

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor Camat adalah kantor administratif yang terletak di sebuah kecamatan yang secara umum bertugas untuk kesejahteraan masyarakat di sekitarnya dan tidak jarang pula sebagai sarana untuk pemenuhan data-data administratif masyarakat seperti keperluan surat rekomendasi, pembuatan kartu tanda penduduk, kartu keluarga serta administrasi warga baru ataupun pindah kependudukan. Dengan demikian, Kantor Camat akan dikunjungi oleh banyak orang dalam melakukan pengisian administrasi-administrasi tersebut, dengan potensi tersebut maka akan dibutuhkan adanya media komunikasi visual yang dapat meringankan pekerjaan dari staf dan pegawai di Kantor Camat Simpang Rimba.

Berdasarkan fakta yang ditemui di tempat, Kantor Camat Kecamatan Simpang Rimba sebelumnya belum pernah sekalipun ada kajian ataupun penelitian yang terkhusus dibidang Desain Multimedia untuk kebutuhan administrasi ataupun organisasinya. Sejauh yang penulis ketahui dalam kebutuhan media promosi administrasi, Kantor Camat Simpang Rimba menggunakan sarana jasa pembuatan desain logo dan spanduk di industri rumahan atau bahkan pembagian media dari badan administrasi pemerintahan yang lebih tinggi. Setelah melakukan kunjungan, penulis juga menyadari bahwa sebagian besar dari desain yang ada sudah lama dibuat dan sudah terlihat pudar.

Dalam kegiatan riset ini penulis mengusung judul “DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA LAYANAN ADMINISTRASI PEMERINTAHAN PADA KECAMATAN SIMPANG RIMBA” yang mana telah disusun sesuai dengan permasalahan tersebut sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pemerintahan setempat dalam mendesain sebuah media komunikasi visual untuk keperluan administrasi dan kegiatan sehari-hari lainnya.

Adapun media visual yang dimaksud adalah media yang berupa media cetak dalam bentuk spanduk untuk menyampaikan berbagai macam informasi kepada masyarakat dan ini adalah media yang paling efektif di era pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, bentuk selanjutnya yaitu kartu nama kepegawaian untuk setiap staf yang bekerja dan bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengenali setiap pegawai apabila akan melakukan pengisian dan pembuatan data administrasi di Kantor Camat Simpang Rimba, bentuk selanjutnya yaitu video profil pemerintahan yang berisi profil dan atau prestasi-prestasi Kantor Camat Simpang Rimba. Media selanjutnya berupa poster untuk menyampaikan informasi ataupun himbauan di dalam ruangan untuk menjangkau baik pegawai maupun masyarakat, dan media terakhir berupa kalender untuk kegiatan kantor sehari-harinya ataupun dapat dibagikan kepada masyarakat yang berkunjung, maka media kalender ini tidak hanya mempermudah pekerjaan kantor namun juga dapat sekaligus mempromosikan kepada penduduk sekitar agar lebih mengenalkecamatan Simpang Rimba.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mencapai fokus ataupun target yang penulis harapkan mengenai peningkatan skala kepercayaan masyarakat setelah dibuatnya desain-desain media interaktif berisi informasi kegiatan administratif dan keorganisasian di Kantor Camat Simpang Rimba yaitu dengan merancang, membuat atau bahkan menyediakan media-media interaktif tersebut untuk keperluan multimedia di Kantor Camat Simpang Rimba. Adapaun media-media interaktif yang penulis maksud adalah logo, spanduk, poster, kalender, kop surat dan video profil instansi.

1. Belum adanya desain komunikasi visual yang dibuat oleh Kecamatan Simpang Rimba sebagai media layanan pemerintahan.
2. Belum pernah melakukan perancangan desain mengenai poster dan spanduk.
3. Belum menggunakan kalender sebagai sarana layanan kepada masyarakat
4. Belum adanya video interaktif mengenai profil instansi agar lebih dikenal dan meningkatkan kredibilitas dikalangan masyarakat umum.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan hanya pada ruang lingkup desain yang akan dibahas berupa proses pembuatan desain logo, spanduk, poster, kalender, kop surat dan video profil instansi. Adapun *software* yang akan digunakan oleh penulis yaitu Adobe PhotoShop CS6 dan Adobe PremierePro CS6 dan menggunakan *hardware* milik pribadi penulis yaitu laptop Lenovo IdeaPad S145.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Pengajuan desain-desain media visual untuk kebutuhan *branding*, *stationary*, dan promosi Kantor Camat Simpang Rimba untuk meningkatkan kualitas kerja para staf dan pegawai yang kemudian akan meningkatkan kualitas ekosistem kerja yang lebih berkualitas pula.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan seperti mengaplikasikan ilmu-ilmu yang didapat oleh penulis dalam membuat desain multimedia untuk keperluan media iklan administrasi dan organisasi di Kantor Camat Simpang Rimba.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari kegiatan riset ini adalah sebagai berikut :

- a. *Outcome* dari kegiatan penelitian ini diharapkan akan dapat digunakan oleh Kantor Camat Simpang Rimba secara berkesinambungan untuk keperluan media interaksi kepada masyarakat dan diharapkan perlahan-lahan akan merubah sudut pandang masyarakat terhadap instansi pemerintahan menjadi lebih baik dan dapat menjalankan instruksi-instruksi yang telah disebarkan baik di dalam lingkungan kantor ataupun di lingkungan masyarakat berbentuk logo, spanduk, poster, kalender, kop surat dan video profil instansi.

b. Kegiatan riset ini tidaklah hanya bermanfaat bagi instansi tempat riset saja, melainkan beberapa instansi ataupun individu lainnya. Dalam hal ini pribadi penulislah yang merasakan manfaat terbanyak dari hasil bahkan selama proses riset itu sendiri, seperti penerapan pengetahuan-pengetahuan yang didapat agar lebih mahir dalam menggunakannya, mengasah sikap bertanggung jawab serta mencari solusi untuk pemecahan masalah-masalah yang dihadapi selama proses riset maupun selama penyusunan laporan hasil riset dengan bijak, serta diharapkan dapat memberikan dampak baik terhadap tempat penelitian, pihak kampus, penulis dan pihak-pihak terkait lainnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang akurat dan telah tervalidasi kebenarannya penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

- a. Wawancara, dalam hal ini penulis melakukan wawancara tertulis dengan beberapa staf di Kantor Camat Simpang Rimba untuk kebutuhan informasi dan data agar menghasilkan laporan dan desain grafis yang tepat sasaran.
- b. Studi Pustaka, penulis juga melakukan analisis terhadap beberapa literasi kepegawaian dan pemerintahan di Kantor Camat Simpang Rimba.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab yang akan tersusun sebagaimana uraian berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II Metode Penelitian

Pada ini akan menjelaskan mengenai teknik pengumpulan data, metode desain media, metode konsep multimedia dalam penyusunan media grafis keperluan riset.

BAB III Konsep Perancangan

Menjelaskan mengenai objek penelitian, analisis objek, konsep desain berupa sketsa dasar sebelum pembuatan desain secara komprehensif dan konsep desain akhir berupa hasil digital dari pembuatan desain grafis.

BAB IV Implementasi dan Multimedia

Merupakan bab dimana memuat hasil desain yang telah dicetak di media kertas dan spanduk, target audience untuk mengetahui tujuan penerima agar lebih tepat sasaran, serta tabel pengujian apakah hasil cetak dari desain komprehensif dapat digunakan dan diterapkan di tempat riset.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran selama pembuatan laporan dan riset.

