

Penerapan Desain Multimedia Sebagai Sarana Informasi Humas Polres Humbahas

1st Rizal Susanto Sihite

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

rizalsusanto@student.telkomuniversity.
ac.id

2nd Ady Purna Kurniawan

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

adypurnakurniawan@telkomuniversity.
ac.id

3rd Yahdi Siradj

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

yahdiinformatika@telkomuniversity.ac.
id

Abstrak—Dipolres humbahas pada tahun 2021/2022 seiring berkembangnya teknologi 4.0 sedang membangun sarana informasi yang mempermudah masyarakat dalam menerima informasi dari instansi kepolisian ini. Sarana informasi yang sering digunakan adalah banner dan juga baliho, ketika menggunakan media ini sebagai sarana informasi ada beberapa kendala pencurian, perusakan dan gangguan lalu lintas. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah terobosan dipolres humbahas pada bagian hubungan kemasyarakatan (Humas) yaitu video, design poster, infografis, foto, meme; tujuannya untuk mempermudah masyarakat dalam menerima informasi dan melaksanakan digitalisasi polri point ke6 kapolri tahun 2021.

Kata Kunci—teknologi, Informasi, Design.

I. PENDAHULUAN

Secara teknis, pengertian *multimedia* adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan text, graphics, audio, video dan animasi dengan menggunakan *links* dan *tools* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi atau berkolaborasi.[3].

Keunggulan teknologi multimedia :

1. Menarik perhatian, karena aplikasi ini memiliki teknik penyajian yang menarik;
2. Media alternatif dalam penyampaian pesan, karena diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan gambar animasi;
3. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi; Interaktif [1][3]

Saat ini perkembangan dalam dunia teknologi informasi dan media promosi berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan banyaknya kebutuhan masyarakat akan informasi tersebut. Jenis media promosi yang ada saat ini sangat bervariasi, hal tersebut dikarenakan tuntutan dari strategi promosi yang dikembangkan oleh Instansi untuk mencapai sarana informasi yang mudah diterima untuk kemajuan sebuah Instansi.[1]

Selain itu, kemajuan yang demikian pesat dalam teknologi telekomunikasi dan dan informatika (Telematika), mendorong manusia untuk selalu merasa “ingin tahu” dan ingin mengetahui informasi secara cepat. Teknologi yang memungkinkan untuk hal itu adalah melalui media internet. Dengan menggabungkan teknologi internet serta multimedia dapat dihasilkan sebuah aplikasi sebagai media promosi yang bersifat mudah disebarkan, interaktif serta dapat melakukan kolaborasi.[1][4].

Promosi merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu program penyampaian informasi dalam suatu Instansi. Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi informasi, yang dimaksud dengan komunikasi informasi adalah aktivitas penyampaian informasi timbal balik dari pemberi informasi untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan mengingatkan pembaca agar mengerti dan mudah menerima informasi dari Instansi yang bersangkutan.[1][2]

Polres Humbahas merupakan sebuah instansi kepolisian di daerah Sumatera Utara yang sedang mengembangkan digitalisasi untuk memenuhi salah satu prioritas kerja kapolri yaitu polri yang presisi. Dalam 16 proritas kerja kapolri tercantum bahwa polri siap menjadi perubahan teknologi modern dan police 4.0. dipolres Humbahas pada bagian hubungan masyarakat (HUMAS) telah membuat sarana informasi berupa sepanduk dan banner sebagai sarana penyampaian informasi, namun penyampaian informasi menggunakan metode ini kurang tepat karena hanya sekali pakai, mudah rusak, mengganggu lalu lintas dan konsekuensinya masyarakat yang tidak bertanggung jawaab merusak atau mengambil sepanduk atau banner.

Untuk itu penulis membuat sebuah media informasi yang dapat membantu memenuhi aspek penyampaian informasi dalam menyampaikan informasi agar mudah di terima oleh masyarakat terutama di lingkungan polres humbahas, yaitu : design poster, meme, infografis, dan video. Yang nantinya media ini di sampaikan secara online melalui facebook, twitter, instagram, dan youtube.

II. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam metode Multimedia Development Life Cycle tahapan – tahapan yang akan dilalui dalam proses pengerjaan proyek akhir ini adalah:

A. Konsep (Concept)

Tahap pembuatan konsep bertujuan untuk menentukan tujuan dan siapa yang menerima informasi desain informasi ini, dalam hal ini desain informasi ini bertujuan untuk mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat kabupaten Humbahas. Diharapkan dengan adanya desain informasi yang menarik dapat membangun tingkat minat membaca dan menerima informasi yang lebih baik.

Dalam tahap ini juga, penulis sudah mendaftarkan bahan – bahan yang diperlukan untuk membuat desain informasi ini, diantaranya adalah:

1. Aplikasi adobe photoshop, wondershare filmora
2. Asset/Icon-icon, Object, audio,
3. Informasi/narasi berita acara

B. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang arsitektur, tampilan, format, pola, tema dan bahan – bahan yang sudah didefinisikan menjadi sebuah *desain informasi* yang menarik dan dapat memberikan informasi yang jelas. Desain informasi ini baik berupa Meme, Pamflet, gift, dan Video, dalam pengembangan desain informasi ini penulis hanya memfokuskan pada bagian pembuatan Meme, Poster, dan video.

C. Requirement Gathering

Pada studi kasus pembuatan desain informasi ini penulis sering sekali menemui kendala dapat penyesuaian narasi informasi yang diberikan secara tidak langsung, hal ini menyebabkan keterlambatan pembuatan desain informasi yang mengakibatkan narasi pada desain informasi yang dibuat tidak sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. Untuk menyelesaikan masalah ini penulis menganjurkan untuk upload file drive secara berkala dalam setiap bentuk kegiatan yang dilaksanakan, agar pembaca desain informasi dapat menerima informasi dengan baik.

D. Analysis

1. Analisa *hardware*, khususnya untuk *plug-in* yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi multimedia beserta *requirement software/ hardware*.
2. Analisa dilanjutkan dengan menentukan jenis desain informasi yang akan dibuat, apakah merupakan desain informasi formal/informal.

E. Implementasi

1. Implementasi setiap asset-aset yang akan dikreasikan sesuai dengan tema desain informasi yang akan dibuat.
2. Implementasi format, dan tema kegiatan yang dibuat baik berupa Meme, gift dan Video.
3. Revisi secara berkala dengan kepala satuan divisi Humas polres humbahas mengenai format, tema dan hasil perancangan desain informasi yang telah dibuat.

F. Upload Content

Pada tahap ini penulis melakukan upload desain informasi yang telah dibuat, meliputi:

1. Upload ke social media baik (youtube, instagram, facebook, twitter)
2. Membuat narasi/caption kegiatan dalam desain informasi yang telah dibuat. Langkah-langkah di atas dapat dilihat pada gambar 3.1

III. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi Design Informasi berbasis Multimedia di terapkan pada Setiap bentuk kegiatan baik dalam skala kecil dan besar pada setiap minggu atau bulan. Pada tahap ini dilakukan implementasi pada hasil karya yang dibuat seperti Meme, Spanduk, dan Poster, adapun implementasi pada laporan design ini sebagai berikut :

A. Poster

Meme atau gambar berupa informasi kegiatan, himbauan, ajakan, dan ucapan resmi dari polres humbahas kepada masyarakat sebagai sarana informasi dengan



Gambar Ayo vaksin Polres Humbahas



Gambar Peringatan 1 Mei Hari buruh



Gambar Peringatan 1 Mei Hari buruh



Gambar 5 Ucapan terimakasih kapolres humbahas



Gambar 6 larangan pembakaran hutan dan lahan

Poster



Gambar 7 Sertijab Bhayangkari



Gambar 7 Sertijab Bhayangkari



Gambar 9 Bakti Sosial Hut Bhayangkara ke-76



Gambar 9 Bakti Sosial Hut Bhayangkara ke-76

B. Video

Video adalah sarana yang digunakan sebagai media yang merangkum semua bentuk kegiatan yang telah

baik dari setiap pelosok humbahas dapat melihat kegiatan yang sudah dilaksanakan pada setiap hari besar baik nasional maupun daerah. Adapaun implementasi dari video yang telah dibuat.



Kegiatan vaksinasi booster di polres humbahas



IV. PENGUJIAN

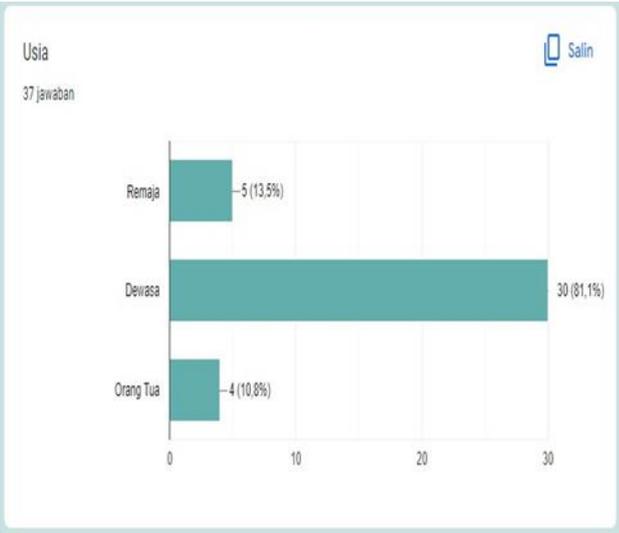
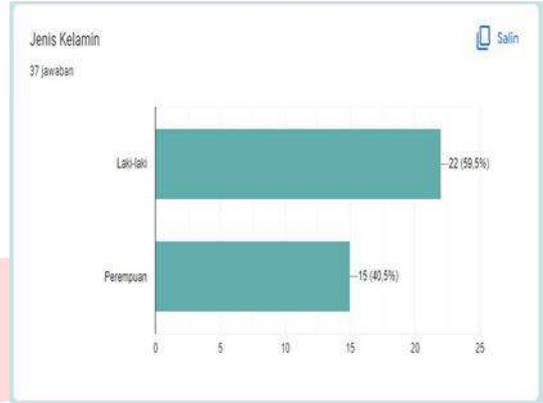
pengujian yang dilakukan untuk menguji tingkat kepuasan sarana informasi yang telah dibuat adalah dengan menggunakan metode kuisisioner (*UEQ – User Experience Questionnaire*). Berikut hasil dari pengujian dalam laporan ini:

Ada 26 pertanyaan yang diberikan mengenai kepuasan masyarakat terhadap saran informasi yaitu :

<u>menyusahkan</u>	<input type="radio"/>	<u>menyenangkan</u>							
<u>tak dapat dipahami</u>	<input type="radio"/>	<u>dapat dipahami</u>							
<u>kreatif</u>	<input type="radio"/>	<u>monoton</u>							
<u>mudah dipelajari</u>	<input type="radio"/>	<u>sulit dipelajari</u>							
<u>bermanfaat</u>	<input type="radio"/>	<u>kurang bermanfaat</u>							
<u>membosankan</u>	<input type="radio"/>	<u>mengasikkan</u>							
<u>tidak menarik</u>	<input type="radio"/>	<u>menarik</u>							
<u>tak dapat diprediksi</u>	<input type="radio"/>	<u>dapat diprediksi</u>							
<u>cepat</u>	<input type="radio"/>	<u>lambat</u>							
<u>berdava cipta</u>	<input type="radio"/>	<u>konvensional</u>							
<u>mengalahkan</u>	<input type="radio"/>	<u>mendukung</u>							
<u>baik</u>	<input type="radio"/>	<u>buruk</u>							
<u>rumit</u>	<input type="radio"/>	<u>sederhana</u>							
<u>tidak disukai</u>	<input type="radio"/>	<u>menggembirakan</u>							
<u>lazim</u>	<input type="radio"/>	<u>terdepan</u>							
<u>tidak nyaman</u>	<input type="radio"/>	<u>nyaman</u>							
<u>aman</u>	<input type="radio"/>	<u>tidak aman</u>							
<u>memotivasi</u>	<input type="radio"/>	<u>tidak memotivasi</u>							
<u>memenuhi ekspektasi</u>	<input type="radio"/>	<u>tidak memenuhi ekspektasi</u>							
<u>tidak efisien</u>	<input type="radio"/>	<u>efisien</u>							
<u>jelas</u>	<input type="radio"/>	<u>membingungkan</u>							
<u>tidak praktis</u>	<input type="radio"/>	<u>praktis</u>							
<u>terorganisasi</u>	<input type="radio"/>	<u>berantakan</u>							
<u>atraktif</u>	<input type="radio"/>	<u>tidak atraktif</u>							

Form Response 1

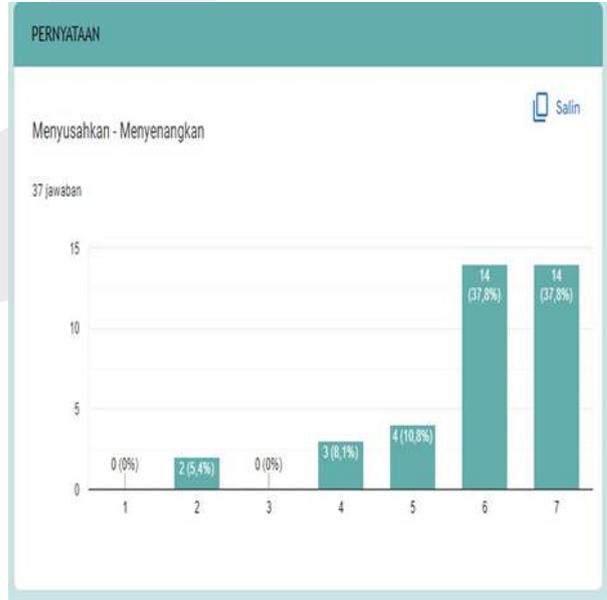
No	Item	1	2	3	4	5	6	7
1	ARABIDY (Penerjemah)							
2	ARABIDY (Penerjemah)							
3	ARABIDY (Penerjemah)							
4	ARABIDY (Penerjemah)							
5	ARABIDY (Penerjemah)							
6	ARABIDY (Penerjemah)							
7	ARABIDY (Penerjemah)							
8	ARABIDY (Penerjemah)							
9	ARABIDY (Penerjemah)							
10	ARABIDY (Penerjemah)							
11	ARABIDY (Penerjemah)							
12	ARABIDY (Penerjemah)							
13	ARABIDY (Penerjemah)							
14	ARABIDY (Penerjemah)							
15	ARABIDY (Penerjemah)							
16	ARABIDY (Penerjemah)							
17	ARABIDY (Penerjemah)							
18	ARABIDY (Penerjemah)							
19	ARABIDY (Penerjemah)							
20	ARABIDY (Penerjemah)							
21	ARABIDY (Penerjemah)							
22	ARABIDY (Penerjemah)							
23	ARABIDY (Penerjemah)							
24	ARABIDY (Penerjemah)							
25	ARABIDY (Penerjemah)							
26	ARABIDY (Penerjemah)							
27	ARABIDY (Penerjemah)							
28	ARABIDY (Penerjemah)							
29	ARABIDY (Penerjemah)							
30	ARABIDY (Penerjemah)							
31	ARABIDY (Penerjemah)							
32	ARABIDY (Penerjemah)							
33	ARABIDY (Penerjemah)							
34	ARABIDY (Penerjemah)							
35	ARABIDY (Penerjemah)							
36	ARABIDY (Penerjemah)							
37	ARABIDY (Penerjemah)							



A. Hasil Pengujian

B. Kesimpulan

Kesimpulan dari laporan yang dibuat oleh penulis ini adalah bahwa sarana informasi yang di buat telah mampu menjadi media informasi yang dapat di terima masyarakat secara umum khususnya di lingkungan resort Polres Humbahas untuk memenuhi program prioritas kapolri tahun 2022.



REFERENSI

[1] Larasati, Nina. "MEDIA COMPANY PROFILE SEBAGAI SARANA PENUNJANG INFORMASI DAN PROMOSI." *Core.ac.uk*, core.ac.uk/reader/285995720. Accessed 1 Apr. 2022.

[2] "Digital Library - Perpustakaan Pusat Unikom - Knowledge Center - WELCOME | Powered by

- elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read
&id=jbptunikompp-gdl-chandrahus-29331.
Accessed 1 Apr. 2022.
- [3] Jasmine, Aisyah, and Redito Benaya Loen. “Penggunaan Video Company Profile Sebagai Sarana Informasi Dan Meningkatkan Promosi Pada PT
- [4] Avoir Industry.” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, vol. 2, no. 2, 24 Aug. 2020, pp. 125–132, 10.35746/jtim.v2i2.100. Accessed 10 Jan. 2022.
- [5] Nugroho, Eko. “Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Penyebarluasan Informasi Dan Penyuluhan Pertanian.” *Repository.ipb.ac.id*, 2009, repository.ipb.ac.id/handle/123456789/31466. Accessed 1 Apr. 2022.
- [6] “Multimedia.” *Wikipedia*, 18 Mar. 2022, id.wikipedia.org/wiki/Multimedia. Accessed 1 Apr. 2022.
- [7] Sutrisman, Adi, et al. *Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi 18 Dan Promosi ... 11*.
- [8] *Apa Itu Desain Informasi Dan Mengapa Itu Penting ?* | MARKEY. 8 June 2020, markey.id/blog/technology/informasi-adalah. Accessed 1 Apr. 2022.
- [9] “Fotografi Desain.” *Klifonara*, student-activity.binus.ac.id/klifonara/2017/02/fotografi-desain/. Accessed 1 Apr. 2022.
- [10] *Apa Itu Desain Informasi Dan Mengapa Itu Penting ?* | MARKEY. 8 June 2020, markey.id/blog/technology/informasi-ad