

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual untuk menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan pesan, makna, arti dan mediana. Menurut Cherry, komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan ataupun pesan dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk menjalin komunikasi yang baik.

Komunikasi visual kerap ditemui di bidang studi desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan mediana.

Media komunikasi adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi dan perangkat kerasnya. Sedangkan komunikasi adalah proses yang menyangkut hubungan manusia. Media komunikasi berperan dalam pemanfaatan pancar indera manusia seperti visual dan pendengaran.

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) mempelajari bagaimana bahasa visual diolah dengan pesan dengan mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik, dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu. Seperti halnya yang dilakukan oleh pegawai di lingkungan Itjen Kemendikbudristek yang menggunakan bahasa visual dalam berbagai media untuk menyampaikan pesan-pesan kepada orang-orang di lingkungan tersebut. Salah satunya adalah upaya untuk memberikan *awareness* tentang gratifikasi dan suap di lingkungan Itjen, yang diharapkan pesan juga dapat diteruskan di luar lingkungan kerja Itjen.

Dalam pasal 12B UU No. 20 Tahun 2001, Gratifikasi adalah pemberian dalam artian luas, yakni meliputi pemberian uang, barang, rabat (diskon), komisi, pinjaman tanpa bunga, tiket perjalanan, fasilitas penginapan, perjalanan wisata, pengobatan cuma-cuma, dan fasilitas yang lain. Menurut Kominfo, gratifikasi adalah pemberian yang diterima oleh Pegawai Negeri atau Penyelenggara Negara

(Pn/PN). Oleh karena itu gratifikasi memiliki arti yang netral, sehingga tidak semua gratifikasi merupakan hal yang dilarang atau sesuatu yang salah. Meskipun gratifikasi ini tidak salah, namun gratifikasi lebih banyak mengandung bahaya, sebab budaya pemberian gratifikasi sendiri menimbulkan ekspektasi baik dari pihak pemberi maupun penerima.

Gratifikasi bisa dikatakan sebagai tindakan suap jika dalam motif pemberiannya ditujukan untuk mempengaruhi keputusan penerima atau merubah sesuatu yang merubah sesuatu yang berhubungan dengan posisi pemberi. Indikasi lainnya adalah jika tindak gratifikasi itu sendiri diindikasikan akan menimbulkan konflik kepentingan di suatu waktu. Indikasi lainnya adalah metode pemberian yang dilakukan secara tertutup atau terbuka. Gratifikasi suap kebanyakan dilakukan secara rahasia dan tertutup.

Para penyelenggara pemerintahan berupaya keras untuk menanamkan sifat anti KKN dan suap, bahkan sejak duduk di bangku sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya beragam, ada yang dilakukan dengan kunjungan *school-to-school*, ada juga yang menyisipkan pembelajaran anti KKN dan suap dalam mata pelajaran. Sedangkan untuk jangkauan masyarakat dewasa diadakan seminar pendidikan, pembuatan film atau media hiburan setara, pengadaan organisasi anti KKN dan suap di suatu perkumpulan, organisasi maupun instansi, dan lain sebagainya.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dan mudah adalah dengan perancangan poster digital. Di era ini, hampir semua lapisan masyarakat mempunyai gawai seperti *handphone*, tablet dan lain sebagainya yang menyertai kegiatan sehari-hari. Penggunaan gawai oleh masyarakat sendiri memiliki frekuensi yang lumayan tinggi. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia, ada sekitar 143,26 juta dari 162 juta total jiwa penduduk Indonesia, yang berarti sekitar 54,68% penduduk telah terpapar internet. Untuk segmentasi usia yang dinilai pengguna internet paling tinggi adalah kalangan penduduk usia muda dengan presentase 75,50% penduduk berusia 13-18 tahun dan 74,23% penduduk berusia 19-34 tahun. Dengan kata lain jumlah tertinggi pengguna internet dan gawai pribadi adalah penduduk kalangan

pelajar.

Aplikasi media sosial merupakan manfaat gawai yang paling banyak dipasang pada gawai. Berdasarkan survey, terdapat 93% di Jawa Barat, 91,4% di Banten dan 95,8 di DKI Jakarta penduduk memasang aplikasi media sosial. Namun selain itu, juga banyak yang menggunakan manfaat lain seperti aplikasi *office* dan edukasi yang terpasang di gawai responden.

Maka dari itu penggunaan poster digital yang mengangkat isu tentang gratifikasi dan suap akan mudah tersampaikan kepada target pembaca dan pelaksanaan edukasi bisa lebih mudah disebar-luaskan kepada masyarakat Indonesia. Itjen sendiri telah memiliki akun media sosial di salah satu *platform* terkenal, yaitu Instagram, sebagai media penyampaian informasi, edukasi dan selingan hiburan untuk para pengikut akun Itjen.

## **1.2 Penegasan Makna Judul**

“Perancangan Poster Digital Tentang Gratifikasi dan Suap Itjen Kemendikbudristek” merupakan judul yang penulis akan bahas pada laporan ini. Selanjutnya akan dibahas mengenai kegiatan atau aktivitas yang dilakukan penulis selama program kerja praktek, serta bagaimana merancang bentuk komunikasi visual agar mudah dipahami audiens. Di bawah ini akan dijelaskan secara detail mengenai judul yang dipilih:

### **a. PERANCANGAN**

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

### **b. POSTER**

Poster merupakan sebuah karya yang mengandung unsur-unsur grafis yang dipublikasikan untuk memberi informasi atau pesan kepada pembaca.

### **c. GRATIFIKASI**

Pemberian dalam arti luas yakni meliputi pemberian uang, barang, rabat (diskon), komisi, pinjaman tanpa bunga, tiket perjalanan, fasilitas

penginapan, perjalanan wisata, pengobatan cuma-cuma, dan fasilitas yang lain.

d. SUAP

Suap merupakan sebuah perbuatan memberikan uang, barang, atau tindakan lain dari pembalasan dari pemberi suap kepada penerima suap yang digunakan untuk mengubah sikap penerima atas suatu kepentingan.

e. LINGKUNGAN

Segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung.

f. ITJEN KEMENDIKBUDRISTEK (Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.)

APIP (Aparat Pengawasan Internal Pemerintah) di lingkungan Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang dipimpin oleh seorang Inspektur Jenderal yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan adanya batasan masalah yang dibuat dari penegasan judul diatas, penulis diharapkan untuk tidak membahas terlalu jauh dari permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini. Batasan-batasan ini mencakup seputar perancangan poster digital tentang gratifikasi dan suap Itjen Kemendikbud.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat menentukan rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimana proses kreatif dalam perancangan poster digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk audiens yang berada di lingkungan Itjen Kemendikbud Ristek?

## 1.5 Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya perancangan tugas akhir ini, penulis dapat mengambil manfaat-manfaat yang ada seperti:

1. Memahami proses perancangan poster digital.
2. Mengetahui tentang publikasi di media sosial, khususnya Instagram dan mengetahui *insight* dari publikasi konten di Instagram.
3. Menambah wawasan tentang gratifikasi dan .
4. Menerapkan proses kreatif dan proses desain yang dipelajari selama masa perkuliahan sehingga dapat menciptakan sebuah solusi kepada masyarakat.

## 1.6 Manfaat

Dalam perancangan dan perealisasiannya tugas akhir ini, penulis dapat mengukur kemampuan dan pengetahuan yang didapatkan semasa perkuliahan dan juga dalam riset terkait permasalahan yang diangkat. Maka dari itu manfaat yang didapatkan penulis antara lain:

### 1.6.1 Manfaat bagi Institusi

Dapat menjadi tolak ukur dan bukti kesuksesan para pengajar dalam mendidik dan membimbing penulis hingga dapat menciptakan suatu hal yang bermanfaat berdasarkan isu atau permasalahan yang ada.

### 1.6.2 Manfaat bagi Perusahaan

1. Menjalin kerja sama yang menguntungkan antara pihak perusahaan, yaitu Itjen Kemendikbud dan pihak institusi, yaitu Universitas Esa Unggul
2. Menjadi sarana bagi pihak perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang kreatif dan professional.

### 1.6.3 Manfaat bagi Masyarakat

1. Dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi dengan frekuensi dan *insight* dari platform media sosial yang dapat disebar-luaskan dengan mudah dan efektif.
2. Membantu para penyelenggara pemerintah untuk mengedukasi

masyarakat tentang bahaya gratifikasi dan suap.

3. Membantu para masyarakat untuk membentuk karakter yang lebih baik.

## 1.7 Waktu dan Tempat

Penulis melaksanakan kerja praktik sebagai *Social Media Designer Intern* di bagian Humas dan Publikasi Bagian Tata Usaha di Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

### 1.7.1 Waktu

Untuk keterangan waktu pelaksanaan kerja praktik adalah sebagai berikut:

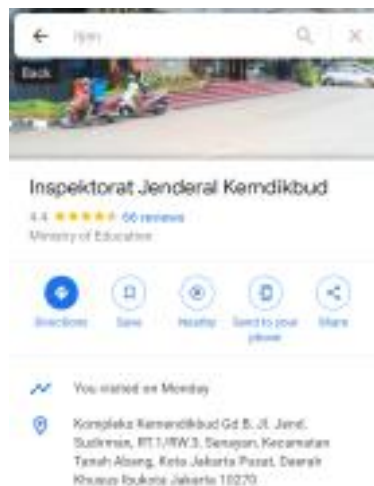
Durasi kerja praktik : 3 bulan

Tanggal : 23 Agustus- 23 November 2021

Hari kerja : Senin s.d Jum'at

Jam kerja : 09.00 s.d. 17.00

### 1.7.2 Lokasi Kantor



**Gambar 1.1 Lokasi Itjen Kemendikbudristek**

Sumber: <https://g.page/itjenkemendikbud?share>

Nama lembaga: Itjen Kemendikbudristek

Alamat : Inspektorat Jenderal Kemendikbud

Gedung B Kemendikbud

Jl. Jenderal Sudirman Senayan, Jakarta 10270

Nomor telepon: +62215737104

Website : <https://itjen.kemdikbud.go.id/>