10

3.6 Capcut 11

BAB IV 12

DISKRIPSI PEKERJAAN 12

4.1 Prosedur Kerja Praktek 12

4.2 Perancangan Desain 12

4.3 Hasil dan pengalaman 15

BAB V 21

PENUTUP 21

UNIVERSITAS Dinamika

5.1 Kesimpulan 21

5.2 Saran 21

UNIVERSITAS Dinamika

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital telah mengubah cara kita mengakses dan menyebarkan informasi. Media sosial merupakan platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan memuat konten. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, Badan Pertanahan Nasional (BPN), sebagai lembaga pemerintahan yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pendaftaran tanah, dituntut untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi yang efektif, dimana media sosial akan berperan penting dalam menyampaikan informasi, opini, serta mendapatkan kritik, saran, dan pengaduan mengenai pertanahan. Pemanfaatan media sosial oleh Kanwil BPN Prov. Jawa Timur masih menghadapi sejumlah tantangan. Kurangnya pemahaman mengenai strategi komunikasi yang efektik dimedia sosial, keterbatasan sumber daya manusia, serta kualitas konten yang kurang menarik menjadi beberapa kendala utama. Selain itu, masih terdapat kesenjangan antara informasi yang disampaikan melalui media sosial dengan kebutuhan informasi Masyarakat. Akibatnya informasi terkait pertanahan yang disampaikan oleh Kanwil BPN Prov. Jawa Timur belum optimal dalam menjangkau dan memenuhi kebutuhan Masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ide, tema, dan desain dalam menyebarkan informasi ke media sosial terkait kegiatan dan proyek di Kanwil BPN Prov. Jawa Timur.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat dirumuskan untuk memenuhi kebutuhan Instansi Kanwil BPN Prov. Jawa Timur adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan konten media sosial yang menarik dan relevan dengan kebutuhan masyarakat terkait pertanahan?
2. Apa yang dibutuhkan untuk meningkatkan interaksi antara Kanwil BPN Prov. Jawa Timur dengan masyarakat melalui media sosial?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini bertujuan agar topik dan isi yang dimuat tidak keluar dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan, maka ruang lingkung pembahasan dibatasi pada:

1. Ruang lingkup penelitian hanya berfokus di Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional (BPN) Prov. Jawa Timur.
2. Membatasi pada platform media sosial yang paling sering digunakan oleh audiens (contoh: Instagram dan Tiktok).
3. Berfokus pada penyebaran informasi tertentu (contoh: terkait program PTSL, prosedur dan biaya SHM, peralihan hak sesuai kebutuhan, pembuatan surat pertanahan lain, dan kegiatan Kepala Kantor Wilayah BPN Prov. Jawa Timur).
4. Mengembangkan ide, tema, dan desain untuk kebutuhan media sosial Kanwil BPN Prov. Jawa Timur.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya Kerja Praktik di Kantor Wilayah BPN Prov. Jawa Timur adalah:

1. Mengembangkan konten video kreatif dan desain visual untuk media sosial Kanwil BPN Prov. Jawa Timur dengan tetap menyertakan informasi terkait dengan pertanahan.
2. Merancang strategi komunikasi yang efektik untuk menjangkau dan melibatkan masyarakat secara aktif.

UNIVERSITAS Dinamika

1.5 Manfaat

Adapaun manfaat yang diperoleh selama melakukan Kerja Praktek di PT. Arrohmah Berkah Wisata adalah sebagai berikut.

1) Bagi Penulis, sebagi media pembelajaran dan pengalaman dalam mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah pada sebuah *project*.

2) Bagi Instansi, membantu Instansi dalam mengerjakan kegiatan yang ada di dalamnya.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Menurut Pasal 4 Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 47 tahun 2020, terkait Kementerian Agraria dan Tata Ruang, Instansi ini mengembang tugas untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang agrarian/pertanahan dan tata ruang. Oleh karena itu, untuk menyelenggarakan tugas dan fungsi BPN di daerah dengan baik, maka dibentuklah Kantor Wilayah BPN di provinsi dan Kantor Pertanahan di Kabupaten/Kota.

Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional (Kanwil BPN) Provinsi Jawa Timur merupakan perwakilan dari Badan Pertanahan Nasional di tingkat provinsi yang memiliki peran penting dalam pengelolaan dan pendaftaran tanah di wilayah Jawa Timur. Sebagai lembaga pemerintah, BPN memiliki tugas pokok dan fungsi yang strategis dalam mewujudkan kepastian hukum hak atas tanah.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 1.1 Logo Badan Pertanahan Nasional
Sumber : https://images.app.goo.gl/SswSHZKzSQyFAYy59

Secara umum, tugas pokok Kanwil BPN Prov. Jawa Timur adalah melaksanakan kebijakan nasional di bidang pertanahan yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat. Fungsi-fungsi utamanya meliputi:

1. Pendaftaran Tanah

   Melakukan pendaftaran tanah, baik tanah milik negara maupun tanah milik perorangan.

2. Pengukuran Tanah

   Melakukan pengukuran tanah untuk menentukan batas-batas tanah dan luas tanah.

3. Pemetaan Tanah

   Membuat peta-peta tanah untuk keperluan pendaftaran tanah dan perencanaan tata ruang.

4. Penyelesaian Sengketa Tanah

   Memfasilitasi penyelesaian sengketa tanah secara musyawarah mufakat atau melalui jalur hukum.

5. Pengembangan Sistem Informasi Pertanahan

   Mengembangkan dan mengelola system informasi pertanahan untuk mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi BPN.

Adapun struktur organisasi Kanwil BPN Prov. Jawa Timur terdiri dari beberapa bagian atau bidang, antara lain:

a. Bagian Tata Usaha : bertugas untuk mengurus administrasi umum dan kepegawaian.
b. Bidang Pengadaan Tanah : bertugas untuk mengurus pengadaan tanah untuk kepentingan umum.
c. Bidang Penilaian : melakukan penilaian terhadap tanah dan bangunan.
d. Bidang Survei dan Pemetaan : melakukan survei dan pemetaan tanah.
e. Bidang Perdata : mengurus pendaftaran tanah dan hak-hak atas tanah.
f. Bidang Penetapan Hak : mengurus penetapan hak atas tanah.

Sama halnya seperti perusahan/intansi yang lain, Kanwil BPN Prov. Jawa Timur juga memiliki visi dan misi yang mendorong semangat dan motivasi instansi dalam mengemban tugasnya untuk masyarakat.

- Visi

  Terwujudnya Penataan Ruang dan Pengelolaan Pertanahan yang Terpercaya dan Berstandar Dunia dalam Melayani Masyarakat untuk Mendukung Tercapainya: “Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong”.

UNIVERSITAS Dinamika

- Misi
    1. Menyelenggarakan Penataan Ruang dan Pengelolaan Pertanahan yang Produktif, Berkelanjutan, dan Berkeadilan.
    2. Menyelenggarakan Pelayanan Pertanahan dan Penataan Ruang yang Berstandar Dunia.

Serta, Motto dari Kanwil BPN Prov. Jawa Timur adalah Melayani, Profesional, Terpercaya. Kepala Kantor Wilayah BPN Prov. Jawa Timur, Bapak Lampri, A.Ptnh., S.H., M.H. menyusun 7 (tujuh) program 100 (seratus) hari kerja Kakanwil BPN Provinsi Jawa Timur, diantaranya adalah:

1. Memaksimalkan penyerapan anggaran
2. Selesaikan PTSL pada bulan Oktober 2024
3. Deklarasi kabupaten/kota lengkap 2024
4. Implementasi layanan elektronik dan 7 layanan prioritas
5. Redistribusi tanah
6. Implementasi eksistensi program
7. Zona integritas

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Media sosial adalah sebuah media/platform yang digunakan manusia untuk bersosialisasi secara online, agar tetap dapat berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu (Rustian, 2012). Selain sebagai media interaksi, media sosial bisa digunakan untuk mengupload konten yang menghibur serta informatif. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 tahun 2014, yang menyebutkan bahwa Pemerintah Daerah memberikan keleluasan kepada pemerintah dalam menyelenggarakan pelayanannya sesuai kebutuhan dan kondisi masyarakat di daerah pimpinannya. Selain itu, pada Peraturan Presiden Nomor 95 tahun 2018 menyebutkan tentang Sistem Pemerintahan Berbasih Elektronik yang penyelenggaraannya memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Lisdawati, 2022). Menurut data yang diambil, jumlah pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2024 adalah 191 juta pengguna, dengan pengguna aktif berjumlah 167 juta pengguna. Jumlah ini merupakan 73,7% dari populasi masyarakat di Indonesia. Sampai saat ini, ada 5 aplikasi yang menjadi platform media sosial terkenal diantaranya adalah Youtube, Instagram, Facebook, Whatsapp, dan Tiktok. Rentan umur pengguna media sosial di Indonesia adalah usia 18 – 34 tahun (Panggabean, 2024).

3.1 Media Sosial

Menurut Van Dijk, media sosial merupakan platform media yang berfokus pada eksistensi pengguna dengan memberikan fasilitas untuk beraktifitas maupun berkolaborasi, karena itu media sosial disebut sebagai *medium fasilitator online* yang menguatkan hubungan antar pengguna. Dari tahun ke tahun, media sosial selalu mengalami perkembangan yang signifikan. Hinga sekarang media sosial terus bermunculan dengan keunikan dan karakternya masing-masing (Astari Clara Sari, 2018). Contoh populer dari media sosial adalah Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, dan Linkedln. Salah satu aspek utama dari media sosial adalah kemampuannya untuk menghubungkan orang-orang di seluruh dunia, dan

memungkinkan pertukaran informasi secara cepat dan luas. Dalam konteks ini, media sosial menjadi alat pemasaran yang efektik karena jangkauan audiensnya sangat besar. Meskipun media sosial membawa banyak manfaat untuk penggunanya, namun tidak menutup kemungkinan media sosial juga memberikan tantangan. Contoh yang paling nyata dan banyak terjadi dikalangan masyarakat adalah penyebaran informasi palsu *(hoax), cyberbullying,* dan kecanduan media sosial juga menjadi perhatian utama. Media sosial memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

1. Komunikasi

   Media sosial merupakan media yang membangun ekosistem komunikasi bagi para penggunanya.

2. Branding

   Media sosial dapat dimanfaatkan untuk membangun citra diri dimata masyarakat, beberapa pengguna membangun citra diri mereka dengan berbagai ide konten yang ditujukan untuk menarik perhatian pengguna lain.

3. Marketing

   Karena fungsinya yang baik dalam membangun komunikasi antar manusia, media sosial juga memberikan kemudahan dalam menciptakan layanan untuk melakukan bisnis, meningkatkan keuntungan, dan memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Pada dasarnya, media sosial memang digunakan untuk mengolah serta menyebarkan dokumentasi, administrasi, dan integrasi, yang di implementasikan menjadi produk digital seperti konten (Sampoerna University, 2024).

3.2 Hubungan Masyarakat *(Public Relations)*

Hubungan masyarakat atau biasa disebut dengan Humas, merupakan sebuah divisi atau kelompok yang berperan dalam 2 (dua) hal, yaitu teknisi dan manajemen. Peran teknisi yang dilakukan oleh humas terkait dengan seni seperti, dokumentasi, menulis, menangani produksi komunikasi, mengedit, membuat event spesial, dan melakukan kontak telepon dengan media. Sedangkan, dalam

UNIVERSITAS Dinamika

peran manajemen, humas berfokus untuk membantu mengidentifikasi dan memecahkan masalah terkait hubungan antar instansi, organisasi, atau perusahaan dengan masyarakat. Fungsi mendasar dari humas adalah untuk membantu menjabarkan dan mencapai tujuan program pemerintah, meningkatkan sikap responsif pemerintah, serta memberikan informasi kepada publik. Tugas dari humas pemerintah adalah memberikan informasi terkait dengan kebijakan pemerintah yang mengikat masyarakat. Selain itu, juga memberikan pelayanan terbaik dengan birokrasi yang tidak berbelit-belit untuk memberikan kepuasan kepada masyarakat sehingga pemerintahan mendapat citra positif dari rakyat atau publik. Humas memiliki 4 (empat) model yang diterapkan dalam melaksanakan perannya, yaitu model *press agentry* (agen pemberitaan), model informasi publik, model asimetris dua arah, serta model simetris dua arah. Model asimetris dua arah adalah peran yang menggambarkan humas sebagai kerja persuasi ilmiah yang menggunakan hasil riset untuk mengukur dan menilai publik. Sedangkan, model simetris dua arah adalah peran yang menggambarkan orientasi yang saling menyesuaikan diri antar publik dan organisasi, instansi, atau perusahaan tersebut (Lubis, 2013).

3.3 Desain Grafis

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi yang memanfaatkan elemen visual, dengan tujuan menyampaikan ide atau gagasan ke orang lain (Enterprise, 2018). Tujuan utama dari desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dalam bentuk poster, brosur, logo, website, atau media lainnya. Media yang dihasilkan oleh desain grafis bisa berupa media digital atau media cetak. Dalam pelaksanaannya, desain grafis memanfaatkan beragam software, seperti Adobe Photoshop, Illustrator, atau CorelDRAW. Proses dalam mengerjakan desain grafis mencakup riset, pengembangan konsep, dan penyusunan elemen visual yang ditujukan untuk komunikasi. Desain grafis dirancang untuk menciptakan kesan konsisten dan mudah diingat oleh konsumen. Desain grafis memiliki dampak besar dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, desain grafis mengutamakan kreativitas, keterampilan teknis, dan pemahaman mendalam tentang audiens yang dituju. Desainer grafis harus mempertimbangkan aspek

psikologis dan budaya dalam merancang elemen visual yang efektif, memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

3.4 Video Grafis

Video grafis merupakan seni dan teknik dalam menciptakan, merekam, dan mengedit gambar bergerak atau video. Proses ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari perencanaan konsep, pengambilan gambar menggunakan kamera, hingga pengeditan menggunakan software khusus untuk menghasilkan karya video yang menarik dan bermakna. Secara istilah, video grafis adalah proses pembuatn video dari awal hingga akhir. Elemen penting dalam pembuatan video grafis, terdiri dari : visual, audio, narasi, dan editing. Tujuan dari video grafis adalah :

1. Video grafis digunakan untuk menyampaikan pesan, berita, atau tutorial.
2. Mempromosikan produk berupa iklan dan video promosi.
3. Video grafis yang menarik dapat membuat penonton betah dan terhibur.
4. Video grafis menghasilkan karya seni yang berpengaruh pada bentuk ekspresi diri.

Dalam pembuatan video grafis, dibutuhkan keterampilan, kreativitas, serta pengetahuan terkait audio. Singkatnya video grafis adalah seni visual yang bergerak dan memiliki peran penting dalam berbagai bidang, mulai dari hiburan hingga bisnis.

3.5 Canva

Canva merupakan sebuah platform desain grafis online yang populer dan mudah untuk digunakan. Canva digunakan untuk membuat desain-desain visual yang menarik, seperti poster, presentasi, logo, infografis, kartu ucapan, desain media sosial, banner, merchandise, dan lain-lain. Canva tergolong sebagai aplikasi yang banyak digunakan dalam pembuatan produk digital (desain). Selain mudah digunakan, canva juga memiliki banyak template dan fitur yang bisa digunakan,

Gambar 1.2 Logo Canva

bahkan oleh pemula sekalipun. Canva juga memiliki fitur kolaborasi, dimana pengguna dapat membagikan projek dan bekerja sama dengan orang lain. Lain dari software desain lainnya yang hanya bisa digunakan pada beberapa *device,* canva dapat didownload dan digunakan pada semua *device*.

3.6 Capcut

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 1.3Logo Capcut

Capcut merupakan aplikasi pengeditan video yang sangat populer dan mudah digunakan, aplikasi ini juga dapat digunakan diberbagai perangkat/*device*, seperti komputer, laptop, hp, dan tab. Capcut dikembangkan oleh ByteDance, sebuah perusahaan yang sama dibalik platform media sosial Tiktok. Capcut banyak digunakan sebab memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan untuk pemula. Sama seperti canva, capcut juga memiliki banyak template yang dapat digunakan oleh pengguna, pengguna pun juga dapat mengunggah template yang mereka buat. Capcut juga berintegrasi dengan Tiktok, karena terbangun dari perusahaan yang sama. Dengan memanfaatkan capcut, kamu bisa membuat banyak karya video grafis. Diantaranya adalah membuat *short video, vlog,* untuk membuat video musik, dan membuat video presentasi.

BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Prosedur Kerja Praktek

Dalam melaksanakan Kerja Praktek, ada beberapa persyaratan dan langkah-langkah yang dapat dilakukan. Persyaratan yang pertama adalah melihat SKS yang telah ditempuh, mata kuliah prasyarat, dan minimal IPK untuk memastikan apakah mahasiswa dapat mengikuti program kerja praktek. Selanjutnya, jika persyaratan pertama sudah terpenuhi, maka bisa mulai untuk mencari tempat kerja praktek. Untuk menemukan tempat kerja praktek, mahasiswa bisa mendapatkan dari 3 sumber yaitu, melalui lembaga yang sudah memiliki kerjasama dengan perguruan tinggi atau instansi yang menyediakan tempat kerja praktek bagi mahasiswa, secara madniri dengan mencari dan menghubungi sendiri pihak penyedia, dan bantuan dari dosen pembimbing yang mencarikan tempat kerja praktek yang relevan. Kemudian mengajukan permohonan dengan mengisi formulir yang sudah disediakan oleh perguruan tinggi atau instansi penyedia, melampirkan dokumen-dokumen yang menjadi persyaratan mengikuti kerja praktek, kemudian menyerahkan proposal pada akademik dan instansi perusahaan. Setelah mendapatkan persetujuan dari akademik, dosen pembimbing, dan instansi, maka kerja praktek sudah bisa dilakukan. Selama menjalankan program kerja praktek, mahasiswa diharuskan untuk menyusun laporan dan mendokumentasikan kegiatannya selama berada diinstansi atau perusahaan.

4.2 Perancangan Desain

Dalam melaksanakan program kerja praktek, kami menggunakan beberapa software yaitu, canva dan capcut. Dua (2) software ini merupakan jenis aplikasi yang tergolong mudah untuk digunakan dan didownload pada semua device, seperti komputer, laptop, hp, dan tablet. Divisi humas di Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi Jawa Timur, menggunakan canva dan capcut sebagai aplikasi utama dalam membantu pekerjaan mereka terkait dengan desain, publikasi, dan video grafis. Ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat produk digital ini, yaitu :

1. Memahami desain yang dibutuhkan

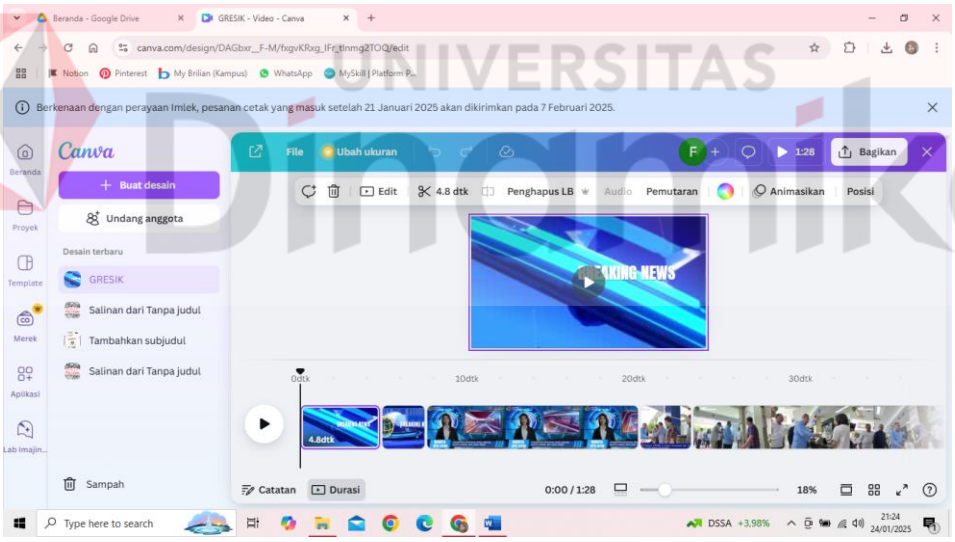
   Sebelum mulai untuk membuat desain, pahami dulu jenis produk digital yang dibutuhkan. Jenis produk yang seringkali dibutuhkan oleh Kanwil BPN Provinsi Jawa Timur adalah seperti *powerpoint* (PPT), postingan untuk media sosial, berita AI, video kegiatan kepala kantor, majalah, dan banner

2. Membuat Konsep Desain

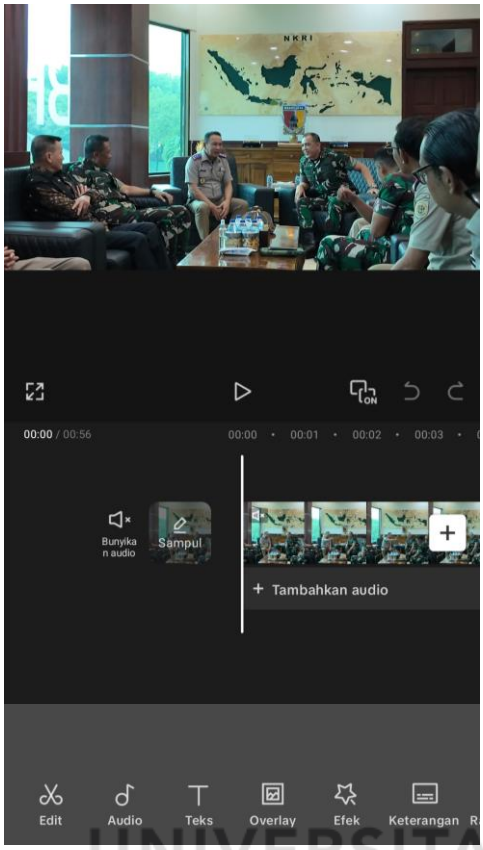
   Setelah memahami jenis produk digital yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah memikirkan konsep atau ide yang akan diimplementasikan terhadap produk tersebut. Perlu diingat, dalam membuat konsep usahakan untuk membuat konsep yang relevan dengan instansi atau meneruskan konsep yang sudah ada, namun dirubah atau ditambahkan sedikit dari konsep yang kita buat.

3. Proses Membuat Desain

   Jika sudah merancang konsep, ide, atau tema yang akan dibuat. Langkah selanjutnya adalah mulai membuat desain dengan mengimplementasikan konsep atau ide yang kita buat ke dalam projek. Dalam melaksanakan proses ini, software yang digunakan adalah capcut dan canva. Tergantung dengan projek apa yang akan dibuat, jika membuat projek 2D maka lebih baik menggunakan canva. Namun, jika membuat projek berupa video, maka lebih baik menggunakan capcut atau bisa juga dengan canva. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1.4Proses Desain di Canva



Gambar 1.5Proses Edit Video di Capcut

4. Kemudian jika projek yang dibuat sudah mendapatkan konfirmasi dari pihak atasan, maka projek siap untuk dipublikasikan ke berbagai media sosial yang dimiliki oleh Kanwil BPN Provinsi Jawa Timur, seperti Instagram, Tiktok, Facebook, dan Youtube.

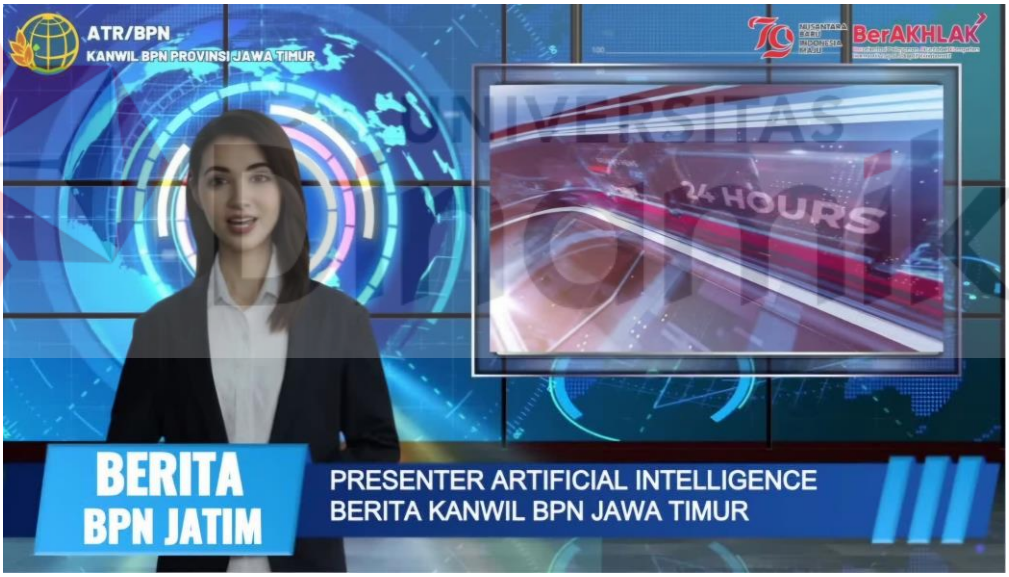
Selain bergelut diprojek desain, tugas lain yang dilakukan oleh pihak Humas adalah melakukan komunikasi dengan masyarakat, melalui media sosial seperti Tiktok dan Instagram. Rincian tugas kami adalah menjawab semua pertanyaan yang berkaitan dengan pertanahan, seperti sertipikat hak milik, HGB, dan lain-lain.

4.3 Hasil dan pengalaman

Gambar 1.6 Hasil Video Konten Kreatif

Gambar 1.7 Hasil Video Kunjungan

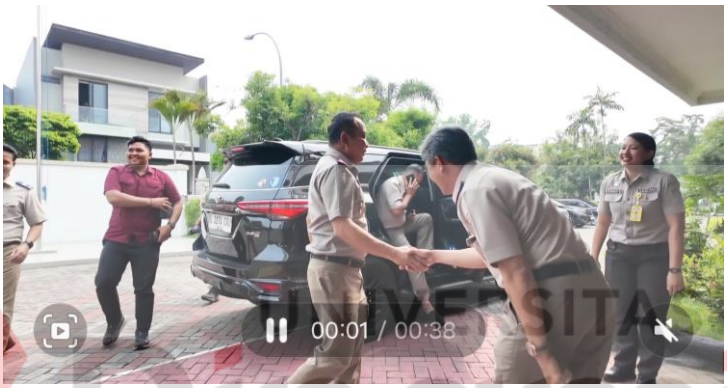
Gambar 1.8 Hasil PPT Kaleidoskop



Gambar 1.9 Hasil Video AI

Gambar 2.1 Hasil Majalah 100 Hari Kerja

Gambar 2.2 Hasil Video Kunjungan



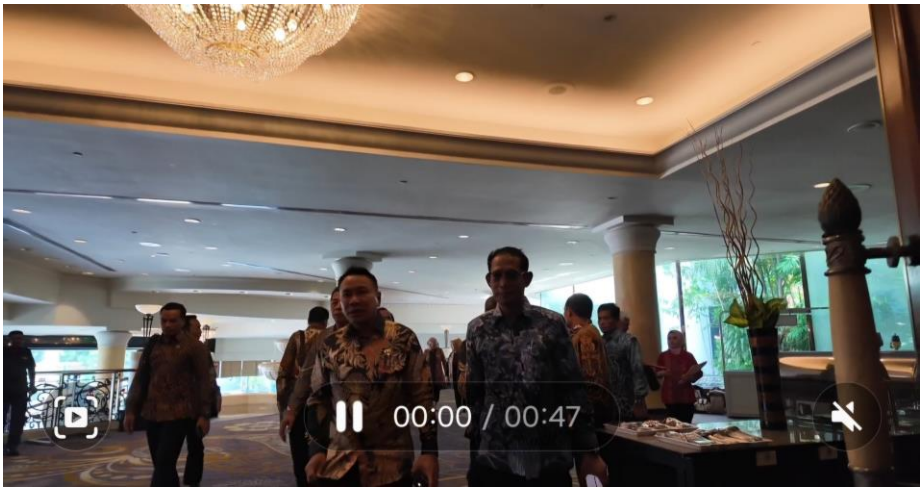
Gambar 2.3 Hasil Video Kunjungan

Gambar 2.4 Hasil Video Kunjungan

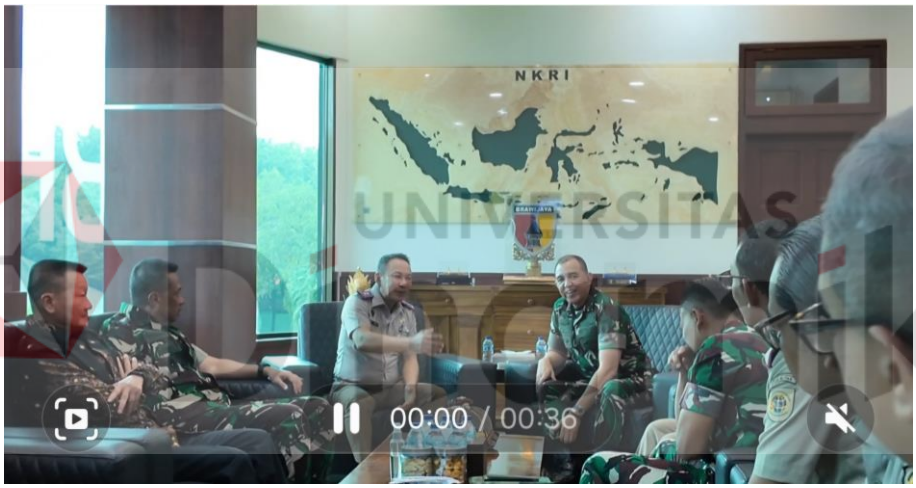
Gambar 2.5 Hasil Video Kunjungan

Gambar 2.6 Hasil Video Kunjungan

Gambar 2.7 Hasil Video Kunjungan



Gambar 2.8 Hasil Video Kunjungan



Gambar 2.9 Hasil Video Kunjungan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Laporan Kerja Praktik ini adalah bagaimana tugas sebuah divisi Humas / Hubungan Masyarakat, yang tidak hanya berhubungan dengan masyarakat dan instansi saja, namun juga mengenai desain dan editing. Humas juga bertugas dalam membuat konsep konten yang menarik perhatian masyarakat melalui media sosial. Canva dan Capcut merupakan beberapa software yang banyak digunakan dalam pembuatan desain dan editing di Instansi Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi Jawa Timur. Dimana software tersebut memiliki fitur yang lengkap, menarik, juga mudah digunakan oleh pemula.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kinerja instansi, dapat memberikan saran yang konstruktif agar dapat membantu instansi dalam meningkatkan layanan, efisiensi kerja, serta aspek lainnya. Menunjukkan kemampuan analisis agar mampu menganalisa situasi dan memberikan solusi yang tepat pada masyarakat. Memberikan visualisasi dalam pembuatan desain dan editing konten yang berkaitan dengan pertanahan, lebih spesifik juga terarah.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

(2024, Januari 18). Diambil kembali dari Sampoerna University: https://www.sampoernauniversity.ac.id/news/media-sosial-adalah#:~:text=Fungsi%20Media%20Sosial,adanya%20dampak%20negatif%20media%20sosial.

Astari Clara Sari, R. H. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5.

Calvin. (2024, Juni 8). *Interbox*. Diambil kembali dari Interbox: https://www.interbox.id/article/elemen-dan-prinsip-dasar-desain-interior

Ciputra, U. (2024, Juni 4). *Universitas Ciputra*. Diambil kembali dari Universitas Ciputra: https://www.ciputra.ac.id/penjelasan-tentang-desain-interior/

Enterprise, J. (2018). *Desain Grafis Komplet.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta .

Lisdawati, Y. (2022). Penggunaan Media Sosial dalam Penyebarluasan Informasi Program Pemerintah di Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 69.

Lubis, E. E. (2013). Peran Humas Dalam Membentuk Citra Pemerintah. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 51-52.

Panggabean, A. D. (2024, Mei 29). *Iptek*. Diambil kembali dari Radio Republik Indonesia (RRI): https://www.rri.co.id/iptek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024

Pradhana, M. R. (2024, juni 8). *Inteiordesign.id*. Diambil kembali dari Inteiordesign.id: https://interiordesign.id/pengertian-elemen-desain-interior-jenis-dan-manfaatnya/

QuBisa. (2024, Juni 4). *QuBisa*. Diambil kembali dari QuBisa: https://www.qubisa.com/article/pengertian-desain-interior

Rustian, R. S. (2012, Maret 1). Diambil kembali dari humas unpas: https://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/#:~:text=Sosial%20media%20adalah%20sebuah%20media,tanpa%20dibatasi%20ruang%20dan%20waktu.

Sari, C. P. (2024, Juni 4). *99 Panduan Properti*. Diambil kembali dari 99 Panduan Properti: https://www.99.co/id/panduan/desain-interior/

UNIVERSITAS Dinamika