

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

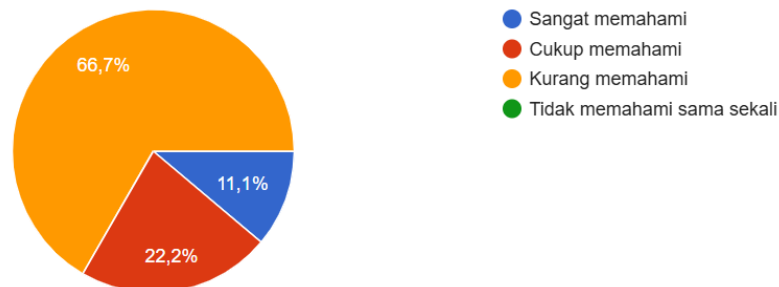
Bab ini menguraikan hasil dan gambaran menyeluruh terkait proyek tugas akhir yang telah rampung dikerjakan, mulai dari landasan teori, analisis masalah, hingga proses manajemen event yang diterapkan. Dengan tujuan meningkatkan literasi data bagi siswa SMAN 3 Semarang, penulis bekerja sama dengan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan akurat mengenai data kepada para Siswa/i. Selain menyelenggarakan rangkaian kegiatan, proyek ini juga menghasilkan luaran kreatif berupa media promosi cetak, meliputi *backdrop*, *y-banner*, brosur, dan poster. Keseluruhan proses manajemen proyek dibagi ke dalam tiga fase utama: pra-event, pelaksanaan, dan pasca-event. Pada bagian selanjutnya, akan dibahas secara spesifik mengenai deskripsi tugas (*job description*) serta kontribusi penulis selama tahapan pelaksanaan proyek tersebut.

4.1 Analisis Temuan dalam Permasalahan

Rendahnya literasi data yang ada pada siswa/i kelas X di SMAN 3 Semarang menjadi sebuah tantangan yang krusial di tengah masifnya arus informasi digital saat ini. Kebutuhan akan edukasi statistik menjadi semakin mendesak, bukan hanya untuk membentuk karakter siswa yang kritis dan tidak sembarangan dalam berargumen di ruang publik, tetapi juga sebagai bentuk dukungan langsung terhadap program akademik sekolah. SMAN 3 Semarang memiliki kebijakan yang mewajibkan para siswanya untuk menyusun karya tulis ilmiah sebagai salah satu persyaratan kelulusan. Tanpa pemahaman literasi data yang memadai, proses penyusunan karya tulis ini berisiko menghasilkan argumen dan kesimpulan yang tidak berlandaskan pada fakta serta angka yang valid.

Hal tersebut didukung dengan adanya data yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden (66,7%) mengaku kurang memahami isi grafik, sementara 22,2% responden merasa cukup memahami, dan hanya 11,1% yang menyatakan sangat memahami. Temuan ini memperlihatkan bahwa mayoritas

siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menginterpretasikan data pra-survey pada siswa kelas X SMAN 3 Semarang yang disajikan secara visual.



Gambar 4. 1 Hasil survey mengenai pemahaman siswa/i mengenai cara membaca grafik

Fenomena dan realitas lapangan yang menunjukkan terjadinya kesenjangan antara melimpahnya ketersediaan data statistik seperti yang diproduksi oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dengan kemampuan siswa dalam membaca, mengolah, dan memanfaatkan data tersebut. Kondisi ini menegaskan bahwa akses terbuka terhadap informasi dan data tidak akan memberikan dampak optimal jika tidak diimbangi dengan kemampuan literasi statistik yang memadai di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan dengan data dan permasalahan yang didapat, maka gambaran umum laporan tugas akhir ini merupakan sebuah upaya strategis yang dilakukan dalam peningkatan literasi data melalui pelaksanaan program BPS Meet Student. Laporan ini berfokus pada penyelesaian masalah melalui pendekatan manajemen acara dan media promosi. Dengan mengemas program edukasi statistik melalui optimalisasi peran *Event Field Officer* dan eksekusi desain grafis yang tepat sasaran, edukasi dapat tersampaikan secara efektif.

4.2 Solusi yang ditawarkan terhadap analisis temuan masalah

Tahap selanjutnya adalah analisis masalah yang merupakan pembahasan mengenai rendahnya literasi data yang ditemukan pada siswa kelas X SMAN 3 Semarang. Berdasarkan data hasil observasi, fakta bahwa 66,7% siswa kurang memahami isi grafik menjadi indikator kuat adanya hambatan dalam literasi visual. Analisis ini menunjukkan bahwa metode penyampaian data yang ada selama ini mungkin dianggap terlalu teknis atau kurang menarik bagi kelompok usia remaja,

sehingga kemampuan mereka dalam menginterpretasikan informasi kuantitatif menjadi terhambat.

Melalui proyek tugas akhir yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa kegiatan edukasi yang efektif harus mampu memecah kompleksitas data menjadi informasi yang lebih sederhana. Masalah utama yang dianalisis adalah bagaimana mentransformasi angka-angka statistik yang kaku menjadi konten yang edukatif namun tetap komunikatif bagi siswa. Tanpa adanya intervensi berupa manajemen acara yang interaktif dan visualisasi yang tepat, angka pemahaman siswa terhadap data diprediksi akan tetap rendah, yang berdampak pada kualitas karya tulis mereka ke depannya.

Oleh karena itu, dibuatkannya proyek tugas akhir **“Pelaksanaan Program ‘BPS Meet Student’ sebagai Sarana Edukasi Literasi Data bagi Siswa di SMAN 3 Semarang”**. Proyek ini hadir sebagai solusi untuk menjawab temuan data di atas, dengan tujuan meningkatkan persentase pemahaman siswa, sehingga mereka mampu menjadi individu yang lebih literat terhadap data.

4.3 Tahapan Perancangan Project Karya Bidang

Setelah melakukan tahapan analisis seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis memasuki tahap perancangan proyek tugas akhir yang selanjutnya akan melaksanakan tahap produksi proyek tersebut, yaitu dilaksanakannya kegiatan BPS Meet Student. Harapannya kegiatan yang diadakan mampu memberikan dampak yang positif bagi masyarakat, terutama SMAN 3 Semarang. Tahapan perancangan bidang meliputi 3 tahapan utama, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, dimana dalam tahap pra meliputi beberapa kegiatan seperti; (1) Membuat rancangan desain media promosi untuk keberlangsungan kegiatan dengan berdiskusi bersama pihak Badan Pustaka statistik Provinsi Jawa Tengah, kemudian dalam tahap prroduksi meliputi kegiatan; (2) Membuat desain media promosi untuk kegiatan berupa Backdrop, Poster, Y-Banner, dan Brosur, dan pada tahapan pasca meliputi kegiatan; (3) Mengoordinasikan teknis pelaksanaan di lapangan dan memastikan rangkaian acara berjalan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

4.3.1 Tahap Pra-Produksi

Berikut adalah rincian yang telah disusun oleh penyelenggara proyek bersama dengan pihak yang terlibat dalam proses perencanaan hingga dilaksanakan kegiatan (event). Pelaksanaan kegiatan ini dengan nama “BPS Meet Student” dilakukan melalui beberapa tahapan proses serta menggunakan media cetak sebagai sarana informasi kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Berikut pembagian tugas yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan proyek tugas akhir.

4.3.1.1 Penentuan Topik Literasi data dan diskusi awal

Kegiatan BPS Meet Student yang bertujuan untuk meningkatkan literasi data diadakan di SMAN 3 Semarang. Melalui riset, awalnya muncul inisiasi kegiatan ini merupakan sebuah bentuk atas dasar inovasi permasalahan rendahnya literasi data pada Siswa/i kelas X SMAN 3 Semarang. Penulis bersama Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah melakukan diskusi mengenai rancangan konsep untuk menyelenggarakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi data di SMAN 3 Semarang dengan menginisiasikan kegiatan peningkatan literasi data bagi Siswa/i kelas X SMAN 3 Semarang.



Gambar 4. 2 Diskusi dengan Pak Dwi selaku Tim Humas BPS Provinsi Jawa Tengah

Pada tahapan ini penulis membuat perencanaan pembuatan ide atau konsep serta pengumpulan informasi atau data sebagai bahan tujuan dibuatnya kegiatan tersebut. Setelah pengajuan konsep

dan melakukan perizinan kepada pihak Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah, pada tahap ini juga penulis menyusun ide dan konsep desain untuk produksi output media promosi berupa Backdrop, Poster, Y-Banner, dan Brosur yang didiskusikan bersama tim Humas Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.



Gambar 4. 3 Diskusi dengan Pak Subuh selaku Ketua Tim Humas BPS Provinsi Jawa Tengah

Pada tahapan ini, dilakukan penetapan waktu pelaksanaan kegiatan yang didiskusikan bersama Ketua tim Humas Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.

4.3.1.2 Analisis Target dan Tempat kegiatan

Bagian ini merupakan analisis target dan tempat kegiatan dilaksanakannya kegiatan “BPS Meet Student”. Kegiatan “BPS Meet Student” ini memiliki target sasaran Siswa/i Kelas x SMAN 3 Semarang yang akan terlibat aktif sebagai audiens pada kegiatan ini. Pemilihan Siswa/i kelas X didasari pada struktur program pembinaan riset di sekolah yang dirancang secara bertahap, di mana pada tingkatan ini siswa tengah menerima pembekalan dasar penelitian dan penyusunan proposal penelitian. Analisis tempat pelaksanaan kegiatan berlokasi di SMA Negeri 3 Semarang. Pemilihan lokasi ini didasari oleh profil sekolah yang memiliki program riset terstruktur.

Tabel 4. 1 Analisis Target dan Tempat Kegiatan

| Tanggal | Kegiatan | Dokumentasi |
|--------------------------------|--|---|
| <p>Senin, 2 Maret 2026</p> | <p>Bertemu dengan Pak Ade Gunawan selaku WaKa. Komunikasi SMAN 3 Semarang. Mengajukan pengadaan dan memberikan penjelasan kegiatan BPS Meet Student, merencanakan tanggal, menentukan audiens kegiatan, ditentukan bahwa diterimanya kegiatan BPS Meet Student di SMAN 3 Semarang, dan menitipkan G-form survei permasalahan kepada siswa/i SMAN 3 Semarang.</p> |  |
| <p>Rabu, 8 april 2026</p> | <p>Melakukan pertemuan kedua berupa pertemuan pihak SMAN 3 Semarang dengan pihak BPS Provinsi Jawa Tengah untuk pembahasan lebih lanjut mengenai konsep lebih detail kegiatan BPS Meet student, fixasi tanggal kegiatan, dan survei secara langsung Multimedia Hall yang menjadi tempat untuk kegiatan BPS Meet Student.</p> |  |

4.3.1.4 Realisasi Anggaran Biaya

Realisasi anggaran ini disusun guna mendukung pelaksanaan kegiatan "BPS Meet Student" serta berfungsi sebagai bentuk transparansi dalam penggunaan dana kebutuhan operasional. Tujuan dari pembuatan kategori anggaran biaya ini adalah untuk memastikan jumlah anggaran

secara keseluruhan yang tersedia dapat dikelola secara efisien guna mendukung keberhasilan acara.

Sumber dana yang diperoleh untuk kegiatan ini berasal dari anggaran pribadi serta dukungan dari pihak Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah. Dalam mengelola anggaran tersebut, hal pertama yang dilakukan adalah membagi poin-poin kebutuhan secara mendetail agar memudahkan koordinasi dengan pihak-pihak terkait. Jumlah dana yang disiapkan menjadi batas acuan bagi penyelenggara untuk mengukur kemampuan pembiayaan, mulai dari penyediaan perlengkapan kegiatan hingga kebutuhan logistik lainnya.

Berikut adalah rincian realisasi anggaran biaya yang disiapkan untuk mendukung kelancaran kegiatan "BPS Meet Student" agar sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

Tabel 4. 2 Realisasi Anggaran

| No. | Keterangan Jenis Kebutuhan | Unit | Biaya/Unit | Jumlah Harga |
|---------------------------------------|---------------------------------------|--------|------------|--------------|
| Perlengkapan Acara Keseluruhan | | | | |
| 1. | Print Backdrop 244.5 cm x 122.5 cm | 1 pcs | Mitra | Mitra |
| 2. | YBanner 60 cm x 160 cm | 1 pcs | Mitra | Mitra |
| 3. | Poster A3 | 3 pcs | Mitra | Mitra |
| 4. | Brosur A5 | 450pcs | Mitra | Mitra |
| 5. | Konsumsi snack panitia dan guru | 25pcs | Mitra | Mitra |
| 6. | Konsumsi makan siang panitia dan guru | 25pcs | Mitra | Mitra |
| 7. | Konsumsi snack peserta | 432pcs | Rp3.000 | Rp1.296.000 |
| 8. | Cue card | 2pcs | Rp7.000 | Rp7.000 |
| 9. | Print rundown | 5pcs | Rp28.000 | Rp28.000 |
| 10. | Kahoot (sewa akun) | 1 | Rp6.500 | Rp6.500 |
| 11. | Sewa Kamera | 2 pcs | Mitra | Mitra |
| 12. | Biaya Tak Terduga | 1 | Rp200.000 | Rp200.000 |
| 13. | Plakat | 1pcs | Mitra | Mitra |
| Perlengkapan Awarding | | | | |

| | | | | |
|---------------------------|---|------|----------|---------------------|
| 13. | Hadiah tanya jawab (snack dus) | 6pcs | Rp54.000 | Rp54.000 |
| 14. | Hadiah game notebook (kahoot) | 6pcs | Rp12.000 | Rp72.000 |
| 15. | Hadiah awarding goodie bag (Infografis) | 6pcs | Mitra | Mitra |
| 16. | Hadiah igs terbaik berupa mug | 4pcs | Mitra | Mitra |
| Jumlah Total Biaya | | | | Rp 1.663.500 |

4.3.1.5 Perizinan Penyelenggaraan Kegiatan

Dalam penyelenggaraan kegiatan "BPS Meet Student", perizinan dan kerja sama dengan lembaga terkait memiliki peranan penting sebagai langkah sistematis sebelum kegiatan berlangsung. Perizinan dilaksanakan guna memperoleh legalitas operasional serta memastikan kesediaan pihak-pihak yang terlibat untuk menjadi subjek dalam proses kegiatan tugas akhir ini. Bentuk kerja sama dengan instansi pemerintahan tentu berkaitan erat dengan alur birokrasi yang bersifat administratif, sehingga diperlukan lobi dan negosiasi yang baik untuk menjalin kemitraan yang suportif bagi keberlangsungan kegiatan.

Pada tahap ini, penulis menjalin kerja sama dengan pihak pendukung utama, yaitu Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Tengah, yang memberikan dukungan berupa materi dan arahan teknis sebagai lembaga pembina program. Selain itu, perizinan juga dilakukan kepada pihak SMAN 3 Semarang sebagai lokasi pelaksanaan dan penyedia target audiens utama. Kolaborasi yang terjalin dengan kedua pihak ini mampu meningkatkan efisiensi dari segi biaya, waktu, dan tenaga, serta menjaga profesionalitas selama proses produksi dan pelaksanaan di lapangan. Tahap perizinan ini berjalan dengan lancar, di mana pihak BPS Provinsi Jawa Tengah

maupun SMAN 3 Semarang memberikan respons positif serta bantuan arahan guna menyukkseskan edukasi literasi data bagi para siswa.

4.3.1.6 Persiapan Kegiatan

Proses ini mencakup pengorganisasian seluruh sumber daya dan pengaturan alur kerja guna memastikan setiap elemen kegiatan berjalan secara sistematis dan profesional. Persiapan yang terukur bertujuan untuk meminimalisir kendala teknis di lapangan serta menjamin kenyamanan bagi pemateri dari BPS Provinsi Jawa Tengah maupun siswa-siswi SMAN 3 Semarang sebagai peserta.

Untuk memberikan gambaran mengenai langkah-langkah strategis yang telah dilakukan, bagian ini akan memaparkan dua poin utama persiapan, yaitu teknis penyiapan perlengkapan yang mendukung jalannya acara serta penyusunan *rundown* kegiatan sebagai panduan operasional selama program berlangsung.

a. Menyiapkan perlengkapan

Persiapan kegiatan dilakukan mulai dari menyiapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan untuk menjamin keberlangsungan dan kelancaran acara. Dalam penyelenggaraan kegiatan "BPS Meet Student" ini, kebutuhan logistik mencakup perlengkapan yang disediakan secara mandiri oleh tim pelaksana serta perlengkapan pendukung yang telah dibantu persiapannya oleh pihak sekolah maupun dukungan dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Jawa Tengah.

Seluruh perlengkapan tersebut, mulai dari kebutuhan teknis di Multimedia Hall hingga materi pendukung edukasi, dikelola secara mendetail guna memastikan proses kegiatan dapat berjalan sesuai dengan standar profesional yang telah ditetapkan.

Tabel 4. 3 Daftar perlengkapan yang dibeli oleh Penyelenggara Kegiatan

| No. | PERLENGKAPAN | JUMLAH |
|------------|--------------------------------|---------------|
| 1. | Konsumsi snack peserta | 432pcs |
| 2. | Cue card | 2pcs |
| 3. | Print rundown | 5pcs |
| 4. | Kahoot (sewa akun) | 1 |
| 5. | Biaya Tak Terduga | 1 |
| 6. | Hadiah tanya jawab (snack dus) | 6pcs |
| 7. | Hadiah game notebook (kahoot) | 6pcs |

Tabel 4. 4 Daftar Perlengkapan Yang Disediakan Oleh Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah

| No. | PERLENGKAPAN | JUMLAH |
|------------|---|---------------|
| 1. | Print Backdrop 244.5 cm x 122.5 cm | 1 pcs |
| 2. | YBanner 60 cm x 160 cm | 1 pcs |
| 3. | Poster A3 | 3 pcs |
| 4. | Brosur A5 | 450pcs |
| 5. | Konsumsi snack panitia dan guru | 25pcs |
| 6. | Konsumsi makan siang panitia dan guru | 25pcs |
| 7. | Sewa Kamera | 2 pcs |
| 8. | Plakat | 1pcs |
| 9. | Hadiah awarding goodie bag (Infografis) | 6pcs |
| 10. | Hadiah igs terbaik berupa mug | 4pcs |

Tabel 4. 5 Daftar Perlengkapn yang disediakan oleh SMAN 3 Semarang

| No. | PERLENGKAPAN | JUMLAH |
|------------|---------------------|---------------|
|------------|---------------------|---------------|

| | | |
|----|---------------|---------|
| 1. | LED Proyektor | 2 pcs |
| 2. | Kursi | 230 pcs |
| 3. | Mic | 3 pcs |



Gambar 4. 4 Plakat dan hadiah yang tersusun di meja

b. Rundown kegiatan BPS Meet student

Kegiatan dimulai pada pukul 08:30 WIB dengan diawali dengan Pembukaan oleh MC dan dilanjut dengan Sambutan dari pihak SMAN 3 Semarang. Berikut rangkaian kegiatan “BPS Meet student”:

Tabel 4. 6 Rundown Sesi 1

| Time | Dura tion (Min) | Activity | PIC |
|-------------|--------------------------------|--|---------------------------------------|
| 8:20 - 8:30 | 10 | Persiapan kegiatan, cek mic, presensi peserta, dll. | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
| 8:30 - 8:45 | 15 | Pembukaan oleh MC, menyanyikan lagu Indonesia Raya, Mars Statistik, dan Mars SMAN 3 Semarang | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |

| | | | |
|---------------|----|--|---|
| 8:45 - 8:55 | 10 | Sambutan dari pihak SMAN 3 Semarang | Oleh Rusmiyanto, S.Pd., M.Pd |
| 8:55 - 9:05 | 10 | Sambutan dari Kepala BPS Provinsi Jateng/Perwakilan | Oleh Dr. Ali Said M.A |
| 9:05 - 9:10 | 5 | Penyerahan plakat | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
| 9:10 - 9:30 | 20 | Sesi 1: Storytelling with Data Paparan "Data is Our Superpower" | Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc. |
| 9:30 - 9:40 | 10 | Sesi 2: Statistics-Hunt (Live Demo & Game) | Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc. |
| 9:40 - 10:00 | 20 | Sesi 3: Workshop Materi infografis, diumumkan untuk membuat Story mention bps, paling menarik dapat hadiah | Minanur Rohman, SST |
| 10:00 - 10:40 | 40 | Sesi tanya jawab dilanjut kahoot (Tim BPS Menilai dan memilih hasil story terbaik) | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
| 10:40 - 10:50 | 10 | Awarding 3 pemenang infografis dan pemberian hadiah untuk pemenang story Terbaik | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |

| | | | |
|---------------|----|--|---------------------------------------|
| 10:50 - 11:00 | 10 | Closing & Foto Bersama Pengisian survei kepuasan (umpan balik pengguna) secara digital, foto bersama. | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
|---------------|----|--|---------------------------------------|

Tabel 4. 7 Rundown Sesi 2

| Time | Duration (Min) | Activity | PIC |
|---------------|----------------|---|---|
| 13:00 - 13:15 | 15 | Pembukaan oleh MC | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
| 13:15 - 13:35 | 20 | Sesi 1: Storytelling with Data Paparan "Data is Our Superpower" | Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc. |
| 13:35 - 13:45 | 10 | Sesi 2: Statistics-Hunt (Live Demo & Game) | Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc. |
| 13:45 - 14:05 | 20 | Sesi 3: Workshop Materi infografis diumumin untuk membuat Story mention bps, paling menarik dapat hadiah | Minanur Rohman, SST |
| 14:05 - 14:45 | 40 | Sesi tanya jawab, dilanjut kahoot (Tim BPS Menilai dan memilih hasil story terbaik) | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |

| | | | |
|---------------|----|---|---------------------------------------|
| 14:45 - 14:55 | 10 | Awarding 3 pemenang infografis dan pemberian hadiah untuk pemenang story Terbaik | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |
| 14:55 - 15:05 | 10 | Closing & Foto Bersama Pengisian survei kepuasan (umpan balik pengguna) secara digital, foto bersama. | Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani |

4.3.2 Tahapan Produksi

Pada tahapan produksi, seluruh rencana yang telah disusun pada tahap pra-produksi mulai direalisasikan secara langsung. Tahap ini merupakan inti dari keseluruhan proses perancangan proyek karya bidang, di mana tim mulai mengerjakan pembuatan media promosi secara aktif, mencakup perancangan dan pengembangan desain backdrop, y-banner, poster, dan brosur sebagai karya utama yang digunakan dalam kegiatan "BPS Meet Student". Proses produksi dilakukan secara bertahap, mulai dari penerapan elemen visual, penyusunan tata letak, hingga revisi dan transformasi desain berdasarkan masukan yang diterima dari berbagai pihak. Selain produksi media promosi, pada tahap ini juga dilakukan persiapan teknis pelaksanaan acara, koordinasi antar anggota tim, serta finalisasi seluruh perlengkapan yang dibutuhkan agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

4.3.2.1 Analisis Kegiatan dalam pelaksanaan BPS Meet Student tugas pokok fungsi sebagai (Event Field Officer)

Tahap selanjutnya adalah tahapan produksi, tahapan produksi proyek tugas akhir ini dilaksanakan secara langsung di Multimedia Hall SMAN 3 Semarang. Dalam pelaksanaan produksi proyek tugas akhir ini dilaksanakan pada hari Senin, 13 April 2026. Kegiatan ini dihadiri oleh 432 Siswa/i kelas X SMAN 3 Semarang, dan dipampingi oleh 4 guru.

a. Pelaksanaan tugas pokok fungsi selaku *event field officer*

Penulis memiliki peran dan tanggung jawab utama dalam memastikan kelancaran serta keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan di lapangan. Sebagai *field officer*, penulis bertugas untuk menangani koordinasi teknis yang meliputi perizinan, pengelolaan perlengkapan, hingga pemenuhan kebutuhan operasional lainnya. Seluruh kebutuhan tersebut telah dipersiapkan secara matang pada tahap pra-produksi guna meminimalisir risiko kesalahan teknis maupun kekurangan logistik saat acara berlangsung. Adapun kebutuhan prioritas dalam menunjang keberlangsungan edukasi literasi data ini adalah kesiapan sarana multimedia dan media promosi di lokasi. Selain itu, penulis juga melakukan koordinasi intensif dengan pihak SMAN 3 Semarang untuk perizinan penggunaan fasilitas serta mobilisasi audiens siswa kelas X.

Dalam tugas ini, penulis fokus pada beberapa poin berikut:

1. **Tanggung Jawab Operasional.** Bertanggung jawab penuh atas kelancaran seluruh proses kegiatan, mulai dari pengurusan perizinan administratif hingga memastikan seluruh perlengkapan serta media promosi tersedia di lokasi acara.
2. **Koordinasi Alur Kegiatan.** Mengkoordinasi seluruh rangkaian acara secara sistematis, mulai dari tahap persiapan di lokasi, penyambutan pihak BPS Provinsi Jawa Tengah, hingga selesainya kegiatan.
3. **Manajemen Audiens dan Pengawasan.** Memberikan arahan kepada para siswa selaku peserta dan mengawasi jalannya interaksi selama kegiatan berlangsung guna memastikan suasana belajar yang kondusif dan tertib.

b. Kegiatan BPS Meet Student

Kegiatan "BPS Meet Student" dimulai pada pukul 08.30 WIB di Multimedia Hall SMAN 3 Semarang. Pembukaan diawali dengan Pembukaan oleh MC, kemudian dilanjutkan dengan

sambutan dari SMA Negeri 3 Semarang dan pihak Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah. Pada pembukaan ini, disampaikan mengenai teknis pelaksanaan edukasi literasi data serta tata tertib yang harus diikuti oleh seluruh siswa kelas X selama kegiatan berlangsung agar suasana belajar tetap kondusif.

Untuk mendukung suasana kegiatan yang profesional, telah dilakukan pemasangan media promosi di berbagai titik strategis. *Backdrop* utama telah terpasang dengan rapi di panggung utama sebagai latar belakang area presentasi.



Gambar 4. 5 Kegiatan saat akan dimulai

Sementara poster informatif telah ditempel di lingkungan SMAN 3 Semarang untuk meningkatkan atensi siswa sebelum acara dimulai.



Gambar 4. 6 Pemasangan poster di BK Corner



Gambar 4. 7 Pemasangan brosur di lingkungan SMAN 3 Semarang

Di depan pintu masuk Multimedia Hall, terpasang *y-banner* sebagai identitas resmi sekaligus penyambut kehadiran para peserta.



Gambar 4. 8 Hasil cetak Y-Banner

Setelah pembukaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi inti mengenai literasi data. Sebelum kegiatan dimulai, brosur telah ditata secara rapi di setiap kursi peserta, sehingga saat siswa-siswi kelas X duduk, mereka dapat langsung mengakses materi tersebut guna memudahkan pemahaman poin-poin statistik yang disampaikan.



Gambar 4. 9 Hasil cetak brosur

Melalui penggunaan berbagai media promosi tersebut, diharapkan penyampaian informasi dapat berjalan secara efektif dan peserta dapat terlibat aktif dalam diskusi serta simulasi penelitian yang diberikan oleh pemateri.

4.3.2.2 Perubahan Transformasi desain hingga finalisasi Media Promosi berupa Backdrop, ybanner, poster, dan brosur

Dalam rangka memastikan kualitas dan konsistensi visual pada seluruh media promosi yang digunakan, berikut pendeskripsian briefing mengenai proses perubahan desain hingga tahap finalisasi. Briefing ini mencakup empat jenis media promosi, yakni backdrop, x-banner, poster, dan brosur, yang akan digunakan sebagai sarana komunikasi utama dalam kegiatan ini. Proses revisi desain dilakukan secara bertahap dengan melibatkan tim kreatif dan penanggung jawab kegiatan, guna memastikan setiap perubahan yang diterapkan sesuai dengan arahan, identitas visual, serta kebutuhan teknis produksi cetak.

4.3.2.2.1 Backdrop

Terdapat perubahan transformasi Desain backdrop diproses melalui serangkaian penyesuaian elemen grafis guna menciptakan latar belakang yang lebih ikonik dan berwibawa. Perubahan ini bertujuan untuk memperkuat *branding* 'BPS Meet Student' di area utama kegiatan, sekaligus memastikan seluruh komposisi visual mampu memberikan kesan profesional yang konsisten dan membangun atmosfer yang mendukung keterlibatan peserta secara optimal. Pada tahapan ini pula perubahan transformasi dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan tim Humas Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah, saat produksi terdapat beberapa perubahan pada konsep desain, pemilihan palet warna, dan tipografi.

Setelah penulis survey ke Multimedia Hall SMAN 3 Semarang, didapatkan bahwa backdrop diharuskan berukuran 244

cm x 122cm untuk memudahkan pemasangan pada tempat khusus backdrop yang sudah ada.

a. Konsep Desain

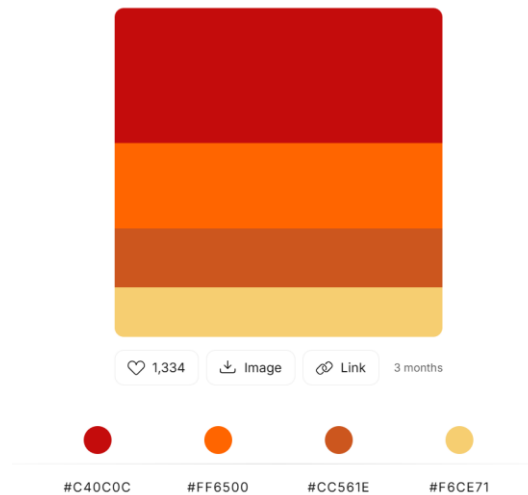
Mengusung konsep diorama sekolah yang interaktif dengan gaya ilustrasi 3D yang memiliki kedalaman (depth) dan volume. Desain ini menampilkan interaksi nyata antara siswa dan petugas BPS di depan gedung sekolah SMAN 3 Semarang, menciptakan suasana yang lebih inklusif dan membumi.

Terdapat elemen grafik data berbentuk 3 dimensi berupa semacam desain kontemporer pada kartun, penggunaan gawai oleh petugas untuk menunjukkan digitalisasi data (Sensus Ekonomi 2026), serta karakter siswa yang lebih beragam untuk menggambarkan demografi target audiens. Alasan adanya perubahan transformasi dari gaya *flat-vector* di desain perancangan ke gaya 3D bertujuan untuk menciptakan daya tarik visual yang lebih modern dan relevan bagi siswa SMA. Selain itu, perubahan narasi dari "pencapaian abstrak" (melompat di awan) menjadi "interaksi nyata" di lingkungan sekolah bertujuan agar pesan edukasi statistik terasa lebih konkret dan mudah dipahami.



Gambar 4. 10 Desain akhir backdrop

a. Palet Warna



Gambar 4. 11 palet warna backdrop

(sumber : website colorhunt.co)

Didominasi oleh gradasi warna oranye hangat (*warm orange*) pada bagian langit dan kuning cerah pada bagian *footer*. Warna biru tetap muncul sebagai aksen pada seragam siswa dan detail gedung untuk menjaga identitas institusi.

Peralihan ke warna oranye bertujuan untuk menyelaraskan dengan identitas warna BPS, yang mana pada tahun ini warna oranye digunakan sebagai identitas utama Sensus Ekonomi 2026. Karena semua output yang berhubungan dengan BPS tahun ini harus bernuansa oranye, maka desain ini disesuaikan untuk menciptakan konsistensi *branding*. Selain itu, warna oranye menciptakan kesan energi dan semangat yang lebih sesuai untuk target "Generasi Emas".

b. Tipografi

Menggunakan tipografi *sans-serif* yang tebal (*bold*), bulat, dan modern. Judul utama "BPS MEET STUDENT" diberi efek timbul (*bevel*) 3D dengan *outer glow* oranye yang kuat agar sangat menonjol.

Penghapusan font jenis *script* (tulisan tangan) dari desain awal bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan (*readability*) dan memberikan kesan yang lebih bersih serta profesional. Penggunaan font *sans-serif* yang konsisten dipilih agar selaras dengan estetika karakter 3D yang "penuh" dan modern.

4.3.2.2.2 Poster

Terdapat perubahan pada desain poster berupa penambahan elemen visual. Perubahan ini dilakukan berdasarkan masukan dan kebutuhan yang berkembang selama proses review berlangsung, dengan tujuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan serta meningkatkan daya tarik visual poster secara keseluruhan.

a. Konsep Desain



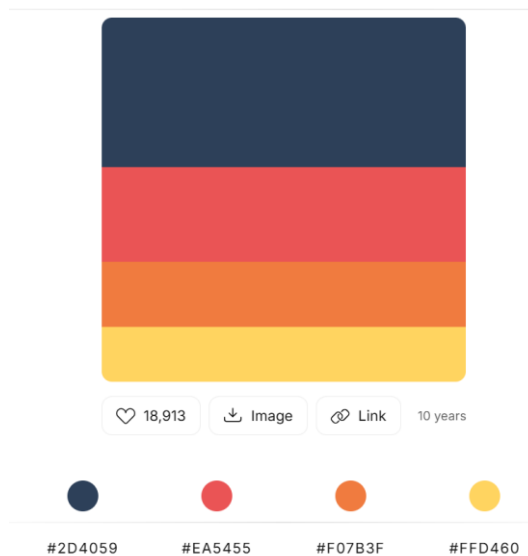
Gambar 4. 12 desain akhir poster

Mengusung konsep "Interaktif & Komprehensif". Konsep baru ini membangun sebuah panggung informasi yang lengkap melalui elemen visual seperti kertas catatan besar, foto polaroid SMA 3 Semarang, dan interaksi karakter 3D. Terdapat penambahan elemen krusial seperti kotak informasi sesi dan lokasi, instruksi *giveaway* pada layar

smartphone, serta karakter siswa dan petugas BPS yang memberikan kesan humanis dan ramah. Penempatan logo kini lebih rapi di bagian *header* atas.

Gambar awal terlalu minimalis dan misterius karena hanya fokus pada elemen kaca pembesar yang menutupi teks utama. Transformasi dilakukan agar audiens mendapatkan informasi yang jelas tentang isi acara (workshop, game, skill praktis) hanya dalam sekali lihat.

b. Palet warna



Gambar 4. 13 Palet warna poster

(sumber : colorhunt.co)

Warna oranye tetap dipertahankan sebagai latar belakang identitas, namun diperkaya dengan aksesoris emas (Gold) pada judul utama untuk kesan prestisius, serta Biru Navy dan Putih pada kotak informasi untuk memberikan kontras yang kuat dan bersih. Alasan penulis merubah palet warna pada poster karena penggunaan warna cenderung kaku dengan teks tanggal berwarna abu-abu yang kurang menonjol. Perubahan ke warna emas dan biru bertujuan untuk menciptakan hierarki visual warna cerah menarik perhatian

ke judul, sedangkan warna gelap menstabilkan informasi detail agar nyaman dibaca.

c. Tipografi

Menggunakan kombinasi Typeface 3D Bold untuk judul utama "BPS MEET STUDENT" agar terlihat menonjol dan dinamis. Untuk teks informasi lainnya, digunakan *font* Sans-serif yang modern dan bersih dengan berbagai ketebalan (*weight*) untuk membedakan antara judul sesi, lokasi, dan deskripsi kegiatan. Tipografi pada poster sebelumnya dinilai kurang efektif karena teks "Grade X Student" menggunakan gaya *script/cursive* di bawah efek kaca pembesar yang justru sulit dibaca. Revisi pada menghilangkan elemen yang menghalangi teks dan menggantinya dengan tipografi yang tegas agar pesan "Statistik untuk Generasi Emas" tersampaikan dengan jelas tanpa distorsi visual.

4.3.2.2.3 Y-Banner

Y-Banner juga mengalami beberapa penyesuaian desain guna menyelaraskan elemen visual dengan identitas kegiatan yang telah ditetapkan. Perubahan ini dilakukan agar tampilan banner lebih konsisten, menarik secara estetika, dan mampu merepresentasikan kegiatan "BPS Meet Student" dengan lebih kuat.

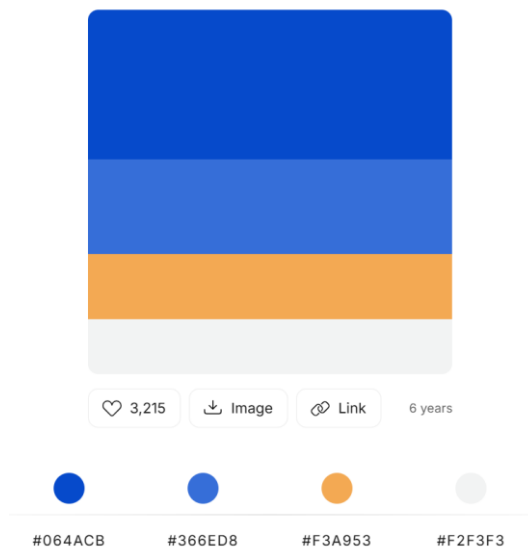
a. Konsep Desain



Gambar 4. 14 Desain akhir Y-Banner

Terdapat perubahan dari satu karakter tunggal menjadi lima karakter interaktif (siswa pria, siswa berhijab, dan pegawai BPS) untuk mencerminkan semangat partisipasi massal. Selain itu, ditambahkan elemen grafik batang mengambang untuk memperkuat tema literasi data secara visual, dan elemen visual SMAN 3 Semarang sebagai identitas bahwa kegiatan dilangsungkan di SMAN 3 Semarang. Transformasi dilakukan agar desain terasa lebih inklusif, realistis, dan relevan dengan audiens Indonesia, serta meningkatkan fungsionalitas informasi melalui kode QR yang lebih menonjol.

b. Palet warna



Gambar 4. 15 Palet warna Y-Banner

(sumber : coorhunt.co)

Menggunakan kombinasi warna yang didominasi oleh warna Emas (Gold) pada judul 3D dan piala, serta warna Kuning Saffron pada seragam petugas BPS. Warna oranye digunakan sebagai aksent latar belakang dan pita slogan untuk menciptakan kesan hangat dan terbuka. Alasan adanya perubahan warna karena cenderung datar dan didominasi warna biru putih yang monoton. Perubahan ke palet yang lebih kaya bertujuan untuk meningkatkan kontras agar banner lebih mencolok, serta memberikan kesan kemenangan dan prestasi yang selaras dengan tema "Generasi Emas".

c. Tipografi

Menggunakan sistem hierarki yang berlapis. Judul utama menggunakan *font* 3D tebal dengan tekstur emas berkilau untuk menciptakan efek kedalaman. Slogan dan detail informasi menggunakan kombinasi *font* Serif dan Sans-serif

pada pita hias untuk memisahkan pesan utama dengan detail teknis. Penulis juga mengubah konsep tipografi pada desain sebelumnya karena kurang dinamis dan memiliki bobot visual yang lemah. Dengan memberikan tekstur 3D dan membagi teks ke dalam beberapa tingkatan (hierarki), audiens dapat mencerna informasi secara bertahap dan pesan "Statistik untuk Generasi Emas" menjadi elemen paling dominan yang dilihat pertama kali.

4.3.2.2.4 Brosur

Perancangan brosur dalam program ini tetap berpijak pada fondasi visual yang sudah ada, di mana aspek konsep, palet warna, dan tipografi desain tidak mengalami perubahan sedikit pun. Berangkat dari ketetapan visual tersebut, tampilan brosur mengalami optimalisasi desain agar informasi yang tersaji lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens. Penyesuaian elemen visual dilakukan secara cermat untuk memastikan keselarasan dengan identitas visual 'BPS Meet Student', sehingga setiap detail pada brosur tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga mampu menarik minat siswa serta merepresentasikan semangat kegiatan secara keseluruhan.

a. Konsep Desain



Gambar 4. 16 Desain akhir brosur

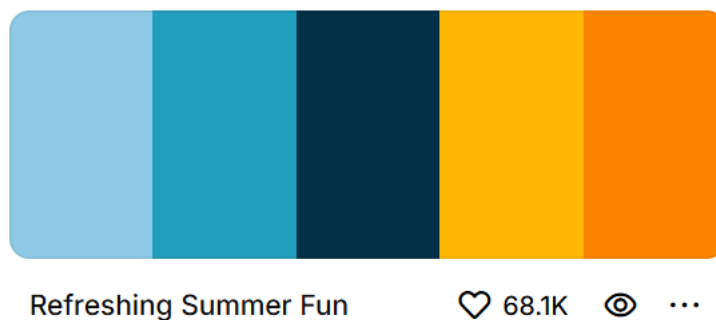
Penulis merancang tata letak brosur ini dengan pembagian zona informasi yang jelas, mulai dari identitas acara di bagian atas, rangkaian kegiatan di tengah, hingga panduan sayembara pembuatan *instagram story* di bagian bawah. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menyerap informasi secara bertahap dan sistematis saat membacanya sebelum kegiatan dimulai.

Menggunakan elemen grafis kekinian seperti ilustrasi tangan memegang *smartphone* serta karakter 3D siswa SMA yang ceria. Penggunaan elemen ini bertujuan untuk menciptakan kedekatan emosional dengan audiens

muda, menunjukkan bahwa kegiatan BPS ini seru, melek teknologi, dan jauh dari kesan kaku.

Bagian bawah brosur penulis dedikasikan khusus untuk *call to action* "SNAP, TAG, & WIN!". Penulis memilih konsep ini untuk mendorong partisipasi aktif siswa sejak awal acara, mengubah brosur yang tadinya media pasif menjadi pemicu aktivitas digital di media sosial.

b. Palet warna



Gambar 4. 17 Palet warna brosur

(sumber : colors.co)

Dominasi oranye, biru, dan putih, penulis menggunakan warna oranye sebagai aksen utama untuk memberikan kesan energi, kreativitas, dan semangat muda. Warna putih Penulis gunakan sebagai latar belakang dominan agar brosur terlihat bersih dan memberikan ruang napas bagi mata pembaca.

Penulis menyisipkan warna biru navy dan biru muda pada teks serta ikon. Alasan Penulis memilih warna ini adalah untuk menjaga identitas profesional Badan Pusat Statistik (BPS) dan memberikan kontras yang kuat sehingga informasi penting mudah ditemukan oleh siswa.

Penulis menerapkan warna oranye cerah pada kata-kata kunci seperti "data", "masa depan", dan judul kompetisi.

Strategi ini Penulis gunakan untuk memastikan pesan inti dari kegiatan literasi data ini langsung tertangkap oleh mata siswa meskipun hanya dilihat sekilas.

c. Tipografi

Menggunakan *font* Sans-serif yang tebal (*bold*) dan membulat pada judul utama "BPS Meet Student". Pemilihan ini Penulis maksudkan agar brosur terlihat ramah, modern, dan tidak intimidatif bagi kalangan pelajar SMA.

Penulis mengatur ukuran dan ketebalan huruf secara kontras antara judul, sub-judul, dan poin-poin rangkaian acara. Alasan Penulis melakukan ini adalah untuk menciptakan "jalur baca" yang memudahkan siswa membedakan mana informasi utama dan mana informasi pendukung dalam waktu singkat.

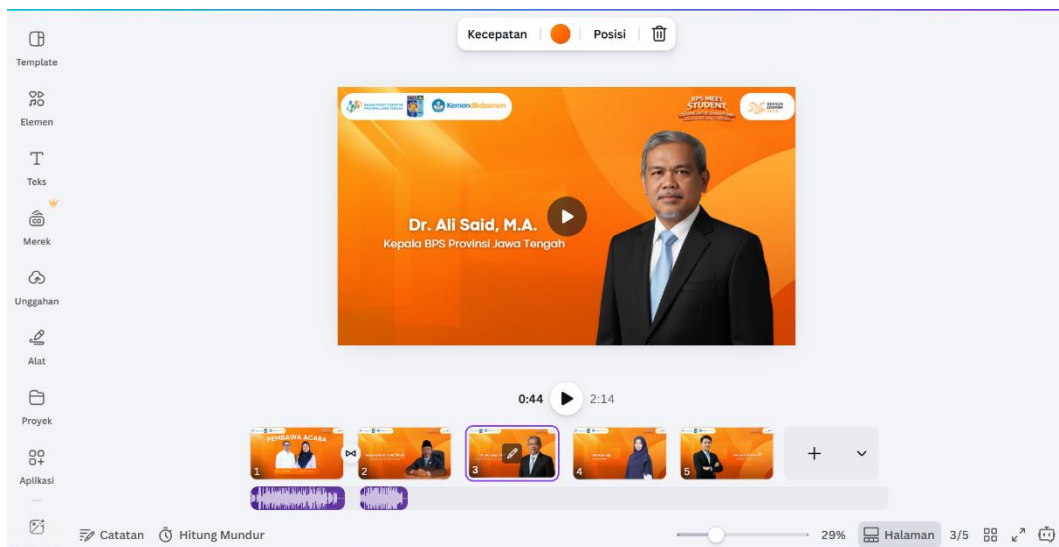
Untuk bagian langkah-langkah kompetisi dan rincian acara, Penulis menggunakan *font* yang lebih bersih dan ringkas. Hal ini Penulis lakukan untuk menjamin tingkat keterbacaan yang maksimal, sehingga siswa tidak akan salah dalam mengikuti instruksi "Cara Ikutan" kompetisi foto tersebut.

4.3.2.3 Produksi *Bumper* sebagai media pendukung presentasi selama acara berlangsung

Produksi bumper ini dirancang untuk ditayangkan selama acara berlangsung, berfungsi sebagai penanda segmen, pengisi jeda, serta penguat identitas visual kegiatan secara keseluruhan. Proses produksi bumper meliputi tahapan konsep, pengembangan animasi, perbaikan (revisi), hingga finalisasi file yang siap tayang. Setiap elemen visual dan audio yang digunakan akan diselaraskan dengan panduan identitas acara agar tampilan yang dihasilkan terasa kohesif dan berkesan bagi seluruh peserta. Pada produksi *bumper* ini,

penulis membuat 5 *slide bumper* sebagai *opening* pada setiap sesi yang mana berisi; (1) Pembawa acara, (2) sambutan Kepala SMAN 3 Semarang, (3) sambutan Kepala Badan Pusat Statistik (4) Provinsi Jawa Tengah, (5) Narasumber 1, dan (6) Narasumber 2. Alur pembuatan *bumper*, antara lain :

1. Merancang desain dasar *bumper*
2. Mengumpulkan foto dan identitas yang akan masuk ke dalam *bumper*
3. Membuat desain secara keseluruhan
4. Konsultasi dengan pihak Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah dan langsung digunakan saat kegiatan “BPS Meet Student”



Gambar 4. 18 Produksi video bumper menggunakan aplikasi canva

4.3.2.4 Alur Proses Perancangan Desain Media Promosi



Gambar 4. 19 Alur Proses Produksi Media Promosi

Dalam tahap produksi media promosi berupa desain Backdrop, Y-Banner, Poster, dan Brosur untuk kegiatan "BPS Meet Student", penulis mengawalinya dengan merancang draf desain visual secara mandiri. Setelah rancangan selesai, penulis mendatangi langsung kantor BPS Provinsi Jawa Tengah selaku klien tunggal untuk melakukan sesi konsultasi dan asistensi guna menyelaraskan konsep desain dengan standardisasi instansi.

Pada prosesnya, beberapa rancangan desain yang langsung disetujui (*ACC*) oleh pihak klien langsung dialihkan menuju tahap cetak. Sementara itu, untuk draf desain yang mendapatkan catatan atau revisi, penulis segera melakukan perbaikan pada hari yang sama dan mengonsultasikannya kembali di hari berikutnya hingga memperoleh persetujuan resmi sebelum akhirnya masuk ke proses produksi cetak.

4.3.3 Tahapan Pasca Produksi

Pada tahapan ini seluruh rangkaian kegiatan "BPS Meet Student" telah selesai dilaksanakan dan memasuki fase evaluasi menyeluruh. Tahap pasca

produksi merupakan bagian akhir dari keseluruhan proses pelaksanaan proyek, di mana tim melakukan peninjauan kembali terhadap seluruh aspek kegiatan yang telah berjalan, mulai dari efektivitas media promosi yang digunakan, ketercapaian tujuan kegiatan, hingga respons dan antusiasme peserta selama acara berlangsung. Pada tahap ini pula dilakukan pendokumentasian hasil kegiatan serta pengumpulan data sebagai bahan evaluasi dan laporan akhir.

4.3.3.1 Analisis Kegiatan BPS Meet Student

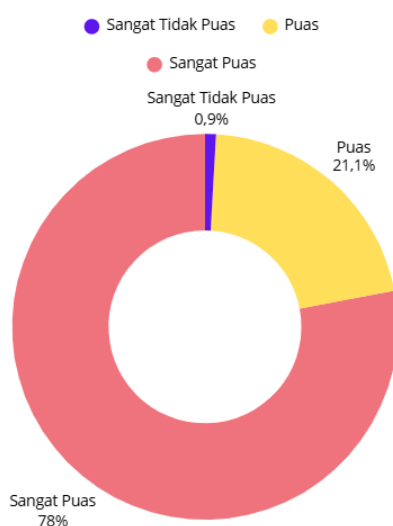
Pasca-penyelenggaraan kegiatan “BPS Meet Student” yang dilaksanakan pada Senin, 13 April 2026, terdapat beberapa catatan penting yang dikumpulkan sebagai bahan evaluasi demi perbaikan kualitas kegiatan di masa mendatang. Adapun catatan yang penulis gunakan sebagai bahan evaluasi dan refleksi dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Terjadinya perubahan transformasi desain pada hampir seluruh media promosi dan publikasi acara, yang meliputi penyesuaian ulang visual pada *Backdrop*, *Poster*, dan *Y-Banner* agar selaras dengan kebutuhan terbaru di lapangan.
- Adanya kendala teknis yang terjadi secara mendadak saat acara berlangsung, yaitu salah satu LCD proyektor di ruangan tidak berfungsi dengan baik. Hal ini menuntut koordinasi taktis yang cepat untuk meminimalkan gangguan visual pada saat pemaparan materi.
- Tingginya intensitas dan dinamika rangkaian kegiatan di lapangan membuat penulis memerlukan waktu tambahan (ekstra) secara mendadak untuk memastikan seluruh tahapan acara tetap dapat berjalan sesuai rencana awal.
- Ditemukan kendala berupa adanya beberapa siswa peserta yang belum mengisi formulir *post-test*. Sebagai solusi cepat, penulis langsung berkoordinasi dan menghubungi Wakil Kepala Sekolah (Waka) Bidang Kehumasan SMAN 3 Semarang untuk

dapat mengidentifikasi siswa yang belum menyelesaikan pengisian tersebut dan diminta untuk langsung mengisi *post-test* tersebut.

4.3.3.2 Analisis data survei keberhasilan kegiatan

Berdasarkan judul yang telah tertulis, proyek tugas akhir ini memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi data di kalangan Siswa/i Kelas X SMAN 3 Semarang melalui program edukasi. Setelah dilaksanakannya kegiatan "BPS Meet Student" yang diselenggarakan pada hari Senin, 13 April 2026, maka dilakukan analisis keberhasilan kegiatan melalui kuesioner yang disebar kepada para siswa yang turut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut secara langsung. Kuesioner ini menyasar 432 siswa kelas X SMAN 3 Semarang sebagai responden yang telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Adapun hasil dari responden yang dikumpulkan melalui kuesioner tersebut memperoleh data sebagai berikut:



Gambar 4. 20 Survey Keberhasilan Kegiatan

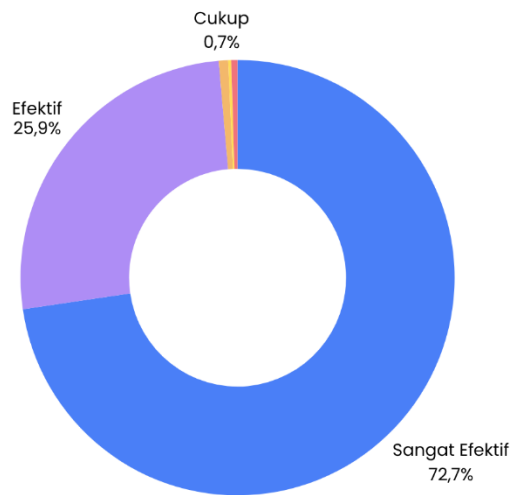
Pada data diagram di atas menunjukkan hasil sebanyak 78% responden merasa sangat puas dengan kegiatan "BPS Meet student" dan 21,1% responden merasa puas. Hal tersebut membuktikan

bahwa Penyelenggara kegiatan berhasil melaksanakan kegiatan sehingga responden tercatat didominasi dengan rasa puas.

4.3.3.3 Analisis Data Survey Keberhasilan Media Promosi

Berdasarkan judul yang telah tertulis, proyek tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan literasi data di kalangan siswa kelas X SMAN 3 Semarang melalui optimalisasi penggunaan media promosi yang efektif. Setelah dilaksanakannya kegiatan "BPS Meet Student" pada hari Senin, 13 April 2026, dilakukan analisis untuk mengukur sejauh mana media promosi mampu menyampaikan informasi serta menarik minat audiens secara visual.

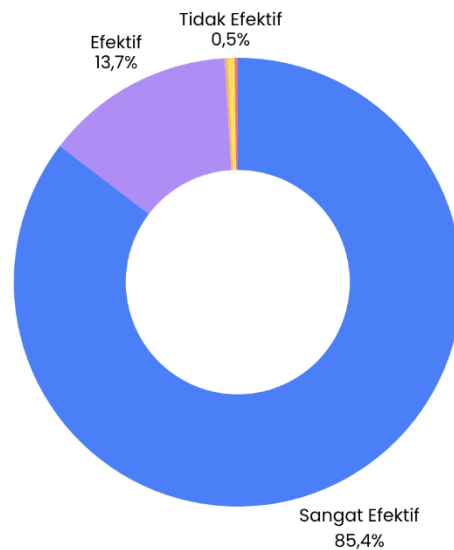
Analisis ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 432 siswa kelas X SMAN 3 Semarang sebagai responden yang telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan melihat langsung berbagai media promosi yang tersedia dengan tujuan mengukur secara langsung tingkat efektifitas desain media promosi yang penulis buat. Adapun media yang menjadi objek penilaian meliputi Backdrop, Poster, Y-Banner, serta Brosur. Sebagai catatan, perancangan seluruh media promosi tersebut merupakan bagian dari tugas pokok dan fungsi (tupoksi) penulis yang bertanggung jawab sebagai desain grafis dalam proyek ini. Hasil dari responden yang dikumpulkan melalui kuesioner tersebut memperoleh data sebagai berikut:



Gambar 4. 21 Pertanyaan 1 Survey Keberhasilan Media Promosi

Pertanyaan kuesioner “Setelah mengikuti seluruh rangkaian acara 'BPS Meet Student', bagaimana penilaian Anda terhadap kemampuan desain visual dan tulisan pada backdrop dalam merepresentasikan inti kegiatan yang baru saja selesai berlangsung?”

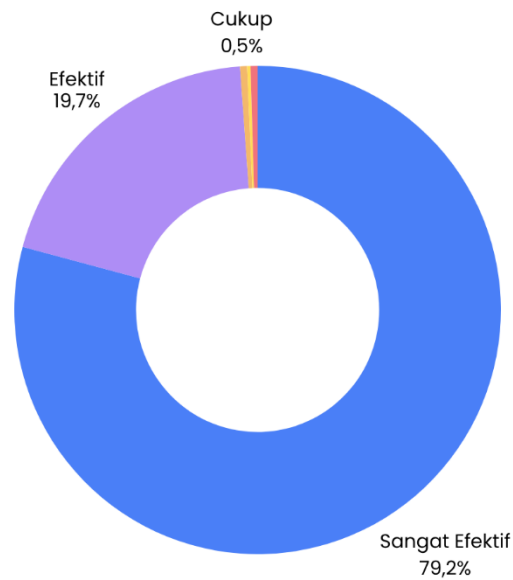
Pada data diagram di atas menunjukkan hasil sebanyak 98,6% responden merasa sangat efektif dan efektif keberadaan backdrop yang terpasang di panggung, yang mana hal ini meliputi penilaian identitas dan pesan kegiatan melalui backdrop sehingga menilai bahwa kegiatan ini memiliki identitas yang jelas berdasarkan identitas visual.



Gambar 4. 22 Pertanyaan 2 Survey Keberhasilan Media Promosi

Pertanyaan “Setelah melihat poster yang terpasang di area sekolah, desain poster tersebut menyampaikan informasi utama acara (tujuan, waktu, tempat), seberapa mudah tulisan/tingkat keterbacaan dalam poster tersebut untuk dibaca dan dipahami saat anda melewatinya?”

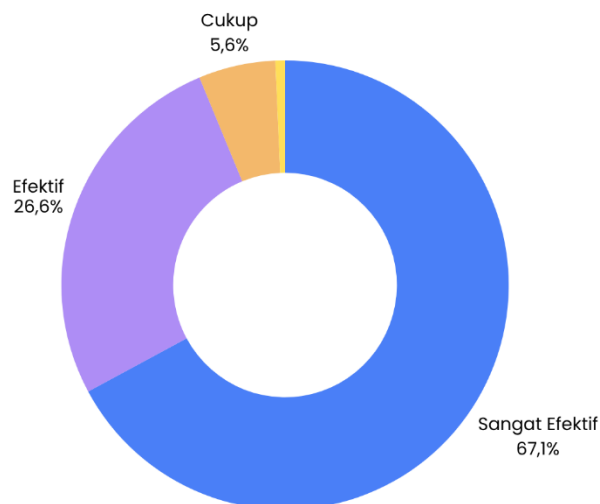
Pada data diagram di atas menunjukkan hasil sebanyak 99,1% responden merasa sangat efektif dan efektif keberadaan poster yang dipasang di lingkungan sekolah, yang mana hal ini meliputi penilaian tersampainya informasi mengenai kegiatan berdasarkan isi poster dan elemen desain sehingga menilai bahwa efektifitas pemilihan font sebagai tingkat keterbacaan poster yang terpasang pada lingkungan sekolah.



Gambar 4. 23 Pertanyaan 3 Survey Keberhasilan Media Promosi

Pertanyaan “Pada brosur yang sudah dibagikan seberapa efektif penyampaian informasi mengenai apa saja kegiatan yang anda ikuti dan instruksi kompetisi '**SNAP, TAG, & WIN!**' pada brosur ini dalam membuat Anda memahami langkah-langkah partisipasi yang harus dilakukan?”

Pada data diagram di atas menunjukkan hasil sebanyak 98,9% responden merasa sangat efektif dan efektif keberadaan brosur yang diberikan saat sebelum kegiatan berlangsung, yang mana hal ini meliputi penilaian tersampainya informasi isi kegiatan yang akan berlangsung sehingga menilai bahwa efektifitas siswa mengetahui apa saja kegiatan yang mereka ikuti.



Gambar 4. 24 Pertanyaan 4 Survey Keberhasilan Media Promosi

Pertanyaan “Setelah mengikuti rangkaian acara hari ini, bagaimana penilaian Anda terhadap efektivitas Y-Banner (*standing banner*) di depan ruangan dalam mengomunikasikan identitas kegiatan serta pihak penyelenggara secara akurat dan mudah dipahami?”

Pada data diagram di atas menunjukkan hasil sebanyak 93,7% responden merasa sangat efektif dan efektif keberadaan Y-Banner yang terpasang di depan Hall Multimedia, yang mana hal ini meliputi penyampaian pesan kegiatan sehingga menilai bahwa efektivitas siswa mengetahui bahwa ada kegiatan “BPS Meet Student” di Hall Multimedia.

4.3.3.4 Indikator Keberhasilan

Capaian performa kegiatan "BPS Meet Student" dianalisis berdasarkan indikator kinerja utama (*Key Performance Indicator/KPI*) yang telah ditetapkan pada tahap awal. Tolok ukur keberhasilan ini meliputi tingkat efektivitas penggunaan media promosi visual berupa *Backdrop*, poster, *Y-Banner*, dan brosur serta tingkat kepuasan para peserta terhadap jalannya acara. Adapun rincian data dari hasil pencapaian indikator-indikator tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Indikator keberhasilan secara keseluruhan

| KPI | Tujuan | Target | Realisasi |
|---|---|--|--------------------------|
| Jumlah Siswa Hadir | Menilai keterlibatan siswa dalam kegiatan | $\geq 80\%$ peserta hadir | 100% Hadir |
| Tingkat kepuasan peserta dan pihak pendukung | Menilai kualitas pelaksanaan kegiat | Nilai kepuasan rata-rata ≥ 4 (skala Likret 1-5) | 99,1% Puas |
| Tersampainya identitas dan pesan kegiatan melalui backdrop | Menilai bahwa kegiatan ini memiliki identitas yang jelas berdasarkan desain visual | $\geq 80\%$ peserta menilai efektif | 98,6% Dilaini Efektif |
| Tersampainya informasi mengenai kegiatan berdasarkan isi poster dan elemen desain | Menilai efektifitas pemilihan font sebagai tingkat keterbacaan poster yang terpasang pada lingkungan kegiatan | $\geq 80\%$ peserta menilai efektif | 99,1% Dinilai Efektif |
| Tersampainya pesan kegiatan melalui Y-Banner | Siswa mengetahui bahwa ada kegiatan "BPS Meet student" di Hall Multimedia | $\geq 80\%$ peserta menilai efektif | 98,9 Dinilai Efektif |
| Tersampainya isi kegiatan melalui brosur | Menilai siswa mengetahui apa saja kegiatan yang akan mereka ikuti | $\geq 80\%$ peserta menilai efektif | 93,7% Dinilai Efektif |

Melalui capaian tersebut, seluruh indikator keberhasilan yang telah dirumuskan dapat terpenuhi secara optimal. Hasil ini membuktikan bahwa program "BPS Meet Student" telah terealisasi secara efektif dalam mendorong peningkatan literasi data siswa melalui metode edukasi yang interaktif dan aplikatif, dengan didukung oleh pengadaan media promosi yang komunikatif.