



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Industri media massa mengalami beberapa perubahan penting yang terjadi dengan adanya digitalisasi. Jumlah media online semakin banyak melebihi media konvensional, seperti surat kabar, majalah, radio dan televisi. Hal ini dimungkinkan karena kehidupan manusia modern tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi digital, salah satunya keberadaan media sosial. Media sosial tidak hanya digunakan oleh individu, tetapi juga oleh berbagai instansi pemerintahan maupun swasta sebagai media komunikasi dengan berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, penting bagi pengelola media sosial untuk memikirkan konten yang akan disampaikan dalam media sosial tersebut.

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet (Nasrullah, 2016:16). Keberadaan internet mampu menyediakan informasi untuk kepentingan produksi konten media sosial dari berbagai sumber, misalnya website, serta berita daring. Tantangannya adalah bagaimana mengemas informasi dengan akurat agar tidak menjadi informasi palsu pada media lainnya.

Biro Kerjasama dan Hubungan Masyarakat (BKHM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) merupakan instansi pemerintah yang menggunakan media sosial Instagram sebagai media komunikasi. Dengan demikian, sangat penting bagi pengelola untuk membuat konten yang memenuhi unsur kebenaran, ketepatan, tetapi juga edukatif dan informatif. Konten media sosial disebarluaskan melalui akun Instagram yang bernama @kemdikbud.ri. Seperti menurut Arifianto (2017:208) Pengelolaan komunikasi publik, adalah salah satu indikator kesuksesan tatakelola pemerintahan. Komunikasi antara pemerintah dan publik yang semakin kritis menunjukkan sebuah indikasi positif bahwa masyarakat kini tidak lagi pasif dan menunjukkan hasrat kepedulian dalam pembangunan. Partisipasi masyarakat dalam pembangunan ini menunjukkan sebuah indikasi positif mengenai cita-cita pemerintahan dalam mewujudkan pemerintahan yang lebih baik atau dikenal sebagai Good Governance. Konten media sosial disebarluaskan melalui akun Instagram yang bernama @kemdikbud.ri.

Berdasarkan dataareportal.com (2021), dari 17 media sosial yang terpopuler saat ini, Instagram merupakan media sosial terpopuler atau paling sering digunakan di Indonesia, menempati nomor urutan ketiga. Adapun rata-rata waktu penggunaan Instagram, yaitu 17.0 jam per pengguna di setiap bulannya. BHKM Kemendikbudristek dalam produksi konten media sosial yang edukatif dan informatif melalui beberapa tahapan. Setiap tahapan tersebut membutuhkan kerjasama serta koordinasi tim yang baik, untuk meminimalisir hambatan dalam proses pembuatan konten.

Instagram sangat membantu untuk menyebarkan suatu informasi, yang dibentuk ke dalam sebuah konten. Isi konten atau feed yang menarik akan memperoleh banyak interaksi virtual dengan pengikut di akun Instagram. Menurut pengamatan March Smith (Holems, 2012) yang dikutip oleh Nurudin (2017:185) interaksi di dalam dunia virtual telah membentuk perilaku komunikasi yang berlangsung diantaranya :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



2

- 1) Interaksi Virtual bersifat aspatial (tak kenal ruang)
Secara fisik interaksi visual tidak terbatas, karena masuk ke ruang-ruang yang sempit dan tak terjangkau, asalkan ada jaringan internet. Jarak yang jauh tidak akan menjadi hambatan dan tidak akan memengaruhi kuantitas informasi. Kehadiran bersama secara fisik tidak lagi menjadi jaminan, karena bukan hal penting dan menjadi keharusan untuk membangun komunikasi dengan berbagai pihak.
- 2) Interaksi virtual bersifat asinkron
Asinkron adalah komunikasi melalui perangkat komputer dan jaringan internet. Proses komunikasi ini dilakukan secara tertunda atau tidak langsung. Hal ini tentunya, erbeda dengan komunikasi tatap muka, bentuk interaksi asinkron bisa dilakukan melalui e-mail, blog, media sosial, website, dan jaringan internet lain. Kelebihan sistem ini adalah kemampuan mengirim dan menerima pesan pada waktu yang berbeda. Seseorang tidak perlu berada pada waktu yang sama dalam proses komunikasi (bandingkan dengan komunikasi tatap muka). Pola komunikasi ini juga dianggap mengatasi masalah waktu yang sering menjadi penghambat dalam proses komunikasi.
- 3) Interaksi virtual bersifat *acorporeal* (tidak jasmaniah/nyata)
Acorporeal berarti tidak jasmaniah/nyata, artinya proses interaksi virtual mengandalkan teks. Hal ini sangat berbeda dengan komunikasi tatap muka yang mengandalkan secara jasmani/nyata bertemunya dua orang secara fisik, komunikasi melalui virtual mengandalkan teks yang tidak bisa diindra. Saat seseorang menulis teks dalam naskah laptop atau android untuk dikirim, memang terlihat secara fisik, tetapi apakah saat pengiriman itu bisa dilihat? Apakah huruf "A" yang kita ketik itu kemudian dikirim melalui gelombang elektromagnetik, akhirnya di layar penerima juga berbentuk sama persis sebagaimana yang dikirim? Hal ini bisa dibandingkan dengan pengiriman paket buku. Paket itu kita sampul, kita kirim ke jasa paket, diangkut kemudian diantar sampai ke lokasi pengiriman. Secara fisik itu semua bisa dilihat secara indra dengan tak ada perubahan sedikit pun. Sementara itu, gelombang elektromagnetik mengubah huruf 'A' menjadi huruf 'A' setelah mengalami proses tertentu. Proses tersebut yang bisa dikatakan tidak jasmaniah/nyata. Tidak terkecuali dengan konferensi jarak jauh (teleconference). Apa yang dikatakan seseorang itu dikirim secara tidak terlihat untuk menuju ke sasaran pihak yang diajak berkomunikasi
- 4) Interaksi virtual bersifat *astigmatic*.
Astigmatic ini sangat mungkin terjadi pada proses komunikasi berbasis *Computer Mediated Communication* (CMC). Proses komunikasi yang terjadi pada CMC melalui dua atau lebih jaringan komputer Sementara itu, fasilitas yang digunakan untuk berkomunikasi secara online melalui komputer yaitu *instant message, e-mail, chat room, dan text messaging*. Interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan sifat-sifat tertentu atas individu, karena proses komunikasinya berdasarkan teks (sebagaimana proses dalam CMC). Akibatnya, sangat sedikit yang bisa menggambarkan secara visual, seperti emosi, ekspresi, intonasi sebagaimana yang bisa dilakukan dalam komunikasi tatap muka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Indonesia memiliki jumlah pengguna Instagram terbesar keempat di dunia. Statista mengungkapkan, bahwa jumlah pengguna aktif Instagram dari Indonesia berjumlah sekitar 99,1 juta orang hingga Januari 2022. Jadi, hampir seperempat populasi penduduk di Indonesia aktif menggunakan media sosial Instagram. Selain itu pengguna Instagram terbanyak berasal dari rentang usia 18 tahun hingga 34 tahun untuk perempuan dan laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia menggunakan Instagram sebagai salah satu media untuk informasi yang penting atau sesuai dengan kebutuhannya, termasuk dalam mencari informasi tentang kebudayaan serta kegiatan Kemendikbudristek. Dengan demikian, Kemendikbudristek perlu mengelola media sosial Instagram agar kontennya sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Proses pengelolaan tentunya akan menghadapi hambatan dan perlu dicarikan solusinya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam Laporan Akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana proses produksi konten media sosial Instagram @kemdikbud.ri oleh BKHM Kemendikbudristek?
- 2) Apa saja hambatan dan solusi dalam proses produksi konten media sosial Instagram @kemdikbud.ri oleh BKHM Kemendikbudristek?

Tujuan

Adapun tujuan penulisan Laporan Akhir ini, yaitu:

- 1) Mendeskripsikan proses produksi konten media sosial Instagram @kemdikbud.ri oleh Biro Kerjasama dan Hubungan Masyarakat.
- 2) Mengidentifikasi hambatan dan solusi proses produksi konten media sosial Instagram @kemdikbud.ri oleh Biro Kerjasama dan Hubungan Masyarakat

METODE

Lokasi dan Waktu

Lokasi pengumpulan data dalam menyusun Laporan Akhir ini didapatkan pada saat melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, yang beralamat di Jl.Jendral Sudirman RT.1/RW.3 Gelora, Senayan, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta (10270). Waktu pengumpulan 57 hari, terhitung dari tanggal 2 Februari 2022 hingga 30 April 2022. Pengumpulan data disesuaikan dengan jadwal kerja yaitu setiap hari Senin hingga Jumat pukul 09.00- 16.00 WIB.

Data dan Instrumen

Data merupakan bahan penting yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dan menjawab permasalahan yang diangkat dalam penyusunan Laporan Akhir ini. Jenis data yang digunakan dalam pengumpulan data untuk Laporan Akhir adalah:

