

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF INSTAGRAM PADA
KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya (A.Md) dalam Bidang Ilmu Komunikasi Spesifikasi *Broadcasting*
Radio dan Televisi**



**DISUSUN OLEH :
SALSABILA ANGGUN RAHMAINI PUTRI
20045447**

**PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNKASI
YOGYAKARTA
2023**

PENGESAHAN
SALSABILA ANGGUN RAHMAINI PUTRI
BROADCASTING FILM/20045447

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF INSTAGRAM PADA
KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi Spesifikasi
*Broadcasting Radio dan Televisi***



**DISUSUN OLEH :
SALSABILA ANGGUN RAHMAINI PUTRI
20045447**

**PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNKASI
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN TUGAS AKHIR PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF MEDIA SOSIAL PADA PELAYANAN
INFORMASIE DI KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK
INDONESIA.**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi *Broadcasting* Radio dan Televisi



STIKOM
Sudarumurti
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
Dra. Sudaru Murti, M.Si
Dosen Pembimbing
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN (*BROADCASTING*) FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Salsabila Anggun Rahmaini Putri

NIM : 20045447

Judul Laporan : Pengembangan Konten Kreatif Instagram Pada Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia.

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh tugas akhir praktik kerja lapangan di Kementerian Ketenagakerjaan dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
 - 2) Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan pada halaman tulisan.
 - 3) Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen - dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.
- Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 13 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Salsabila Anggun Rahmaini Putri

20045447

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 14 Agustus 2023
Jam : 10.00 WIB
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP. 19601218198702001
(Pembimbing dan Penguji I)



2. Tjandra Setia Buwana, M.A
NIK.012.2031.97
(Penguji II)



3. Herry Abdul Hakim M., M.M
NIK.058.20032.15
(Penguji III)

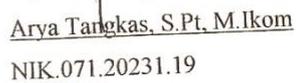


Mengetahui
Ketua STIKOM Yogyakarta



Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP.19601218198702001

Mengesahkan
Kaprod D3 Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom
NIK.071.20231.19

HALAMAN MOTTO

“Mengubah Tantangan Menjadi Peluang”

*** Salsabila Anggun Rahmaini Putri**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat pendampingan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mempersiapkan dan menyelesaikan Karya Kreatif ini.
2. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan doa serta semangat yang tiada hentinya untuk menyelesaikan program D3 *Broadcasting Film*.
3. Ibu Nikhen Pratiwi Sekar Tanjung selaku pembimbing praktik kerja lapangan di Kementerian Ketenagakerjaan RI.
4. Kepala Unit Pusat Data Kementerian Ketenagakerjaan RI yang telah memberikan ilmu dan masukan untuk ide konten dan karya penulis.
5. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua STIKOM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing yang sabar membimbing dan selalu mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan.
6. Bapak Arya Tangkas, S.Pt., M.IKom selaku Kaprodi D3 Penyiaran *Broadcasting Film* STIKOM Yogyakarta.
7. Para Dosen STIKOM Yogyakarta yang selalu memberi *support* dan ilmu yang sangat berguna selama ini.
8. Para Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
9. Reza Aldiansyah sebagai teman yang merekomendasikan penulis kepada kepala unit pusat data Kementerian Ketenagakerjaan RI.
10. Teman-teman *Broadcasting Film* dan Radio TV 2020 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadirat Allah SWT yang dimana penulis dapat melaksanakan praktik kerja magang dan juga dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Laporan Praktik Kerja Lapangan, Perkembangan konten kreatif media sosial pada pelayanan informasi di Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia” di *agency* yang bergerak di bidang *creative* dan *digital marketing* yaitu company sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar Diploma *Broadcasting* Film. Tujuannya untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah diraih selama masa perkuliahan, menambah pengalaman di dunia kerja dan juga mampu beradaptasi di dunia kerja.

Selama melaksanakan praktik kerja magang di Kemnaker RI penulis mendapatkan wawasan baru, pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi penulis ketika memasuki dunia kerja. Hal tersebut tentu saja tidak lepas dari doa dan dukungan dari keluarga dan juga dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Nikhen Pratiwi Sekar Tanjung selaku pembimbing praktik kerja lapangan di Kementerian Ketenagakerjaan RI.
2. Kepala Unit Pusat Data Kementerian Ketenagakerjaan RI yang telah memberikan ilmu dan masukan untuk ide konten dan karya penulis.
3. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua STIKOM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing yang sabar membimbing dan selalu mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan.
4. Bapak Arya Tangkas, S.Pt., M.IKom selaku Kaprodi D3 Penyiaran *Broadcasting* Film STIKOM Yogyakarta.
5. Para Dosen STIKOM Yogyakarta yang selalu memberi *support* dan ilmu yang sangat berguna selama ini.
6. Para Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
7. Reza Aldiansyah sebagai teman yang merekomendasikan penulis kepada kepala unit pusat data Kementerian Ketenagakerjaan RI.

8. Teman-teman *Broadcasting* Film dan Radio TV 2020 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis. Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati

Yogyakarta, 13 Agustus 2023

Salsabila Anggun Rahmaini Putri
20045447

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	5
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL).....	6
1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL).....	6
1.5 Waktu dan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL)	8
1.6 Metode Pengumpulan Data	10
BAB II KERANGKA KONSEP	12
2.1 Penegasan Judul	12
2.1.1 Pelayanan Informasi	12
2.2 Perkembangan Era digitalisasi di Kementerian Ketenagakerjaan RI	15
2.3 Peran Media Sosial di Era Digitalisasi Kementerian Ketenagakerjaan RI ..	15
2.4 Peran Media Sosial dalam Konteks Lembaga dan Instansi Pemerintah	16
2.5 Media Sosial <i>Instagram</i>	20
2.6 <i>Content Creative</i>	22
2.7 <i>Desain Grafis</i>	23
BAB III OBJEK PRAKTIK KERJA LAPANGAN	30
3.1 Sejarah Kementrian Ketenagakerjaan Republik Indonesia	30
3.2 Visi dan Misi	31
3.3 Peran dan Kegunaan Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia ...	31
3.4 Perkembangan Logo Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia ...	32
3.5 <i>Tag Line</i> Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia	34

3.6 Lokasi Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia	35
3.7 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan.....	40
3.8 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	40
BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Peran Penulis Dalam Unit Pusat Data dan Informasi Teknologi ketenagakerjaan	43
4.2 Tugas Unit Pusat Data Dan Informasi Teknologi Ketenagakerjaan	43
4.3 Pekerjaan Penulis Selama Praktik Kerja Lapangan.....	44
4.4 Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Kementerian Ketenagakerjaan RI...45	
4.5 Perencanaan ide konten instagram @pusdatik.kemnaker	46
4.6 <i>Branding</i> Ulang <i>Feed Instagram</i> dan Konten Pusat Data	50
4.7 Desain Feed Instagram Pusdatik.kemnaker.....	62
4.8 Pelatihan Perkembangan Sosial Media dan Konten Menarik	66
4.9 Aplikasi Editing Desain.....	67
4.10 Peluang dan kendala yang Dihadapi.....	67
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	70
Daftar Pustaka.....	72
Daftar Referensi	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia 2022-2023.....	2
Gambar 3. 1 Logo Awal Departemen Tenaga Kerja.....	32
Gambar 3. 2 Logo Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi	32
Gambar 3. 3 Logo Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi	32
Gambar 3. 4 Simbol Tenaga Kerja Transmigrasi Tahun 2002-2015	33
Gambar 3. 5 Logo Kementerian Ketenagakerjaan RI saat ini.....	33
Gambar 3. 6 Logo Resmi Kemnaker RI.....	33
Gambar 3. 7 Detail Logo.....	34
Gambar 3. 8 Gerakan <i>Tagline</i> Kemnaker RI	34
Gambar 3. 9 Lokasi Kemnaker RI	35
Gambar 3. 10 Struktur Organisasi Kementerian Ketenagakerjaan RI.....	36
Gambar 3. 11 Pimpinan Struktur Organisasi Kementerian Ketenagakerjaan RI...37	
Gambar 3. 12 Struktur Organisasi Pusat Data dan Informasi Teknologi.....	39
Gambar 3. 13 Flowchart Kegiatan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	42
Gambar 4. 1 Pembimbing PKL di Kemnaker RI	43
Gambar 4. 2 Referensi Pertama Ide Konten.....	47
Gambar 4. 3 Referensi Kedua Ide Konten	47
Gambar 4. 4 Membuat Content Planning.....	48
Gambar 4. 5 Membuat Schedul Konten.....	49
Gambar 4. 6 Chat Penjelasan Maksud dan Isi Konten.....	50
Gambar 4. 7 Hasil Desain Template Reels Instagram Pusat.Data	55
Gambar 4. 8 Evaluasi Platform Instagram	56
Gambar 4. 9 Tampilan Instagram sebelum Rebranding	56
Gambar 4. 10 Tampilan Instagram sebelum Rebranding	57
Gambar 4. 11 Tampilan Konten Infografik.....	58
Gambar 4. 12 Tampilan Konten Fakta Menarik	58
Gambar 4. 13 Tampilan Konten Informasi	59
Gambar 4. 14 Tampilan Konten Ucapan.....	59
Gambar 4. 15 Jumlah Followers sebelum.....	60
Gambar 4. 16 Jumlah Followers sesudah.....	60
Gambar 4.17 Sebelum Kenaikan Insight konten @Pusdatik.kemnaker	61
Gambar 4.18 Sesudah Kenaikan Pada Insight konten @Pusdatik.kemnaker	61
Gambar 4. 19 Tampilan Komentar Positif Postingan @Pusdatik.kemnaker	62
Gambar 4. 20 Tampilan Desain Feed Instagram Pusat Data	63
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Desain Instagram Story</i> @Pusdatik.kemnaker	65
Gambar 4. 22 Pelatihan Perkembangan Medsos.....	67
Gambar Lampiran 1 Formulir Penilaian PKL di Kemnaker	75
Gambar Lampiran 2 Ruang Kerja Pusdatik Kemnaker.....	76

Gambar Lampiran 3 Lobby Kemnaker	76
Gambar Lampiran 4 Pelatihan Konten Media Sosial Kemnaker	77
Gambar Lampiran 5 Hasil Desain Konten Feed Instagram	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Waktu dan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan	8
Tabel 4. 1 <i>Template Reels</i>	51

ABSTRAK

Perkembangan digitalisasi sebagai media penyebaran informasi yang lebih luas dan mudah diakses. Melalui media sosial instagram yang digunakan instansi pemerintah sebagai layanan informasi. Berdasarkan fenomena di atas, “Bagaimana proses digitalisasi dalam tugas dan fungsi di Kementerian Ketenagakerjaan RI?”. Pelaksanaan magang, mengimplementasikan potensi merancang *design* informasi, *content script*, serta mempelajari konsep *account social media*, dalam meningkatkan pelayanan informasi di Unit pusat data dan informasi teknologi Kemnaker RI. Penyebaran layanan informasi, diperlukan penyajian *content creative* dengan penyajian *desain grafis* yang menarik dalam mengelola sosial media dalam penyampaiannya. *Content creative* berperan pengumpulan ide, Pembuatan konten, dan *rebranding* akun *instagram* pusdatik kemnaker yang akan di unggah di *instagram @pusdatik.kemnaker*. Hasil pembuatan desain grafis dan *content creative* untuk mengelola akun *instagram* pusdatik menarik perhatian masyarakat terbukti bahwa ada yang berkomentar desain informasi, membantu menambah informasi serta tampilan *feed* dan *story instagram* pusdatik lebih tertata rapi. Dengan ini *instagram @pusdatik.kemnaker* mampu unggul dalam pelayanan informasi dan komunikasi di era digitalisasi.

Kata Kunci: Era Digitalisasi, Konten Instagram, Kementerian Ketenagakerjaan.

ABSTRACT

The development of digitalization as a medium for wider and easily accessible information dissemination. Through Instagram social media which is used by government agencies as an information service. Based on the above phenomenon, "How is the digitization process in tasks and functions at the Ministry of Manpower of the Republic of Indonesia?" Implementation of internships, implementing the potential of designing information design, content scripts, and learning the concept of social media accounts, in improving information services in the data center and information technology unit of the Ministry of Manpower of the Republic of Indonesia. The dissemination of information services requires the presentation of creative content with the presentation of attractive graphic design in managing social media in its delivery. Content creative plays a role in collecting ideas, creating content, and rebranding the Instagram account of the Ministry of Manpower pusdatik which will be uploaded on Instagram @pusdatik.kemnaker. The results of making graphic designs and creative content to manage pusdatik Instagram accounts attract public attention, it is proven that there are those who comment on information design, help add information and the appearance of pusdatik Instagram feeds and stories is more neatly organized. With this, Instagram @pusdatik.kemnaker is able to excel in information and communication services in the era of digitalization.

Keywords: Digitalization Era, Instagram Content, Ministry of Manpower.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digitalisasi saat ini perkembangan informasi dan teknologi memiliki peran sangat penting bagi kehidupan. Teknologi berbasis digital saat ini merupakan perkembangan era digitalisasi dengan kondisi kehidupan atau zaman dimana seluruh kegiatan dan penyebaran informasi sudah dapat diakses dengan mudah dan cepat. Memiliki dampak pada kehidupan manusia baik sosial, pemerintah, budaya dan ekonomi. Sekarang ini penggunaan teknologi tidak lagi memandang batasan usia tidak hanya orang dewasa dan orangtua saat ini anak-anak pun sangat mengikuti perkembangan era digitalisasi. sebelum ditemukannya teknologi informasi yang dapat menjangkau jarak jauh dan bersifat global. Teknologi informasi pertama kali dalam sejarah dimulai dengan kebiasaan menggunakan media lisan dengan cara menulis pada daun-daun ataupun tanah liat. Menurut Williams dan Sawyer yang dikutip oleh Seesar (2010 : 16).

Media lisan berkembang seiring dengan ditemukannya sejenis alat cetak buku. Pada tahun 1900 merupakan era awal mulai memasuki era baru dalam teknologi informasi dan komunikasi. Media cetak merupakan sarana penyebaran informasi, memiliki *karakteristik* utamanya adalah bersifat *hard copy* mempunyai wujud fisik yang diproduksi dengan bahan kertas dan tinta menggunakan mesin cetak. Produk dari media cetak ini tidak lain adalah buku, koran, majalah, dll. Memasuki era tahun 1990 hingga tahun 2000 dunia memasuki era digitalisasi, dengan munculnya internet, *digital mobile phones*, *mobile data*, dan laptop.

Perkembangan era digitalisasi membuat media penyebaran informasi berkembang dengan jaringan yang lebih luas dan mudah diakses, dan memberikan alternatif berkomunikasi mempermudah mendapatkan informasi maupun mencari informasi. Saat ini informasi tidak hanya terbatas satu negara, pada era digitalisasi ini perkembangan media informasi sudah mencapai taraf global. Kemajuan teknologi dan informasi di era digitalisasi sangat diandalkan

dalam mempermudah masyarakat dalam melakukan segala hal. Penggunaan internet saat ini mulai meningkat dari tahun ke tahun. Seperti yang terlihat pada data dibawah ini menunjukkan bahwa di era digitalisasi penggunaan internet di indonesia meningkat.



Gambar 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia 2022-2023
Sumber : indonesiabaik.com

Berdasarkan data dinyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat, hal ini disebabkan karena berdasarkan hasil *survei* asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), menemukan 215,63 juta orang pada periode 2022-2023 di Indonesia. Bila dibandingkan dengan melakukan survei sebelumnya, tingkat penetrasi internet Indonesia pada tahun ini mengalami peningkatan sebesar 1,17 persen jika dibandingkan pada 2021-2022 yang sebesar 77,02 persen (indonesiabaik.com).

Terjadi peningkatan angka penggunaan internet tersebut awalnya disebabkan hadirnya pandemi Covid-19 semua kehidupan berkaitan dengan teknologi digital mengakibatkan perubahan pola aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara langsung menjadi *virtual video conference*. Kemudahan yang dibagikan internet saat ini telah membantu kemudahan masyarakat untuk

berkomunikasi dan juga mencari berita atau informasi. Peningkatan pengguna internet dan penggunaan media sosial di era digitalisasi menjadi sebuah peluang untuk memberikan pelayanan informasi terhadap pengembangan informasi, bertukar informasi, memberikan pendapat kepada pengguna lainnya, dan berkomunikasi. Hal ini menyebabkan semua instansi pemerintah kota besar dan pedesaan dituntut untuk memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat secara cepat, tepat waktu, dan transparansi. Perubahan dan kemajuan era digitalisasi pada instansi pemerintah memanfaatkan internet sebagai media pelayanan informasi maupun penyampaian informasi terpercaya melalui sosial media kepada masyarakat. Instansi pemerintah sangat terbantu dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era digitalisasi, salah satunya adalah keberadaan media sosial membuat jarak dan waktu menjadi tidak berarti dalam berinteraksi antara pemerintah dan masyarakat maupun memperluas penyebaran informasi. Media sosial telah menjadi sarana bagi lembaga pemerintah untuk menyediakan layanan penyebaran informasi dan komunikasi dengan cepat. Oleh karena itu, akses informasi wajib diperluas penyebarannya, dipermudah, dan diperkuat sumbernya sehingga semakin mudah jika ingin mengetahui suatu informasi dengan cepat dan dapat diakses kapanpun. Dinyatakan dengan banyaknya persaingan *platform* digital dan pesatnya perkembangan *social media*. *Platform social media* merupakan salah satu *platform* kebutuhan pokok untuk semua orang. Berbagai macam platform digital, melalui beberapa macam aplikasi yang mempermudah pengguna dalam mengakses suatu informasi.

Salah satunya media sosial yang sering digunakan saat ini adalah instagram. *Media sosial* online seperti instagram merupakan *platform* yang digunakan instansi pemerintah sebagai layanan informasi. Instagram merupakan salah satu media sosial yang sering digunakan dari berbagai kalangan usia. Dalam hal ini instansi memfokuskan memberikan sebuah informasi serta berinteraksi di dalamnya, dengan kemudahan penggunaan dan penyebaran informasi melalui media sosial instagram dalam bentuk foto, video, dan desain. Banyak pengguna akun media sosial instagram yang nyaman

menghabiskan banyak waktu untuk menikmati konten dan membuat konten. Untuk menghasilkan konten yang menarik dan dapat dipertanggungjawabkan pemerintah perlu memperhatikan pengelolaan konten.

Selain itu instansi pemerintah perlu mengikuti tren, tema, dan waktu dalam memproduksi dan mempublikasi konten. Dalam hal ini, dibutuhkan *content creative* dalam melaksanakan perancangan ide-ide konten yang kreatif dalam bentuk gambar, tulisan, video, dan animasi. *Content creative* memiliki tanggungjawab merancang ide dan konsep terlebih dahulu dengan menciptakan ide konten dan konsep yang sesuai dengan instagram unit pusat data dan teknologi informasi ketenagakerjaan. Dilakukannya riset dengan mengumpulkan data dan informasi agar konten yang di publikasikan dapat dipertanggungjawabkan dan isinya dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca.

Tentunya dalam perencanaan ide konten dibutuhkan tindakan eksekusi untuk memvisualisasikan ide-ide konten yang membahas tentang informasi mengenai kebijakan-kebijakan pemerintah dengan konsep-konsep melalui tema visual yang sudah ditentukan *content creative*. Namun konten yang disajikan kepada masyarakat dapat menurun jika ilustrasi visual yang ditampilkan kurang menarik. Untuk mencapai pelayanan informasi melalui bentuk menjadi lebih menarik dibutuhkan seorang desain grafis yang dituntut memiliki kekuatan untuk menentukan kesuksesan dalam penyampaian informasi melalui *visual*. Informasi yang disampaikan hendaklah memiliki makna dan pesan yang langsung cepat tersampaikan. Penerapan sentuhan visual bidang, warna, garis, bidang, tipografi, bidang, texture, bentuk, dan infografis merupakan sarana informasi dan komunikasi yang menarik dipandangan masyarakat.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas adanya kekurangan pelayanan penyajian informasi pada media sosial instagram di pusat.data. Hal tersebut terlihat pada akun instagram pusat.data memiliki jumlah follower 2.250 dengan mempublikasikan 361 konten dalam bentuk desain visual, video, foto, dan animasi. Keadaan tersebut membuktikan bahwa akun instagram pusat.data dengan *follower* yang tergolong rendah sehingga informasi yang

disampaikan kurang mendapatkan respon dari publik, hal tersebut dikarenakan kurangnya informasi yang disajikan secara menarik dan kurangnya interaksi secara dua arah antara akun instagram pusat.data dengan masyarakat.

Permasalahan ini penulis memutuskan untuk memilih unit pusat data dan teknologi informasi ketenagakerjaan sebagai tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL) sebagai *content creative* dan desain grafis instagram @pusdatik.kemnaker. Penulis terjun langsung dalam memecahkan solusi pada permasalahan pelayanan publik yang kurang memperhatikan minat masyarakat dalam mencari informasi di era digitalisasi, penulis menggunakan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama 7 tahun di dunia sosial media . Dengan ini, media sosial instagram @pusdatik.kemnaker mampu unggul dalam pelayanan informasi dan komunikasi di era digitalisasi dengan ilmu pengalaman praktikan dalam penyajian konten desain visual. Penulis melatih diri untuk bertanggung jawab menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi kementerian ketenagakerjaan republik indonesia mengenai program pelayanan yang kurang di era digitalisasi saat ini. Selain itu, penulis mendapatkan kesempatan menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan di dunia kerja instansi pemerintah .

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan penyajian konten kreatif media sosial di Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia dalam menjalankan tugas dan fungsinya?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun tujuan dari pelaksanaan program praktik kerja lapangan adalah:

- a) Sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan (PKL) dan pemenuhan dari persyaratan dari kelulusan.
- b) Mengamati dan Mempelajari pekerjaan seorang design grafis dan *content creative* dalam merancang design informasi, *content script*, serta mempelajari konsep *account socialmedia*.
- c) Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang strategi dalam memberikan informasi melalui *platform social media* pusat data kementerian ketenagakerjaan, serta proses penyelenggaraan program-program latihan yang berkaitan tentang *social media*.
- d) Menetapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan, khususnya dalam melaksanakan tugas di bidang *social media*.
- e) Sarana mencari informasi dalam dunia kerja, sehingga penulis dapat mempelajari serta melatih dalam mempersiapkan diri untuk terjun langsung ke dunia kerja.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Berdasarkan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan, diperoleh beberapa manfaat bagi pihak-pihak terkait. antara lain:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat praktek kerja lapangan bagi penulis adalah:

- a) Menerapkan secara langsung dalam penerapan teori-teori yang telah diterima selama masa perkuliahan.
- b) Meningkatkan sikap profesional dan kedisiplinan dalam diri mahasiswa, kerja praktik dalam dunia kerja yang penuh tantangan.
- c) Menambah wawasan tentang dunia kerja sehingga penulis mampu belajar serta berlatih dalam mempersiapkan diri untuk terjun langsung ke dunia kerja.
- d) Melatih secara langsung kegiatan serta kesibukan apa saja yang terjadi selama menjalankan pekerjaan di unit media sosial pusat data dan

teknologi informasi agar menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis.

- e) Meningkatkan ilmu dalam menyajikan informasi melalui *platform social media* dengan baik dan benar dalam bentuk *visual*.

1.4.2 Bagi Prodi *Broadcasting Film Stikom Yogyakarta*

Adapun manfaat bagi prodi *broadcasting film Stikom Yogyakarta* dari kegiatan praktek kerja lapangan yang dilakukan mahasiswa adalah:

- a) Sebagai sarana untuk mengetahui seberapa besar peran tenaga pengajar dalam memberikan materi kepada mahasiswa selama perkuliahan berlangsung dengan perkembangan yang terjadi pada dunia kerja.
- b) Langkah memperkenalkan serta menunjukkan kualitas mahasiswa program studi *Broadcasting Film Stikom Yogyakarta*.
- c) Menjalin kerja sama atau mitra kerja antara kampus dengan dunia instansi pemerintah.

1.4.3 Bagi Instansi Kementriaan Ketenagakerjaan Republik Indonesia

Adapun manfaat bagi instansi kementriaan ketenagakerjaan republik indonesia dari kegiatan praktek kerja lapangan yang dilakukan mahasiswa adalah:

- a) Menjalin kerjasama antara instansi dengan sekolah tinggi ilmu komunikasi, melalui wadah minat dan bakat agar menciptakan tenaga kerja yang bertanggung jawab dan profesional.
- b) Membantu meringankan beban pada instansi karena mendapatkan bantuan melalui mahasiswa untuk mengelola media sosial.
- c) Memperoleh masukan sebagai saran sehingga mengevaluasi yang dapat membantu meningkatkan kualitas dalam memberikan informasi melalui *visual*

1.5 Waktu dan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Tabel 1. 1 Waktu dan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

Bulan	Febuari					Maret				
Tanggal	Minggu 1					Minggu 1				
	27	28				2	3	6	7	9
Orientasi Lingkungan kerja										
Mempelajari cara kerja pusat data										
Perancangan evaluasi instagram pusat.data guna mengamati apa saja yang kurang dalam pelayanan publik										

Bulan	Febuari					Maret				
Tanggal	Minggu 1					Minggu 2				
	27	28				13	15	20	21	23
Diskusi dengan team unit pusat data dan teknologi informasi ketenagakerjaan mengenai kekurangan apa saja dalam penyajian pelayanan informasi.										
Pencarian ide-ide konten sesuai hasil diskusi yang sudah di bicarakan.										
Presentasi hasil ide-ide yang sudah ditemukan kepada team unit pusat data dan teknologi informasi										

Bulan	April					April				
Tanggal	Minggu 1					Minggu 2				
	3	4	5	10	11	13	14	17	19	20
Memulai desain visual dari hasil ide konten yang sudah ditemukan.										
Memulai desain visual dari hasil ide konten yang sudah ditemukan.										
Memulai desain visual dari hasil ide konten yang sudah ditemukan.										

Bulan	Mei									
Tanggal	Minggu 1									
	2	3	4	5	8	9	10	11	12	
Memulai desain visual dari hasil ide konten yang sudah ditemukan.										
Hasil desain proses revisi										
Memposting konten di instagram pusat.data										
Memperhatikan respon masyarakat terhadap rebranding konten.										
Pelatihan peran era digitalisasi di kementerian ketenagakerjaan										

Sumber : Dokumen Pribadi

1.6 Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi (*observation*) merupakan sebuah proses aktivitas secara langsung dengan tujuan mendapatkan data primer. Observasi tidak hanya sekedar mengamati, tetapi juga memahami kejadian lingkungan sekitar yang sedang terjadi dan memperoleh data informasi yang diperlukan. Dalam tahap ini, penulis mengamati secara langsung mengenai sistem kerja yang diterapkan di pusat data dan teknologi informasi ketenagakerjaan republik indonesia dalam memberikan pelayanan informasi melalui sosial media instagram.

b) Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan Febuari dilakukan secara tatap muka. Hasil wawancara mengumpulkan informasi dan data untuk mengetahui program layanan informasi, proses pengolahan data, dan proses penyampaian informasi yang diterapkan di pusat.data dalam pemanfaatan media sosial instagram di era digitalisasi. Melalui pandangan, opini, umpan balik, pengetahuan, dan pengalaman dari unit pusat data dan teknologi informasi yang merupakan pengurus akun instagram pusat data.

c) Dokumentasi

Berdasarkan hasil praktik kerja lapangan (PKL) tentu dilampirkan dokumentasi sebagai bukti nyata terkait pelayanan informasi yang berhasil diterapkan dan respon dari masyarakat dalam menanggapi informasi yang di bagikan melalui media sosial *instagram* pusat.data. Dokumentasi yang dilampirkan yaitu planning konten, pelatihan, rapat, *rebranding instagram*, desain, dan referensi yang digunakan.

d) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, memahami, dan menganalisis sumber-sumber yang didapatkan melalui bentuk tulisan buku, artikel, jurnal, dokumen, dan sumber informasi yang signifikan dengan judul yang dibahas. Metode ini diterapkan guna melengkapi data yang diperoleh dari praktik kerja lapangan

(PKL) dan menjadi landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang sedang di teliti.

e) Data Sekunder

Data tersebut didapatkan dari bank data web mengenai era digitalisasi di kementerian ketenagakerjaan republik indonesia, dimana data yang digunakan tersebut merupakan data-data ulasan mengenai peran era digitalisasi di kementerian ketenagakerjaan republik indonesia. Selain itu untuk menunjang laporan ini penulis mengumpulkan data-data yang menunjang dari berbagai sumber, seperti jurnal, browsing melalui internet, membaca literatur dan berbagai sumber lainnya.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Dalam memahami judul laporan langkah pertama yang dapat dilakukan dan cara menghindari kesalahan untuk memahami hal yang ingin disampaikan dari judul laporan ini, maka langkah yang dilakukan dengan penulis memberikan penjelasan terkait istilah-istilah yang terkandung di dalam judul laporan. Karena masih terbatasnya arti kalimat yang terdapat dalam laporan, diharapkan pembaca mampu memahami secara jelas makna yang ingin disampaikan pada judul laporan. Penulis bergabung pada unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan republik indonesia sebagai *content creative* dan desain grafis. Laporan yang akan di jelaskan berjudul: “Pengembangan konten kreatif instagram pada Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia”. Berikut penjelasannya:

2.1.1 Pelayanan Informasi

Pelayanan informasi pada era digitalisasi saat ini adalah layanan informasi membagikan segala data dan informasi untuk dibagikan kepada publik. Perkembangan pelayanan informasi saat ini membuat pemerintah menggunakan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi.

2.1.2 Era

Menurut KBBI, istilah "era" merujuk pada periode tertentu dalam sejarah; rentang waktu antara beberapa peristiwa penting dalam sejarah; periode. Sebagai contoh, dalam era sebelumnya yang disebut era digital, dominan adalah teknologi analog. Namun, seiring dengan kemajuan digitalisasi, terjadi perubahan menuju lingkungan yang sepenuhnya digital. Perubahan ini telah membantu memudahkan penyebaran informasi dan komunikasi.

2.1.3 Digitalisasi

Digitalisasi merupakan proses transformasi atau peralihan dari satu bentuk media ke bentuk lainnya. Pada konteks ini, peralihan media terjadi dari analog ke digital dengan pemanfaatan teknologi dan data digital. Contohnya peralihan sebuah berkas yang diberikan berbentuk fisik

dipindahkan ke dalam berkas berbentuk *file*. Kehadiran teknologi komputer dan internet membuat semua hal dapat dilakukan dengan mudah, segala jenis informasi dapat tersebar luas secara mudah. Era digitalisasi merupakan era 4.0 dan 5.0.

Berikut adalah sebuah contoh konsep digitalisasi menurut Ritter dan Pedersen (2020): digitalisasi melibatkan peningkatan dalam ketersediaan data digital yang menjadi mungkin berkat kemajuan dalam proses penciptaan, transfer, penyimpanan, dan analisis data dalam bentuk digital.

Tanda proses digitalisasi adalah memasuki pada era 4.0 mulai terjadinya penggunaan teknologi berbasis digital untuk memenuhi kebutuhan dalam segala aspek kehidupan untuk mempermudah mendapatkan informasi melalui sosial media. Manfaat dari perkembangan digitalisasi sangat banyak salah satunya untuk sektor – sektor, mulai dari sektor pemerintah, sektor pendidikan, dan sektor kesehatan.

Bagian yang membuat alasan penulis mengambil judul laporan ini ingin mendalami perkembangan era-digitalisasi pada instansi pemerintah ketika informasi pelayanan yang disajikan melalui sosial media kepada masyarakat Indonesia dalam bentuk visual. Pada laporan ini praktikan memilih sebagai *content creative* dan *desain grafis* sebagai profesi ketika Praktik Kerja Lapangan.

Seorang *Content creative* harus memiliki beragam keahlian (*skills*). Salah satu keahlian yang penting adalah konsisten dengan branding tema pada setiap konten. Hal ini untuk mempermudah dikenali dan memiliki identitas yang membedakan dari kreator lain. Tidak kalah penting, seorang *content creative* harus memiliki kemampuan riset untuk melihat informasi kemajuan setiap era yang terjadi di masyarakat dan menjadikannya sebagai ide untuk membuat konten, ide dituangkan dalam plan konten.

Seorang *Graphic Designer* memiliki keahlian untuk menciptakan ilustrasi visual, tipografi, fotografi, ataupun grafis motion yang digunakan untuk memberikan pesan tertentu.

2.1.4 Era Digitalisasi

Membicarakan kemajuan dalam era digitalisasi mengingatkan kita pada pesatnya perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu. Semua aspek kehidupan, seperti pendidikan, interaksi sosial, dunia olahraga, ekonomi, dan politik, telah mengadopsi kemajuan teknologi untuk tujuan mencari serta menyebarkan informasi. Era Digitalisasi membawa perubahan pada kehidupan saat ini untuk memasuki perkembangan kemajuan dalam ranah kehidupan ke yang serba digital, saling berkomunikasi sangat dekat walaupun jarak tidak berdekatan, semua saling terhubung.

Menurut McQuail's, Efendi et.al. (2017:13), media baru mempunyai dua elemen utama, yaitu digitalisasi dan konvergensi. Internet adalah contoh konkret dari konvergensi karena mengintegrasikan berbagai fungsi media seperti audio, video, dan teks. Pada era digital, terdapat efek positif dan negatif. Dampak positifnya adalah kemudahan bagi pengguna dalam mencari informasi, hiburan, dan pengetahuan. Namun, dampak negatifnya terkait dengan penyebaran informasi atau berita yang kurang mendidik di platform media sosial, tanpa adanya pertanggungjawaban yang jelas.

Saat ini, berbagai media digital kreatif telah muncul, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari informasi atau bahkan hanya memamerkan keahlian mereka melalui karya-karya yang dihasilkan di platform-platform seperti *YouTube*, *Instagram*, *TikTok*, dan platform lainnya. Dengan adanya media digital kreatif ini, ketergantungan pada televisi untuk menonton karya-karya tidak lagi begitu penting. Setelah mengetahui konsep tersebut, para praktisi menarik kesimpulan bahwa inti dari media digital kreatif adalah memberikan ruang bagi para pengguna untuk memajukan ide-ide kreatif dan inovatif guna menghasilkan berbagai karya yang dapat dinikmati melalui platform digital seperti *YouTube*, *Instagram*, *TikTok*, dan *blog*. Karya-karya ini dapat berbentuk konten berupa teks, gambar, video, audio, dan lainnya, yang telah disusun dengan tujuan spesifik seperti hiburan, informasi, atau edukasi. Semua ini disajikan melalui media digital seperti

YouTube dan blog.

2.2 Perkembangan Era digitalisasi di Kementerian Ketenagakerjaan RI

Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk menyajikan dan menyebarluaskan program dan kebijakan pemerintah, serta sebagai *platform* untuk berinteraksi dan memahami aspirasi masyarakat. Dalam hal ini, Pusat Data dan Informasi Teknologi Ketenagakerjaan Republik Indonesia diharapkan dapat memilih media yang tepat, baik untuk komunikasi internal maupun eksternal.

2.3 Peran Media Sosial di Era Digitalisasi Kementerian Ketenagakerjaan RI

Perkembangan di bidang teknologi menuntut instansi pemerintah untuk menyesuaikan keterbukaan informasi dan transparansi dalam menjalankan program pemerintah untuk menyebarkan informasi melalui media sosial. Unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan di lembaga pemerintah memiliki peran dan tugas untuk berfungsi sebagai korelasi (*public relations*) antara berbagai lembaga dalam pemerintahan, lembaga pemerintah dengan entitas non-pemerintah, lembaga pemerintah dengan media *pers*, serta antara lembaga pemerintah dengan aparaturnya dan masyarakat secara keseluruhan. Dalam mengerjakan perannya sebagai penghubung komunikasi, unit pusat data dan informasi ketenagakerjaan diharapkan untuk menghimpun data, mengolah informasi, dan menyebarkan informasi terkait program-program yang sesuai dengan kebijakan pemerintah. Ini melibatkan pencatatan aktivitas dan pencapaian indikator yang telah dicapai oleh lembaga pemerintah, serta memberikan respon terhadap umpan balik, aspirasi, dan pendapat yang muncul dari masyarakat terkait lembaga tersebut (Kurniasih, 2013).

Dikarena adanya berbagai *platform* media sosial yang digunakan sebagai alat komunikasi dan edukasi, sangat penting untuk memilih dengan cermat media sosial mana yang cocok untuk digunakan baik dalam lingkup internal maupun eksternal sebagai sasaran publik.

Media sosial memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi pemerintah, namun wajib diwaspadai potensi risikonya. Terkadang, mudahnya penyebaran informasi di media sosial dapat mengakibatkan tersebarnya berbagai isu yang

tidak akurat dan tidak memiliki sumber yang jelas. Isu-isu semacam ini seringkali tidak terkontrol dan dapat berdampak negatif pada lembaga atau instansi pemerintah yang terlibat. Oleh karena itu, peran unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan sangat penting dalam mengelola media sosial dengan hati-hati untuk mencegah terjadinya kesalahan dan agar informasi yang berkaitan dengan instansi pemerintah dapat disampaikan dengan akurat.

Kondisi seperti ini mendorong perlunya unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan untuk memiliki pemahaman dan kemampuan dalam mengelola media sosial secara cermat. Hal ini dapat membantu mencegah terjadinya kesalahan atau blunder dalam menyampaikan informasi. Mayoritas platform media sosial mendorong interaksi pengguna dalam bentuk diskusi, umpan balik, *voting*, komentar, dan berbagi informasi.

2.4 Peran Media Sosial dalam Konteks Lembaga dan Instansi Pemerintah

- a) Memperluas jangkauan informasi pemerintah untuk mencapai masyarakat.
- b) Media sosial berfungsi sebagai platform dokumentasi online yang bersifat terbuka. Dalam proses penyebaran informasi oleh bagian humas pemerintah, perhatian diberikan pada pemilihan informasi yang layak disampaikan kepada publik dan bagaimana informasi tersebut disampaikan dengan tepat.
- c) Media sosial memiliki peran dalam membantu pemerintah mencapai beragam publik dari berbagai budaya, untuk program penyebaran informasi dan komunikasi lintas budaya.
- d) Meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam merespons kebijakan dan program pemerintah.
- e) Membina interaksi antara pemerintah dan masyarakat.
- f) Mengumpulkan aspirasi, pendapat, dan masukan dari masyarakat terkait kebijakan dan program pemerintah.

Prinsip-prinsip pemanfaatan media sosial oleh instansi pemerintah, seperti yang diatur dalam Pedoman Pemanfaatan Media Sosial Instansi Pemerintah, mencakup:

- a) *Kredibilitas*, yaitu menyampaikan informasi secara akurat dan seimbang.
- b) *Profesionalisme*, yang mengharuskan memiliki pendidikan, keahlian, dan keterampilan yang memadai.
- c) *Integritas*, yang menekankan pada kejujuran dan etika.
- d) *Responsif*, yaitu merespons masukan dengan cepat dan tepat.
- e) *Integrasi*, yaitu menyelaraskan penggunaan media komunikasi.
- f) *Representasi*, yang menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan mewakili instansi pemerintah.

2.4.1 Media Sosial

Kemajuan zaman menciptakan berbagai macam bentuk media, termasuk di dalamnya adalah media sosial. Media sosial merujuk pada platform-platform internet yang memfasilitasi interaksi antara pengguna, memungkinkan mereka untuk menciptakan, berbagi, berinteraksi, berkomunikasi, dan mengubah ide atau gagasan melalui komunikasi virtual atau jaringan. Dengan berkembangnya media sosial, muncul berbagai karakteristik dan ciri khasnya, yang pada akhirnya memudahkan komunikasi dan pertukaran informasi, dan menjadikan pengguna merasa nyaman untuk menghabiskan waktu di dalamnya. Melalui media sosial, kolaborasi manusia dapat terjadi tanpa adanya batasan ruang dan waktu, mengakibatkan media sosial menjadi alat komunikasi yang sangat relevan dalam generasi saat ini.

2.4.2 Karakteristik Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri sifat yang berbeda dari media sosial lainnya. Karakteristik media sosial seperti yang diuraikan oleh Nasrulla (2016:15) adalah sebagai berikut:

1) Jaringan (*network*)

Karakteristik ini mengacu pada terciptanya jaringan antara pengguna, yang diperantarai oleh perangkat teknologi seperti komputer, telepon genggam, atau tablet. Jaringan ini menghubungkan antara pengguna satu dengan lainnya.

2) Informasi (*information*)

Informasi memiliki peran penting dalam media sosial. Pengguna media

sosial mempunyai kemampuan untuk menggambarkan identitasnya, membuat konten, dan berinteraksi berdasarkan informasi yang dibagikan dengan pengguna lain di platform media sosial.

3) Interaksi (*interactivity*)

Karakteristik ini menunjukkan bagaimana teknologi dan perangkat media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

4) Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Media sosial sepenuhnya mengandalkan konten yang dibuat oleh pengguna atau pemilik akun. Semua konten yang ditampilkan dalam bentuk informasi dan lainnya adalah tanggung jawab pribadi dari pemilik akun.

5) Penyebaran (*Share*)

Media sosial memiliki kemampuan untuk melakukan penyebaran (share) konten. Konten yang dihasilkan dan dikembangkan oleh pengguna dapat dibagikan kepada orang lain melalui berbagai cara, baik melalui konten itu sendiri maupun melalui fitur-fitur perangkat di platform media sosial.

6) Arsip (*archive*)

Arsip menguraikan bahwa informasi yang disebarakan melalui media sosial dapat diakses dan disimpan tanpa batas waktu melalui berbagai perangkat. Setiap informasi yang diunggah di media sosial tidak akan hilang seiring berjalannya waktu, dari hari ke bulan bahkan hingga tahun.

2.4.3 Jenis-jenis Media Sosial

Media sosial menurut Kolter (2016:25) terdiri dari tiga kategori, yakni:

1) Komunitas dan Forum *Online*

Komunitas dan forum online merupakan kelompok konsumen yang terbentuk secara independen tanpa campur tangan iklan perusahaan atau dukungan perusahaan. Anggota dalam komunitas ini dapat berkomunikasi dengan perusahaan serta sesama anggota melalui posting, pesan instan, dan percakapan chat yang berkaitan dengan minat spesifik terkait perusahaan.

2) Jaringan Sosial Media (*Social Networking*)

Jaringan sosial atau *social networking* adalah media yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan pengguna lainnya, termasuk menambah teman, memberikan komentar, bertanya, dan berdiskusi

3) *Blog*

Blog adalah bentuk sosial media pengguna untuk menulis konten dalam bentuk *blog*, di mana artikel-artikel yang dihasilkan adalah karya pribadi pengguna. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk membagikan aktivitas sehari-hari, memberikan komentar, dan berbagi tautan, informasi, dan hal-hal lainnya terkait web.

2.4.4 Fungsi Media Sosial

Fungsi utama media sosial adalah berbagi dan berpartisipasi dalam interaksi sosial. Keunggulan akses mudah kapan saja dan di mana saja membuat media sosial menjadi wadah yang populer untuk interaksi sosial. Selain itu, berbagai fungsi lain dari media sosial juga dapat diidentifikasi, antara lain:

1) Sumber Berita, Informasi, dan Pengetahuan

Media sosial menjadi forum berkumpulnya berita, informasi, dan pengetahuan, termasuk berita terbaru yang dapat menyebar dengan cepat di kalangan pengguna.

2) Hiburan

Media sosial juga berperan sebagai sumber hiburan dengan berbagai konten menarik yang dapat menghibur pengguna saat merasa jenuh atau lelah setelah aktivitas harian.

3) Peluang Penghasilan

Penggunaan media sosial dapat menjadi sumber penghasilan, karena mempelajari cara memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran atau promosi bisnis. Namun, untuk mencapai ini, diperlukan komitmen dan konsistensi dalam pembelajaran.

4) Dukungan Kegiatan Amal

Media sosial juga digunakan untuk mempromosikan kegiatan amal dan memberikan peluang bagi pengguna lain untuk ikut berpartisipasi dalam

tindakan positif.

Dengan demikian, media sosial tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga memiliki berbagai peran yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari..

2.5 Media Sosial *Instagram*

Istilah "Instagram" berasal dari kombinasi kata "Insta," yang mengacu pada penampilan foto-foto, dan "gram" yang terkait dengan pengiriman informasi melalui jaringan internet, mengadaptasi dari kata "telegram." Platform Instagram merupakan hasil dari kemajuan Era Digitalisasi dan merupakan salah satu aplikasi terbesar yang populer di kalangan masa kini. Dengan sistem interaksi yang ditawarkan oleh Instagram, penggunaannya dapat berhubungan dengan orang lain secara virtual, mengatasi jarak geografis.

Macarthy (2015:191) menggambarkan Instagram sebagai sebuah aplikasi media sosial yang memenuhi kebutuhan individu yang tertarik pada konten visual. Instagram digunakan sebagai platform untuk mencari informasi, hiburan, serta melakukan promosi dan mencari penghasilan. Fungsi hiburan, penyampaian berita, dan informasi juga dijalankan oleh Instagram. Interaksi tinggi yang terjadi di platform media sosial ini menjadi daya tarik utama bagi penggunaannya, memungkinkan mereka untuk terhubung dengan sesama pengguna. Instagram secara rutin memperbarui fitur-fiturnya untuk menawarkan pengalaman yang lebih lengkap dan menarik. Dibawah ini tertera beberapa fasilitas yang ada pada Instagram:

1) *Follower dan Following*

Dalam lingkungan *Instagram*, interaksi terjadi saat seorang pengguna menjadi pengikut akun lain atau mengikuti akun lainnya. Komunikasi antar pengguna dijalin melalui tindakan seperti menyukai dan memberi komentar pada foto atau video yang diunggah oleh akun lain.

- 2) Mengunggah Foto/Video dengan *Caption (Posting)* adalah salah satu fitur penting di *Instagram*. Pengguna dapat menggunakan *platform* ini untuk berbagi foto atau video yang mereka hasilkan kepada pengguna lainnya. Dalam proses ini, pengguna juga dapat menambahkan keterangan atau *caption* yang cocok untuk konten yang diunggah.

3) Foto

Foto yang diambil melalui aplikasi Instagram dapat disimpan, dan pengguna dapat memasang efek-efek yang disediakan oleh aplikasi saat menggunakan kamera.

4) Efek (*Filter*)

Instagram menawarkan berbagai efek yang dapat digunakan untuk menyunting foto. Tidak hanya itu, pengguna juga memiliki kemampuan untuk melakukan penyesuaian pada konten, seperti mengatur tingkat kecerahan, kontras, dan warna sesuai dengan preferensi mereka.

5) *Like*

Fitur "*Like*" di *Instagram* memungkinkan pengguna memberikan tanda suka pada gambar atau foto dengan komentar atau melalui *double tap* (mengetuk dua kali) pada gambar yang disukai.

6) Label foto (*Hashtag*)

Instagram memiliki kemampuan untuk menggunakan fitur label atau yang sering disebut dengan hashtag. Fitur ini memudahkan pengguna dalam mencari foto-foto dengan menggunakan kata kunci tertentu.

7) *Instastory*

Instastory merupakan sebuah opsi yang memungkinkan para pengguna untuk membagikan gambar atau video yang secara otomatis akan dihapus dalam jangka waktu 24 jam. Fitur ini juga menyediakan berbagai efek khusus yang dapat digunakan oleh para pengguna.

8) Siaran langsung

Siaran langsung di *Instagram* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan penonton secara langsung dan real-time. Pengguna dapat menerima komentar dan pertanyaan dari penonton tanpa batasan waktu.

9) IG TV

Dalam fitur IG TV, pengguna diberi kesempatan untuk mengunggah video dengan durasi yang melebihi 1 menit. Namun, penting untuk dicatat bahwa video yang diunggah melalui fitur ini tidak akan disimpan dalam *feed* profil pengguna.

2.6 Content Creative

Agar terjadi keberhasilan dalam melakukan aktivitas penyebaran informasi di platform media sosial instagram, di perlukan pembuatan konten. Bidang ini sering disebut *Content Creative* menjadi bidang yang banyak diminati dikarenakan membantu untuk menuangkan ide-ide kreatif. *Content creative* sebuah sebutan untuk seseorang yang menciptakan ide konten. Bentuknya beragam, mulai dari branding sosial media, menuangkan ide-ide content, dan membuat *schedule content*. Sebelum dimuat melalui platform sosial media, content creative memiliki peran dalam melakukan riset tren sampai membuat *schedule content*. Seorang Kreatif Konten menciptakan ide-ide konten yang diintegrasikan menjadi format gambar, video, dan teks. Setelah itu, konten tersebut disebarluaskan melalui berbagai platform media sosial seperti *Instagram, TikTok, dan platform* lainnya. Setelah melakukan pengunggahan pada konten, maka *Content Creative* memperoleh tanggapan dari pengguna lainnya. *Content Creative* juga memiliki tugas evaluasi terhadap perfoma konten.

2.6.1 Skill Content Creative

Ada pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang Kreatif Konten, dan terdapat beberapa keterampilan yang perlu dimiliki. Berikut beberapa di antaranya.

1) Keterampilan Berbasis Penelitian dan Kemampuan Riset

Seorang Kreatif Konten harus memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian tentang tren terkini, sehingga mampu menciptakan konten yang relevan dan bermanfaat bagi audiens. Selain itu, keterampilan riset ini juga mencakup pemahaman tentang audiens target, penelitian kata kunci, dan penelitian penggunaan hashtag..

2) Skill teknis

Kemampuan ini harus dikuasai dalam diri *Content Creative*, mulai dari kemahiran dalam mengoperasikan *tools, editing software*, sampai cara

kerja pada platform media sosial. Sehingga konten yang disampaikan mampu menarik pengguna sosial media.

3) *Up-to-date* dengan *trend*

Perkembangan trend terus berubah di dunia media sosial, sehingga hal yang dilakukan seorang *Content Creative* adalah *update* terkait trend terbaru. Membantu *Content Creative* menghasilkan ide konten yang menarik dengan cara *scrolling* platform media sosial.

4) *Skill* memahami algoritma

Algoritma dalam media sosial merupakan proses memahami preferensi pengguna media sosial. Fungsi algoritma media sosial adalah membantu pengguna dengan menampilkan konten-konten yang relevan dengan minat dan preferensi pengguna lainnya.

2.6.2 Tugas *Content Creative*

Adapun tugas *Content Creative* ialah sebagai berikut:

- a) Menghimpun gagasan, informasi, dan melakukan penelitian serta merancang konsep untuk menciptakan konten melalui artikel atau video.
- b) Menciptakan konten sesuai dengan citra dan identitas merek yang diinginkan.
- c) Bertanggung jawab atas penjadwalan dan pengelolaan konten, serta memahami konsep plagiarisme atau duplikasi. Apabila ada laporan atau keluhan, harus siap untuk mempertanggungjawabkan isi konten tersebut.
- d) Mengevaluasi konten yang telah ditayangkan, konten yang disajikan wajib sesuai dengan keinginan target *audience*. *Content creative* harus sangat memperhatikan kualitas, faktual, dan aktual.
- e) Menciptakan branding media sosial dengan tujuan membangun ketertarikan pandangan audiens terhadap akun sosial media yang dituju.

2.7 Desain Grafis

Desain grafis mewakili media komunikasi visual yang memanfaatkan elemen gambar untuk secara efisien mengomunikasikan informasi atau pesan. Dalam kerangka desain grafis, teks pun diperlakukan sebagai elemen gambar karena terdiri dari simbol-simbol yang dapat dipahami secara visual. Profesi

dalam desain grafis berhubungan erat dengan bidang ilustrasi, tipografi, fotografi, dan grafik gerak (*motion graphics*). Secara spesifik, desain grafis melibatkan kemampuan untuk menggabungkan dan merancang unsur-unsur visual sehingga dapat disampaikan informasi yang dapat dimengerti oleh audiens. Dalam ranah profesi desain grafis, terjadi proses konseptualisasi komunikasi grafis, perancangan, serta penyesuaian berbagai elemen yang membentuk desain, seperti huruf, gambar, foto, elemen grafis, dan penggunaan warna.

2.7.1 Elemen-Elemen Desain Grafis

Elemen-elemen desain menjadi alat yang konkret dalam menerapkan prinsip-prinsip desain. Elemen-elemen ini menjadi inti dari proses perancangan. Berikut penjelasan terkait elemen-elemen desain grafis:

1) Garis

Fungsi garis meliputi penggabungan dua bidang yang berbeda, menciptakan tatanan, mengarahkan pandangan, serta memberikan ilusi gerakan. Dengan penerapan yang cerdas, garis mampu membentuk bentuk dan menyampaikan pesan dalam suatu desain..

2) Bidang

Bidang adalah elemen visual yang memiliki dimensi lebar dan panjang. Bidang dengan bentuk geometris relatif lebih mudah untuk diukur luasnya, sementara bidang non-geometris lebih sulit dalam hal pengukuran luas. Proses pembentukan bidang dapat dilakukan dengan pengaturan titik atau garis dalam kerapatan tertentu, dan juga melalui penyatuan potongan-potongan dari garis atau lebih. Dalam ranah desain grafis, konsep bidang memiliki makna yang lebih luas, yaitu area kosong yang tercipta antara elemen-elemen visual dan ruang yang mengapit foto.

3) Garis

Garis sebagai bentuk visual yang memiliki dampak signifikan dalam menciptakan sebuah objek, dan oleh karena itu, garis sering diartikan sebagai tanda goresan atau coretan. Karakteristik yang membedakan garis adalah adanya arah dan dimensi yang membentang. Garis lurus sering

menimbulkan kesan kaku dan formal, sementara garis lengkung dapat memberikan kesan lembut. Garis zigzag cenderung menghadirkan kesan yang tajam, sedangkan garis tak beraturan menampilkan kesan fleksibel dan tidak formal.

4) Ruang

Pengaturan area atau jarak antara elemen-elemen berdasarkan elemen-elemen seperti titik, garis, bidang, dan warna. Konsep ruang lebih berfokus pada representasi tiga dimensi, sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu ruang nyata dan ruang semu.

5) Warna

Warna mempunyai peran penting dalam menampilkan suasana dan menciptakan ekspresi pada teks. Sebagai contoh, penggunaan warna-warna lembut dapat menghadirkan kesan ketenangan dan kelembutan dalam desain. Sementara itu, warna-warna yang kuat dan kontras dapat memberikan nuansa dinamis dan meriah. Warna juga memiliki peran dalam menjaga keseimbangan dalam desain. Isu utama terkait dengan warna melibatkan *hue* (spektrum warna), *saturation* (kecerahan warna), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang).

Penggolongan warna menghasilkan:

- ✚ Merah: kuat, berbahaya, berenergi, dan hangat.
- ✚ Biru: aman, dipercaya, bersih, dan teknologi.
- ✚ Hijau: kesehatan, alam, dan pemandangan yang indah.
- ✚ Kuning: harapan, optimisme, ketidakjujuran, dan pengkhianatan.
- ✚ Ungu: misterius, anggun, dan memiliki keagungan.
- ✚ Oranye: seimbang, energik, dan hangat.
- ✚ Cokelat: nyaman, dapat diandalkan, dan tahan lama.
- ✚ Abu-abu: gaya, halus, dan menciptakan suasana.
- ✚ Putih: suci, bersih, dan steril.
- ✚ Hitam: kemewahan, kekuatan, elegansi, dan misteri.

6) Tekstur

Tekstur merujuk pada visualisasi bentuk melalui permukaannya. Tekstur

bisa diraba dan dilihat, seperti halus, kasar, berpori, mengkilap, dan sebagainya. Tekstur memiliki dampak terhadap elemen visual lainnya, seperti kejelasan titik, kualitas garis, keluasaan bidang, dan ruang.

2.7.2 Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam praktik desain grafis, penting bagi *desainer* untuk memikirkan berbagai prinsip guna mencapai hasil akhir yang optimal. Penilaian terhadap karya *desain grafis* sebenarnya berfokus pada pengujian tingkat kelayakannya, yang berarti tidak ada standar yang mutlak benar atau salah dalam desain grafis. Evaluasi dilakukan berdasarkan sejauh mana desain mampu memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapinya. Prinsip-prinsip utama dalam *desain grafis* termasuk yang berikut:

1) Kesatuan

Kesatuan adalah suatu prinsip yang berfokus pada keseimbangan dan harmoni antara unsur-unsur yang diatur, baik dari segi visual maupun konsep. Konsep kesatuan mengacu pada kohesi, konsistensi, dan integritas dalam komposisi. Melalui kesatuan ini, elemen-elemen desain saling mendukung satu sama lain, menciptakan fokus yang terarah dan menghasilkan keseimbangan dalam komposisi secara keseluruhan..

2) Keseimbangan

Keseimbangan mengacu pada keadaan atau harmoni antara kekuatan yang berlawanan, menciptakan kesan visual yang seimbang. Dalam konteks komposisi desain, keseimbangan dapat diartikan sebagai distribusi berimbang dari elemen-elemen visual yang menciptakan kesan estetis yang serasi. Sebuah komposisi desain dianggap seimbang apabila objek-objek yang ditempatkan di sisi kiri dan kanan memiliki kesan berat yang setara. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan asimetris.

3) Kesederhanaan

Prinsip kesederhanaan bertujuan untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap pesan yang terkandung dalam karya, sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas.

4) Penekanan

Di dalam dunia desain komunikasi *visual*, terdapat istilah yang dikenal sebagai *focal point* atau titik fokus, yang merujuk pada penonjolan salah satu elemen visual untuk menarik perhatian. Tujuan dari penonjolan ini adalah agar elemen visual tersebut menjadi pusat perhatian. Salah satu cara untuk mencapai penonjolan atau penekanan ini adalah melalui penggunaan berbagai elemen *visual* seperti warna yang kontras, ukuran foto atau ilustrasi yang diperbesar, penggunaan huruf besar, serta perbedaan dari elemen-elemen lainnya. Dengan demikian, elemen yang ingin ditekankan akan terlihat menarik dan mencolok dalam desain..

5) Irama

Irama merupakan susunan layout yang terbentuk melalui pengaturan elemen-elemen *visual* dalam pola berulang. Dalam konteks *desain grafis*, irama visual dapat mengambil bentuk repetisi dan variasi. Repetisi merujuk pada pola irama yang terbentuk melalui pengulangan elemen-elemen secara konsisten. Di sisi lain, variasi mengacu pada pengulangan elemen *visual* dengan pengubahan aspek-aspek seperti bentuk, ukuran, atau posisi.

6) Tipografi

Tipografi mempunyai peran krusial dalam bidang desain grafis, maka memahami dan menguasai tipografi sangatlah penting. Tipografi merujuk pada seni dan proses menyusun elemen-elemen publikasi menggunakan berbagai jenis huruf cetak. Tipografi memegang peran sentral dalam dunia desain grafis, mengingat beragam jenis huruf dan karakter yang dapat diaplikasikan dalam desain. Karena itu, pemilihan huruf bukanlah hal yang sederhana, melainkan memerlukan kecermatan dari desainer dalam memilih tipografi yang tepat.

Jenis huruf yang digunakan juga dapat memberikan kesan visual yang signifikan pada desain. Secara umum, jenis huruf dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yakni:

1) Huruf *Serif*

Gaya tipografi *serif* mengandung ciri khas berupa garis-garis pendek

yang melintang secara horizontal pada bagian ujung huruf. Keberadaan garis-garis ini berperan dalam meningkatkan kemudahan membaca teks, sebab mereka membimbing mata pembaca melalui baris tulisan.

2) Huruf *Roman*

Huruf gaya roman ditandai dengan kumpulan huruf kapital yang sering dijumpai pada pilar-pilar dan prasasti zaman Romawi. Ciri khasnya adalah tegak dan didominasi oleh garis lurus yang tegas.

3) Huruf *Sans Serif*

Gaya tipografi sans serif memiliki ketebalan huruf yang seragam tanpa tambahan garis pendek pada ujung huruf. Gaya ini memberikan kesan *modern, kontemporer*, dan efisien.

4) Huruf *Script*

Huruf *script* melibatkan penggunaan pena, kuas, atau pensil tajam dalam tulisannya, yang condong ke arah kanan. Gaya ini menghadirkan nuansa personal dan akrab.

5) Huruf *Egyptian*

Huruf gaya *egyptian*, yang juga dikenal sebagai *slab serif*, memiliki serpihan atau kaki persegi yang seragam di setiap hurufnya, dengan ketebalan yang sama. Gaya ini menciptakan kesan kokoh, kuat, dan stabil.

6) Huruf *Miscellaneous*

Gaya tipografi *miscellaneous* adalah hasil dari perkembangan bentuk-bentuk huruf yang telah ada sebelumnya, yang kemudian diperkaya dengan penambahan ornamen, hiasan, dan garis dekoratif. Gaya ini menciptakan efek dekoratif yang khas dan kaya akan ornamen.

2.7.3 Jenis-Jenis *Desain Grafis*

- 1) Kategori Desain Cetak (*Printing*) yang melibatkan perancangan untuk berbagai jenis publikasi seperti buku, majalah, poster, *booklet*, *leaflet*, *flyer*, *pamflet*, serta upaya promosi lainnya.
- 2) Jenis Desain Web atau Desain Interaktif, yang berkaitan dengan pengembangan desain untuk situs web atau elemen interaktif pada

platform digital.

- 3) Bidang Film, mencakup produksi konten seperti iklan televisi, animasi, dan karya multimedia yang dapat berinteraksi dengan audiens.
- 4) Identifikasi Visual (*Logo*) dan *Environmental Graphic Design* (EGD), merupakan ranah profesional desain yang mencakup pembuatan identitas merek (*branding*), iklan, profil perusahaan, dan elemen desain lainnya.
- 5) Desain Produk, yang melibatkan pembuatan desain untuk kemasan, pengepakan, produk promosi, dan jenis *merchandise* lainnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Era digitalisasi saat ini media sosial menjadi tolak ukur organisasi/lembaga/perusahaan dalam memberikan pelayanan informasi dan sarana penghubung pelayanan komunikasi antara dua belah pihak, yaitu antara pemerintah dan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut kementerian ketenagakerjaan republik indonesia perlu meningkatkan pengelolaan pelayanan informasi sebagai upaya pemanfaatan media sosial di era digitalisasi dalam membangun kebutuhan layanan informasi mengenai berbagai peraturan ketenagakerjaan mengenai intruksi pemerintah, pelatihan kerja, infografik, dan konten literasi ketenagakerjaan. Memasuki era digitalisasi mendorong instansi melakukan transformasi digital hal ini disebabkan meningkatnya persaingan media sosial antar instansi . Oleh karena itu, kementriaan ketenagakerjaan republik indonesia melakukan perubahan dalam program pelayanan informasi melalui pemanfaatan platform media sosial instagram pada unit pusat data dan informasi teknologi. Hal ini membutuhkan solusi yang membantu tranformasi digitalisasi dengan dibutuhkan *content creative* dan desain grafis bertugas untuk menyajikan informasi melalui ide kreatif hingga informasi maupun pesan yang disajikan menarik, sehingga membuat masyarakat mudah memahami pesan yang disampaikan. Penulis mampu menyikapi masalah pelayanan informasi untuk berani bersaing di era digitalisasi dengan menerapkan ilmu pengetahuan tentang sosial media dan desain grafis. Penulis mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai perkembangan era digitalisasi, pengalaman, dan pengetahuan serta wawasan dalam menjalankan kewajiban kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan republik indonesia. Dengan belajar membuka tantangan menjadi peluang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan di dunia instansi pemerintah.

5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan praktik kerja lapangan yang di laksanakan selama 2 bulan, penulis memiliki beberapa saran untuk unit pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan republi Indonesia dan diharapkan saran yang disampaikan mampu menjadi perbaikan pada pelayanan informasi di era digitalisasi. Berikut beberapa saran yang penulis ajukan:

5.2.1 Saran Kepada Unit Pusat Data Dan Informasi Teknologi Ketenagakerjaan

- 1) Meningkatkan produktivitas platform media social Instagram @pusdatik.kemnaker dengan tujuan mampu unggul dalam penyebaran informasi.
- 2) Meningkatkan ide-ide kreatif dalam menyajikan konten informasi melalui gambar, video, animasi, media cetak maupun web.
- 3) Meningkatkan jumlah postingan informasi menarik untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat.
- 4) Diharapkan pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan republik Indonesia meningkatkan pemahaman pada tools yang ada di Instagram.
- 5) Pusat data dan informasi teknologi ketenagakerjaan harus lebih memahami dalam memberikan pelayanan informasi, dengan melihat informasi apa saja yang dibutuhkan Masyarakat.

5.2.2 Saran Untuk Stikom Yogyakarta

Saran penulis terhadap Stikom Yogyakarta yaitu perlunya mengadakan pelatihan-pelatihan untuk mahasiswa, dengan tujuan meningkatkan keahlian maupun ilmu pengetahuan mengenai perkembangan-perkembangan di era digitalisasi, seperti pelatihan Pembangunan keterampilan dan kompetensi dalam era digitalisasi. Sehingga mampu menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin berkembang di setiap era.

5.2.3 Saran Untuk Masyarakat

Saran terhadap masyarakat mengenai laporan ini adalah dimohon masyarakat lebih memahami dalam penggunaan media sosial, salah satunya pada platform media sosial sebagai alternative media dalam kebutuhan informasi, serta mampu memanfaatkan media sosial dengan baik dan sesuai kebutuhannya.

Daftar Pustaka

- Lelono, Bambang Satrio. (2021). *Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja di Perusahaan Berdasarkan Kompetensi Pada Sektor Teknologi Informatika & Komunikasi Tahun 2022-2025*. Jakarta: Pusat Perencanaan Ketenagakerjaan Kementerian RI.
- Muslihin & Erfandy, Tadjuddin. (2020). *Digitalisasi Pelayanan Publik*. Mataram Lombok: Pustaka Bangsa.
- Widya, Leonardo Adi & Darmawan, Andreas. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Daftar Referensi

- Abadi, Muh Mukti.(2021). *Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial*. Website Kementerian Keuangan RI. Link: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pamekasan/baca-artikel/14449/Desain-Grafis-untuk-Memaksimalkan-Konten-di-Media-Sosial.html> Diakses 10 Juli 2023.
- Binalavotas.(2023). *Era Digitalisasi Pengembangan SDM Jadi Tantangan Bangsa*.Kemnaker.go.id. Link: <https://kemnaker.go.id/> Diakses 22 Juli 2023. Diakses 9 Juli 2023.
- Budhiarto, Eko.(2023) Kemnaker: Era Digitalisasi Ubah Pola Pikir Pekerjaan dari Manual Jadi Berbasis Digital. *Jurnalis.com*. Link: <https://www.jurnas.com/artikel/139605/Kemnaker-Era-Digitalisasi-Ubah-Pola-Pekerjaan-dari-Manual-Jadi-Berbasis-Digital/> Diakses 18 Juni 2023.
- Dunia, Ensiklopedia.(2020) *Kementerian Ketenagakerjaan RI. Pusat Ensiklopedia*.Link https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Kementerian_Ketenagakerjaan_Republik_Indonesia Diakses 18 Juli 2023.
- Jenderal, Sekretariat. (2023). *Kemnaker Komitmen Implementasikan Transformasi Digital Kearsipan Bidang Ketenagakerjaan*. Website *Kemnaker*. Link: <https://kemnaker.go.id/news/detail/kemnaker-komitmen-implementasikan-transformasi-digital-kearsipan-bidang-ketenagakerjaan> Diakses 1 Juli 2023.
- Nurdiyana, Fifi.(2023). *Memaksimalkan Pemanfaatan Media Sosial Di Instansi Pemerintahan*. *Kompas.Com*. Link: <https://katanetizen.kompas.com/read/2023/03/08/194603385/memaksimalkan-pemanfaatan-media-sosial-di-instansi-pemerintahan?page=all> Diakses 25 Juni Juli 2023.
- Socoalze.(2023). *Peran Content Creative Di Indonesia Harus Bisa Apa*. Website *Ideoworks.id*. Link: <https://ideoworks.id/profesi-content-creative-di-indonesia-harus-bisa-apa/> Diakses 17 Juli 2023.

LAMPIRAN

FORMULIR PENILAIAN

Nama Instansi / Perusahaan : Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan, Kemnaker RI
 Nama Penilai : Nikhen Pratiwi Sekar Tanjung
 Jabatan : Stafisih Muda / Sub Koadr Pelayanan Data
 Alamat Kantor / Perusahaan : Jl. Jend. Gatot Subroto Kav.51, Jaksel
 Nomor Telephon :
 Nama Mahasiswa yang dinilai : Salsabila Anggun R.P
 PKL / Magang di bagian : Diseminasi Informasi Pusdatin
 Mulai PKL / Magang Sejak :

Jenis Kemampuan	Tanggapan / Komentar Pihak Pengguna **				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
Komunikasi	✓				
Kerjasama	✓				
Kemandirian	✓				
Kreativitas	✓				
Kemampuan menggunakan alat modern	✓				

** Mohon diisi dengan tanda ✓ pada kolom istan diatas

Komentar lain / saran - saran :
 Kegiatan magang sudah dilakukan dengan sangat baik. Mahasiswa tsb mampu berkomunikasi, koordinasi dengan tim untuk bisa mengerjakan tugas. Selain itu juga memiliki ide-ide yg unik.
 Saran: gunakan waktu untuk banyak belajar terkait hal-hal yg baru dan sesuai dgn perkembangan teknologi agar... Jakarta,.....2023
 bisa menumbuhkan kreativitas yg Penilai
 lebih lagi.

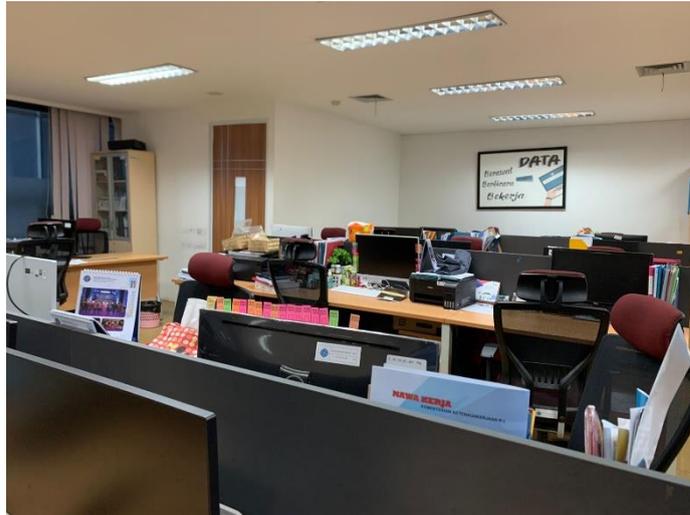


PST
 Tanda Tangan & Cap Instansi / Perusahaan

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

sda Adisucipto KM.6,5 No.279, Caturtunggal, Kec.Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
 Telp 0274-4522864 Fax 0274-484731 Email: stikom@akindo.ac.id

Gambar Lampiran 1 Formulir Penilaian PKL di Kemnaker
 Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 2 Ruang Kerja Pusat Data Kemnaker
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 3 Lobby Kemnaker
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 4 Pelatihan Konten Media Sosial Kemnaker
 Sumber /: Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 5 Hasil Desain Konten Feed Instagram
 Sumber : Desain Pribadi