

Media Interaktif Delapan Standar Prosedur Pelayanan Publik Dalam Reformasi Birokrasi Di Institut Seni Indonesia Denpasar

Agus Ngurah Arya Putraka

aryaputraka16@gmail.com

Media digital kini merupakan pilihan media yang sangat efektif di masa sekarang ini, kecepatan akses dengan waktu yang singkat menjadi keunggulan media ini, dimana media komunikasi visual yang akan dirancang berupa media interaktif dengan target masyarakat umum, sehingga masyarakat dapat berinteraksi dan sekaligus sebagai navigator dalam media tersebut, sehingga masyarakat akan lebih mudah memperoleh informasi mengenai delapan standar pelayanan publik dalam reformasi birokrasi yang telah diterapkan di Institut Seni Indonesia Denpasar yang akan dirancang dalam satu aplikasi, tentunya dengan aplikasi ini diharapkan masyarakat akan lebih mudah mengakses dan mencari informasi mengenai kedelapan standar tersebut, untuk menciptakan sebuah media interaktif yang berfungsi secara maksimal dalam menyampaikan informasi lajur delapan standar prosedur pelayanan publik, maka dalam perancangan media interaktif ini penulis akan menggunakan metode deskriptif kualitatif sehingga hasilnya nanti bisa dapat dipertanggungjawabkan. Media interaktif mengenai delapan standar prosedur pelayanan publik dalam reformasi birokrasi ini akan penulis ciptakan beserta 2 anggota dan melibatkan 2 mahasiswa yang akan dikerjakan selama 1 tahun dengan melalui beberapa tahapan penciptaan, yaitu proses pengumpulan data, kemudian merancang storyboard, dan perancangan visual serta proses digitalisasi dengan menggunakan program desain yang menunjang, serta proses akhir dari media interaktif ini ialah melakukan uji coba respon masyarakat terhadap aplikasi yang telah diciptakan, sehingga pada akhirnya manfaat aplikasi dari media interaktif ini mampu membantu pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam menerapkan kebijakan dalam reformasi birokrasi dalam lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar.

Disampaikan pada Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara) 2021

<https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw>

27 - 29 Oktober 2021

LATAR BELAKANG

Mau tidak mau kita harus menerima dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terjadi dewasa ini, kini hampir sebagian besar informasi dan transaksi dilakukan secara digital hal ini dilakukan karena dapat memangkas waktu penyampaian informasi dan mengurangi biaya produksi media komunikasi visual yang masih bersifat konvensional. Institut Seni Indonesia Denpasar sedang menggalakan reformasi birokrasi dikalangan lembaga dimana salah satunya mengenai delapan standar pelayanan publik. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin menciptakan sebuah media komunikasi visual interaktif dengan menggunakan beberapa program yang menunjang agar mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin mengakses informasi, dengan melibatkan masyarakat sebagai pengguna (*user*) dari aplikasi ini masyarakat dapat berinteraksi dan mendapatkan informasi secara langsung, dalam penerapannya masyarakat akan disuguhkan tampilan pilihan menu dari kedelapan alur standar pelayanan publik yang hendak dipilih dalam bentuk tombol digital, kemudian pengguna akan mengklik salah satu tombol tersebut sehingga pengguna akan diarahkan ke informasi prosedur pelayanan yang dimaksud. Media interaktif

ini dapat di install dalam komputer yang disediakan di area umum, seperti lobi rektorat, perpustakaan, dan di beberapa titik area umum yang sering dikunjungi oleh masyarakat dan mahasiswa. Konsep yang digunakan dalam menciptakan media interaktif ini ialah dengan konsep simplicity (sederhana) namun tetap dibalut dengan sentuhan tradisi Bali, dengan menampilkan karakter pewayangan agar memiliki pendekatan yang lebih baik dengan masyarakat serta budaya Bali, serta sesuai dengan visi misi lembaga yang tetap mengangkat kearifan lokal sebagai identitas, diharapkan setelah aplikasi digital yang berbasis interaktif ini dapat terwujud dan terlaksana maka secara tidak langsung dapat menunjukkan bahwa ISI Denpasar mampu mengikuti perkembangan teknologi dan dapat mengimplementasikan reformasi birokrasi dalam lembaga.

METODE

Untuk merancang sebuah karya diperlukan sebuah metode yang sesuai agar karya yang diciptakan sesuai dengan harapan dan dapat berfungsi secara maksimal, pendekatan yang penulis gunakan dalam proses perancangan ini ialah dengan metode eksperimen, proses dan reflektional dimana pendekatan yang dimaksud meliputi,

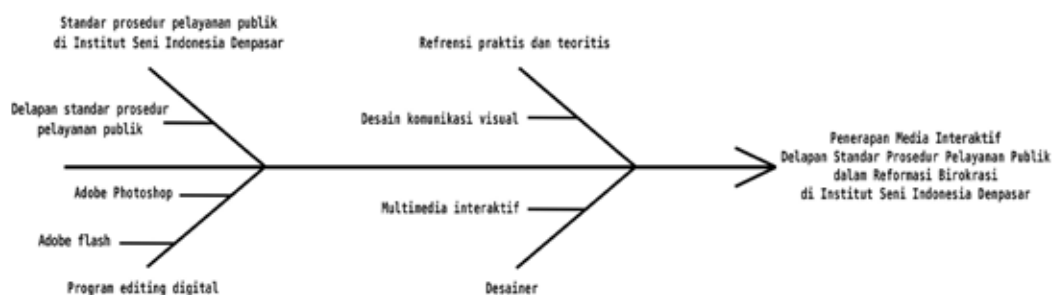


Diagram *Fish Bone* media interaktif delapan standar prosedur pelayanan publik dalam reformasi birokrasi di Institut Seni Indonesia Denpasar

- Eksperimen, penulis akan merancang sebuah media baru dengan melakukan metode desain baru dengan berusaha membuat jelas publik isi pikiran desainer. Disini penulis akan mengeksternalkan proses pemikiran desain melalui kata-kata(deskripsi), simbol matematis ataupun diagram (Sarwono,2007;8). Kedelapan SOP pelayanan publik dilembaga ISI Denpasar penulis akan tampilkan dalam bentuk lajur animasi dan dikemas dalam bentuk interaktif, kemudian penulis akan melakukan sebuah percobaan dengan beberapa sampel dari beberapa kalangan masyarakat, dan melihat media interaktif yang telah dirancang dan melihat seberapa efektif media interaktif yang telah dirancang.
- Proses, penulis dalam merancang media interaktif ini tentunya melalui beberapa proses, baik dari proses pengumpulan data, proses digitalisasi merancang tiap elemen visual agar sesuai dengan konsep yang diangkat, hingga pada proses pengaplikasian media interaktif tersebut.
- Refrensional, dalam proses mencipta penulis juga menggunakan sumber referensi baik itu secara praktis maupun secara teoritis yang memiliki relevansi dengan media interaktif yang akan dirancang.



Gambar 1. Storyboard media interaktif delapan standar prosedur pelayanan publik dalam reformasi birokrasi Institut Seni Indonesia Denpasar



Gambar 2. Ragam karakter yang digunakan untuk media interaktif delapan standar pelayanan publik dalam reformasi birokrasi di Institut Seni Indonesia Denpasar

Luaran dari penelitian dan penciptaan seni ini ialah sebuah media interaktif yang memuat tentang delapan standar pelayanan publik yang telah diterapkan di Institut Seni Indonesia Denpasar, berikut akan dijabarkan proses yang dilalui dalam perancangan media interaktif ini.

Merancang Konsep dan Storyboard

Sebelum proses perancangan media interaktif dilakukan perancangan konsep dan storyboard yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang media interaktif nantinya, jumlah scene yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan media interaktif ini berjumlah 13 scene, dengan melibatkan seluruh tim penciptaan.

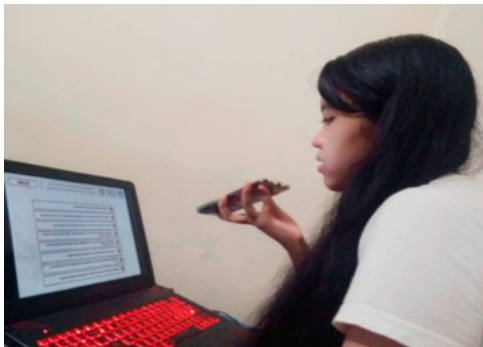
Merancang Karakter

Karakter yang digunakan dalam media interaktif standar prosedur pelayanan publik dalam reformasi birokrasi di

Institut Seni Indonesia Denpasar ini adalah perpaduan karakter wayang yang dibalut dengan unsur modernisasi dan dikemas dengan sedikit nuansa kartun, karakter ini dipilih agar terkesan *humanis* serta sesuai dengan kultur budaya Bali dan menyesuaikan dengan karakter yang digunakan pada beberapa media komunikasi visual dari informasi penerapan delapan standar pelayanan publik di Institut Seni Indonesia Denpasar, namun yang membuat berbeda dengan karakter sebelumnya, dimana karakter yang digunakan pada media interaktif ini karakter dibuat secara utuh dari ujung kepala hingga ujung kaki dan karakter yang digunakan berwarna. Karakter yang digunakan adalah tokoh pewayangan Merdah dan Tualen, dimana



Gambar 3. Proses editing media interaktif delapan standar pelayanan publik dalam reformasi birokrasi di Institut Seni Indonesia Denpasar



Gambar 4. Proses pengisian suara pada setiap lajur standar pelayanan



Gambar 5. Desain label dan kemasan DVD dari media interaktif

karakter Merdah dirancang untuk mewakili masyarakat atau seseorang yang ingin mendapatkan suatu informasi, sedangkan karakter Tualen mewakili pihak kepegawaian yang memberikan pelayanan kepada masyarakat, serta empat karakter lain seperti karakter penari Condong yang mewakili pengunjung wanita, kemudian karakter editor, karakter teller sebuah Bank dan karakter reviewer.

Perancangan Media Interaktif

Media interaktif dari delapan standar pelayanan prosedur dirancang pada program adobe flash, tim memilih program ini karena program ini sangat relevan untuk dipergunakan dalam merancang media interaktif dan program adobe flash

ini memiliki kualitas yang baik serta memiliki besaran file yang masih bisa diterapkan pada media komputer dengan spesifikasi yang berbeda dan bisa dinavigasikan dengan metode layar sentuh. Proses perancangan media interaktif ini melibatkan antar beberapa pihak, baik dari pihak profesional dan tim penciptaan, dimana perancangan ini dilakukan secara kolektif dengan melakukan pertemuan bersama setiap akhir minggu untuk membahas dan melakukan evaluasi visual dari setiap scene secara berkala yang akan digunakan pada media interaktif ini baik dari ilustrasi, tata letak keterangan, serta pengisi suara yang akan digunakan agar informasi dapat tersampaikan secara jelas kepada masyarakat.

Proses Dubbing Suara

Setelah proses perancang berakhir, berikutnya melakukan proses pengisian suara guna memperkuat pesan dari tampilan disetiap lajur delapan standar pelayanan publik yang diterapkan di Institut Seni Indonesia Denpasar. Proses dubbing ini menggunakan program adobe audition, yang awalnya suara direkam dengan menggunakan telepon genggam, kemudian hasil rekaman tersebut ditransfer dan diedit pada program adobe audition, pengisian suara yang digunakan pada media interaktif ini menggunakan suara wanita, pemilihan suara wanita diharapkan dapat lebih terkesan lembut dan ramah. Proses dubbing dilakukan dengan mengikuti alur pertahapannya, dan kata-kata yang digunakan ialah dengan menggabungkan alur proses dengan keterangan yang tertera pada setiap standar pelayanan prosedur dari setiap scene.

Proses pengemasan

Setelah media interaktif rampung dikerjakan, kemudian tim merancang label dan cover DVD agar terlihat menarik.

Melaksanakan Pameran Karya

Guna menjawab luaran dari skema penciptaan dan pengkajian seni ini, tim peneliti melaksanakan pameran dan mengadakan sebuah "talk show" dengan mengundang I Gusti Wijaya Utama (Gung Ama) dari kalangan praktisi dan I Made Bayu Pramana dari kalangan akademisi, pameran ini diadakan secara terbuka di Sanga Story Coffee Shop, Batubulan, Gianyar.

KESIMPULAN

Proses pembuatan media interaktif delapan standar prosedur pelayanan publik dalam reformasi birokrasi di Institut Seni Indonesia Denpasar melalui proses pengumpulan data mengenai alur dari delapan standar pelayanan publik, serta perancangan dengan memperhatikan pemilihan ilustrasi, warna dan alur scene secara keseluruhan. Media berbasis interaktif merupakan sebuah media yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat, dimana masyarakat yang ingin mendapatkan informasi langsung sebagai navigator (pengarah) dari setiap tampilan scene media interaktif.

Gambar 8. Ragam kegiatan pameran dan *talk show*

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Asa Arthur. 2010. *Pengantar Semiotika Tanda – Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Dameria, Anne. 2008. *Color Basic*. Jakarta: Link & Match Grapic.
- Dharsono, Sony, Kartika. 2008. *Estetika*. Bandung: REKAYASA SAINS Bandung.
- Irawan, Bambang & Tamara Priscilla Tamara. 2013. *Dasar – Dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- I Wayan. “Gamelan Angklung sebagai Pengiring Paket Seni Pertunjukan Wisata”. *Jurnal.isi-dps.ac.id/index* (diakses 1 april 2016)
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2008
- Pramono, Kartini. 2009. *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Badan penerbit Filsafat UGM dan Penerbit Lina.
- Schaefer, Richard. 2012. *Sosiologi, Sociology* : Salemba humanika.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutrisno, Mudji. Dkk. *Teks-Teks Kunci Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galang Press.2008