

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, tentu kita harus beradaptasi seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Dengan pesatnya kemajuan teknologi dapat mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya berbagi informasi melalui internet. Kehadiran internet telah membantu manusia dalam melakukan berbagai aktivitas yang tadinya hanya bisa dilakukan dengan cara komunikasi secara tatap muka, menjadi dapat dilakukan secara daring (dalam jaringan). Berbagi informasi melalui internet dapat dilakukan dalam berbagai platform digital seperti media sosial. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, berbagai instansi pemerintahan kini memanfaatkan Media Sosial untuk melakukan salah satu tugas dan wewenangnya, khususnya pada bagian Humas (Hubungan Masyarakat).

Sesuai Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara, Kementerian Koinfo merupakan perangkat Pemerintah Republik Indonesia ini membidangi urusan yang ruang lingkupnya disebutkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu informasi dan komunikasi. Kementerian Komunikasi dan Informatika mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara [1].

Adapun tugas dan fungsi utama Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah merumuskan kebijakan nasional, kebijakan pelaksanaan, dan kebijakan teknis di bidang komunikasi dan informatika yang meliputi pos, telekomunikasi, penyiaran, teknologi informasi dan komunikasi, layanan multimedia dan diseminasi informasi [2].

Dalam melaksanakan tugas tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi lebih dekat dengan masyarakat. Selain itu, media sosial menjadi tempat untuk mempublikasikan berbagai kegiatan Pemerintah Kota Tasikmalaya dan memberikan berbagai informasi yang dapat berguna bagi masyarakat. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya memilih untuk menyebarluaskan informasi tersebut menggunakan desain 2D berupa infografis. Pembuatan desain 2D berupa infografis, dapat memberikan informasi yang berguna secara singkat namun tetap dapat dipahami oleh pembaca. Penambahan elemen visual yang menarik juga dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara mendapatkan informasi yang akan disampaikan pada desain 2D berupa infografis yang akan dibuat?
2. Bagaimana proses pembuatan desain 2D berupa infografis yang menarik, informatif dan mudah dipahami oleh masyarakat?
3. Apa informasi yang diberikan dalam desain 2D berupa infografis yang dibuat?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk pembuatan desain 2D berupa infografis.
2. Memproduksi desain 2D berupa infografis yang menarik, informatif dan mudah dipahami oleh masyarakat.
3. Menginformasikan berbagai tips, informasi kuliner, wisata dan edukasi dalam bentuk desain 2D berupa infografis yang telah dibuat.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah lingkup proyek akhir mengenai batasan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini:

1. Pemanfaatan media sosial X dengan *username* @KominfoKotaTSM sebagai media informasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya.
2. Pemanfaatan media sosial Instagram dengan *username* @kominfo_pemkot_tsm sebagai media informasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya.
3. Pembuatan desain 2D berupa infografis untuk media sosial X dan Instagram Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya.

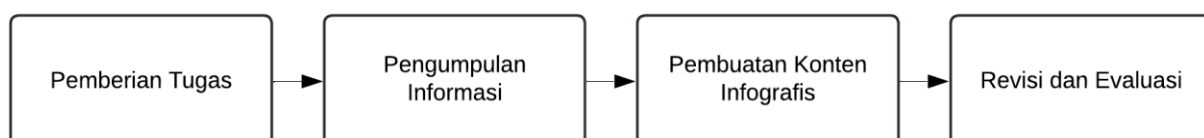
4. Proses pembuatan konten infografis berupa gambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva.

1.5 Definisi Operasional

1. Desain 2D adalah karya seni yang hanya memiliki dua dimensi yaitu Panjang dan lebar tanpa adanya kedalaman atau ruang yang jelas. Objek biasanya digambarkan dengan menggunakan garis, bidang, warna dan tekstur di atas bidang datar.
2. X atau twitter merupakan platform media sosial microblog untuk berbagi pesan singkat yang disebut “*tweet*”. Setiap *tweet* dibatasi hanya sampai 280 karakter saja.
3. Instagram adalah platform media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi foto dan video.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pelaksanaan kerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya, terdapat beberapa alur yang perlu dilewati sesuai dengan ketentuan yang ada. Alur pembuatan desain 2D berupa infografis dimulai dari pemberian tugas, pengumpulan informasi, pembuatan konten infografis, serta revisi dan evaluasi. Penanggungjawab konten di divisi Informasi dan Komunikasi Publik (IKP) akan memberikan topik untuk infografis yang akan dibuat kepada tim IKP. Kemudian tim IKP mencari informasi serta referensi atas topik yang telah diberikan dan dilanjutkan dengan pembuatan konten infografis. Jika pembuatan konten infografis telah selesai, maka hasilnya diserahkan kepada penanggungjawab konten dan ketua divisi IKP untuk dilakukan pengecekan. Hasil akhir konten infografis diserahkan kepada penanggungjawab media sosial untuk diunggah di media sosial X dan Instagram Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tasikmalaya.



Gambar 1- 1 Metode Pengerjaan