

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecamatan merupakan sebuah pembagian wilayah administratif negara Indonesia di bawah Kabupaten atau Kota. Sebuah kecamatan dipimpin oleh seorang camat dan terbagi menjadi beberapa kelurahan atau desa. Tugas umum kantor camat adalah mengkoordinasikan kegiatan pemberdayaan masyarakat seperti melakukan pelayanan masyarakat yang menjadi tugasnya atau yang belum dapat dilaksanakan oleh pemerintah desa atau kelurahan. Penulis telah melakukan kunjungan ke tempat Kantor Camat Riau Silip penulis menemukan spanduk lama yang digunakan sudah pudar dan usang. Selain itu, tidak adanya media interaktif tentang profil instansi yang dapat meningkatkan kepercayaan di lingkungan masyarakat, tidak adanya desain komunikasi visual yang dirancang oleh Kecamatan Riau Silip sebagai media layanan pemerintahan maupun masyarakat.

Dengan permasalahan yang ditemukan oleh penulis maka dari itu penulis membuat Proposal Tugas Akhir yang mengangkat judul “IMPLEMENTASI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA KECAMATAN RIAU SILIP”. Penelitian ini dilakukan untuk membantu karyawan kantor camat dalam membuat desain komunikasi visual untuk keperluan kegiatan pelayanan masyarakat.

Beberapa bentuk media visual yang penulis rencanakan yaitu logo, spanduk, poster, kalender, kop surat, dan video profil pemerintahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis buat, penulis merumuskan masalah yang ada pada Kantor Camat Riau Silip, yaitu:

1. Dengan merancang media interaktif yang dapat berguna dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap Kecamatan Riau Silip?

2. Dengan merancang desain komunikasi visual yang menarik dan memilih jenis media publikasi di Kecamatan Riau Silip?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul Implementasi Desain Komunikasi Visual Pada Kecamatan Riau Silip, penulis membatasi permasalahan hanya pada bagian yang akan dibahas, yaitu:

1. Proses merancang desain logo, spanduk, poster, kalender, kop surat dan video profil instansi pada Kecamatan Riau Silip.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Dengan membuat desain komunikasi visual yang interaktif untuk kebutuhan kegiatan di Kantor Camat Riau Silip.
2. Dengan membuat *company profile* instansi agar bisa menimbulkan rasa percaya masyarakat terhadap instansi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Untuk memudahkan masyarakat untuk keperluan media komunikasi kepada masyarakat.
2. Dengan adanya video *company profile* masyarakat bisa melakukan mengetahui layanan PATEN apa saja yang ada di Kantor Camat Riau Silip.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini tersusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini, penulis menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II Metode Penelitian

Pada bab ini, akan dijabarkan mengenai teknik pengumpulan data, metode desain media, serta metode konsep multimedia.

BAB III Konsep Perancangan

Di bab ini, menjabarkan tentang objek penelitian, analisis objek, konsep desain yang masih dalam bentuk kasar, dan konsep desain ajuan yaitu hasil desain digital.

BAB IV Implementasi Desain dan Multimedia

Berisi hasil desain yang sudah dicetak di kertas dan spanduk, target audience agar masyarakat tahu tujuannya supaya tepat sasaran, dan tabel pengujian hasil dari desain menyeluruh yang dapat dipakai dan diterapkan oleh tempat riset.

BAB V Penutup

Yang berisi tentang kesimpulan dan saran selama pengerjaan laporan dan kegiatan riset.