



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Beberapa tahun belakang komunikasi menjadi ilmu yang mengalami perkembangan pesat terutama penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan ilmu ini membuat masyarakat memiliki adiksi untuk menggunakan internet sebagai alat komunikasi *mainstream* atau bahkan alat komunikasi utama termasuk yang dilakukan Praktisi Humas Pemerintah. Menurut Lattimore dalam Suprawoto (2018:67) Humas Pemerintah memiliki fungsi seperti praktisi *Public Relations* yang berusaha mencapai saling pengertian antar lembaga dan masyarakat mereka dengan mengikuti proses *Public Relations* dan berfungsi mengukur opini publik, merencanakan dan mengatur efektifitas Humas, menyusun pesan untuk khalayak internal dan eksternal, dan mengatur efektifitas dari keseluruhan prosesnya. Humas sebagai fasilitator informasi, memanfaatkan kehadiran internet sebagai media komunikasi yang mudah diakses salah satunya dalam penggunaan media sosial. Hal inilah yang menjadi latar belakang moderen dan serba digital misalnya internet. Kehadiran internet sebagai media komunikasi membuat Humas menjadi lebih mudah melakukan akses pekerjaannya, salah satunya dengan penggunaan media sosial.

Media sosial adalah salah satu *platform* yang banyak digunakan masyarakat untuk berkomunikasi. Menurut Nasrullah (2015:13) menjelaskan bahwa media sosial adalah mediu di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan secara virtual. Media sosial juga mempunyai tiga bentuk merujuk pada makna bersosial yaitu pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*co-operation*). Hal inilah yang membuat masyarakat memilih media sosial sebagai cara baru tetap terhubung. Kehadiran cara baru ini menimbulkan dampak yang signifikan terhadap cara berkomunikasi dan bersosialisasi.

Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) adalah instansi pemerintah dan merupakan eselon satu di Kementerian Keuangan dalam mengelola kekayaan negara yang profesional dan memanfaatkan sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat. DJKN memiliki tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang barang milik negara, kekayaan negara lain-lain, penilaian dan lelang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. DJKN sebagai salah satu instansi pemerintah mengembangkan *platform* media sosial sebagai bentuk komunikasi antara instansi dengan masyarakat yang dilaksanakan oleh Subdirektorat Humas seksi Publikasi dan Dokumentasi. Salah satu bentuk publikasi media sosial yang dilakukan oleh humas DJKN yaitu dengan mengembangkan informasi dan desain menarik.

Dewasa ini, desain grafis menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan terutama sebagai sarana menyampaikan informasi melalui media sosial. Desain grafis dapat memberi kesan visual yang lebih sederhana serta menarik minat *audience* dari berbagai kalangan. Menurut Ramdani (2018:5) Desain Grafis merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk penyampaian informasi, ide, konsep dan lain-lain kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Hal ini yang membuat desain grafis erat kaitannya

dengan ilmu komunikasi juga informatika karena dapat menjadi perantara antara pemberi informasi dengan khalayaknya dalam mewujudkan visualnya.

Ramdani (2018:11) mengemukakan bahwa ilmu perancangan desain grafis berfungsi untuk membuat media cetak dapat komunikatif menyampaikan gagasan kepada khalayak dengan memperhatikan aspek fungsi maupun estetika. Desainer atau perancang grafis dituntut untuk memiliki kreatifitas dan ide cemerlang dalam setiap pembuatan konten yang akan dipublikasikan. Desainer juga harus mengikuti peraturan atau ketentuan yang ditetapkan oleh masing-masing instansi dan memiliki keahlian pemecah masalah yang baik. Maka dari itu, proses perancangan desain grafis pada publikasi media sosial dalam Subdirektorat Humas DJKN perlu dikaji lebih lanjut.

Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam Laporan Akhir ini adalah:

- 1) Apa saja kegiatan kehumasan seksi Publikasi dan Dokumentasi Subdirektorat Humas DJKN?
- 2) Bagaimana proses desain grafis pada Subdirektorat Humas dalam publikasi media sosial DJKN?
- 3) Bagaimana hambatan dan solusi proses desain grafis pada Subdirektorat Humas dalam publikasi media sosial DJKN?

Tujuan

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam Laporan Akhir ini memiliki tujuan diantaranya:

- 1) Menjelaskan kegiatan kehumasan seksi Publikasi dan Dokumentasi Subdirektorat Humas DJKN.
- 2) Menjelaskan proses desain grafis pada Subdirektorat Humas dalam publikasi media sosial DJKN.
- 3) Menjelaskan hambatan dan solusi proses desain grafis pada Subdirektorat Humas dalam publikasi media sosial DJKN

METODE

Lokasi dan Waktu

Lokasi pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun Laporan Akhir ini didapatkan pada saat melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Direktorat Jenderal Kekayaan Negara yang berlokasi di Gedung Syafrudin Prawiranegara II Lantai 10 Selatan Jalan Lapangan Banteng Timur Nomor 2-4, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dikerjakan selama dua bulan terhitung dari tanggal 01 Mei 2021 sampai dengan 01 April 2021 dengan waktu kerja Senin – Jumat mulai pukul 07.30 – 17.00 WIB.

