

HANJAR

**TEKNOLOGI INFORMASI KEPOLISIAN**

20 JP (900 menit)


**PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia *Information Technology* (IT) dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang cukup menggembirakan dengan ditandai munculnya berbagai macam teknologi baru untuk kepentingan manusia dan khususnya dunia IT. Perkembangan ini membawa dampak yang cukup signifikan bagi aktifitas manusia, salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi informasi untuk membangun sistem informasi manajemen yang dapat memberikan informasi yang berguna untuk kegiatan manajemen dalam suatu organisasi.

Penggunaan teknologi informasi di berbagai instansi pemerintah maupun swasta saat ini sudah tidak bisa di tawar-tawar lagi, kebutuhan akan penyajian informasi yang cepat, tepat dan akurat merupakan syarat mutlak untuk kemajuan organisasi atau perusahaan. Hal ini membawa perubahan yang cukup besar untuk organisasi yang ingin tetap bertahan dan memiliki pelanggan yang tetap loyal dan mencintainya. Perubahan itu salah satunya adalah keharusan organisasi atau perusahaan untuk mengadopsi teknologi-teknologi IT yang terbaru, dan tentunya harus di sertai oleh peningkatan kemampuan Sumber daya Manusia (SDM) yang dimiliki dengan memberikan pelatihan dan pengembangan individu untuk tetap memahami dan mengikuti perkembangan IT tersebut. Polri sebagai alat negara penegak hukum dalam menjalankan tugasnya sehari-hari tidak terlepas dari penggunaan teknologi dan informasi. Adapun peranan dari sistem teknologi dan informasi adalah untuk mendukung pelaksanaan tugas Polri di lapangan serta memberikan kemudahan bagi para pimpinan dalam mengambil keputusan.

Kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang diseluruh dunia melalui media sosial. Adapun tujuannya yaitu untuk lebih mengetahui penjelasan mengenai komunikasi dan media sosial. Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Kehadiran media sosial sebagai dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memang luar biasa. Dengan berbagai layanan yang

	<p>dapat digunakan, media sosial telah merubah cara berkomunikasi dalam masyarakat. Kehadiran media sosial bahkan membawa dampak dalam cara berkomunikasi di segala bidang, kehadiran media sosial tersebut ternyata membawa dampak perubahan cara berkomunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital, namun juga menyebabkan komunikasi yang berlangsung menjadi lebih efektif. Dengan adanya media sosial, komunikasi menjadi lebih mudah dan cepat serta lebih transparan dalam menyampaikan informasi.</p> <p>Bahan ajar (Hanjar) ini diberikan kepada peserta didik terkait materi tentang hakikat teknologi informasi dan komunikasi dalam hubungan Polri dengan masyarakat, Basic Digital Talent, dan komunikasi radio Polri.</p> <p>Tujuan diberikannya Hanjar ini agar peserta didik dapat Memanfaatkan teknologi informasi kepolisian (TIK) dalam pelaksanaan tugas Polri.</p>
--	--

	<p><b>STANDAR KOMPETENSI</b></p>
	<p>Memanfaatkan teknologi informasi kepolisian (TIK) dalam pelaksanaan tugas Polri.</p>

**MODUL**  
**01**
**HAKIKAT TIK**


**8 JP (360 menit)**

	<b>PENGANTAR</b>
	<p>Modul ini membahas materi tentang pengertian teknologi informasi Polri, pengenalan peralatan teknologi informasi Polri, manfaat teknologi informasi Polri, tujuan Teknologi Informasi Polri dalam hubungan Polri dengan masyarakat, pengertian multimedia, jenis-jenis multimedia, manfaat multimedia, keuntungan dan kerugian multimedia, komponen multimedia teks, komponen multimedia <i>Image</i>, komponen multimedia animasi, komponen multimedia video, komponen multimedia audio, konsep komunikasi, konsep media sosial, manfaat komunikasi media sosial di Polri, karakteristik media sosial, faktor pendorong penggunaan media sosial, jenis-jenis media sosial, efek komunikasi dalam media sosial, dampak positif dan negatif komunikasi media sosial, konsep <i>counter</i> opini, cara membuat pesan atau informasi sederhana, analisa pesan dan pengumpulan informasi, serta metode dan cara bertindak dalam <i>counter opini</i>.</p> <p>Tujuan diberikannya modul ini agar peserta didik dapat menerapkan multimedia dalam hubungan Polri dengan masyarakat.</p>

	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerapkan TIK dalam pelaksanaan tugas Polri.</li> </ol> <p><b>Indikator Hasil Belajar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. menjelaskan hakikat tik dalam pelaksanaan tugas Polri;</li> <li>b. menjelaskan multimedia dalam tugas Polri;</li> <li>c. menjelaskan komunikasi media sosial;</li> <li>d. menjelaskan cara melakukan counter opini;</li> <li>e. menggunakan teknologi informasi dalam pelaksanaan tugas Polri.</li> </ol>


	<b>MATERI PELAJARAN</b>
	<p><b>Pokok Bahasan:</b></p> <p>TIK dalam pelaksanaan tugas Polri.</p>

	<p><b>Subpokok Bahasan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. hakikat TIK dalam pelaksanaan tugas Polri;</li> <li>b. multimedia dalam tugas Polri;</li> <li>c. komunikasi media sosial;</li> <li>d. cara melakukan Counter opini.</li> </ol>
--	--


	<p><b>METODE PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Metode ceramah</b> Metode ini digunakan untuk menjelaskan materi tentang multimedia.</li> <li>2. <b>Metode <i>Brainstorming</i> (curah pendapat)</b> Metode ini digunakan untuk menggali pendapat/pemahaman peserta tentang materi multimedia.</li> <li>3. <b>Metode tanya jawab</b> Metode ini digunakan untuk tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan.</li> <li>4. <b>Metode praktik</b> Metode ini digunakan untuk mempraktikkan multimedia dalam hubungan Polri dengan masyarakat.</li> <li>5. <b>Metode penugasan</b> Metode ini digunakan untuk peserta didik membuat resume tentang materi yang telah disampaikan.</li> </ol>
---	---


	<p><b>ALAT/MEDIAL, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Alat/media:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. White board;</li> <li>b. Flipchart;</li> <li>c. Komputer/Laptop;</li> <li>d. LCD;</li> <li>e. Proyektor;</li> <li>f. Lasser point.</li> </ol> </li> <li>2. <b>Bahan:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kertas Flipchart ;</li> <li>b. Alat tulis.</li> </ol> </li> <li>3. <b>Sumber belajar:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkembangan Teknologi Komunikasi/Nurudin, Jakarta:</li> </ol> </li> </ol>
---	---


	<p>Rajawali Pers, 2017;</p> <p>b. Multimedia Pembelajaran yang Inovatif / Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwingsih, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017;</p> <p>c. M. Suyanto, tentang Multimedia. 2005.</p>
--	--

	<p><b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>1. Tahap awal : 10 menit</b> Pendidik melaksanakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuka kelas dan memberikan salam;</li> <li>Perkenalan;</li> <li>Pendidik menyampaikan tujuan dan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.</li> </ol> <p><b>2. Tahap inti : 340 menit</b> <b>Tahap inti 1: penyampaian materi : 180 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pendidik menjelaskan materi tentang hakikat TIK .</li> <li>Pendidik menggali pendapat tentang materi yang telah disampaikan;</li> <li>Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau menanggapi materi;</li> <li>Peserta didik bertanya kepada pendidik tentang materi yang belum dimengerti;</li> <li>Pendidik memberikan jawaban dan bertanya untuk mengetahui pemahaman peserta tentang materi yang diberikan;</li> <li>Pendidik memberikan penguatan kepada peserta didik untuk memotivasi semangat belajar;</li> <li>Peserta didik merespon secara aktif kegiatan pembelajaran;</li> <li>Pendidik menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan kepada peserta didik.</li> </ol> <p><b>Tahap inti 2 : praktik : 160 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pendidik menjelaskan pelaksanaan praktik;</li> <li>Pendidik menginstruksikan kepada peserta didik untuk: <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengkoneksikan komputer ke jaringan internet</li> <li>Membuat akun g-mail</li> </ol> </li> </ol> <p><b>3. Tahap akhir : 10 menit</b></p>
---	---

	<p>a. Cek penguatan materi Pendidik memberikan ulasan dan penguatan materi secara umum.</p> <p>b. Cek penguasaan materi Pendidik mengecek penguasaan materi pendidikan dengan cara bertanya secara lisan dan acak kepada peserta didik.</p> <p>c. Cek Keterkaitan mata pelajaran dengan pelaksanaan tugas Pendidik merumuskan <i>Learning Point</i>/relevansi yang dikaitkan dengan pelaksanaan tugas dilapangan.</p>
--	---

	<p><b>TAGIHAN/TUGAS</b></p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan hasil praktik;</li> <li>2. Peserta didik mengumpulkan resume dari materi yang telah diberikan oleh pendidik.</li> </ol>

	<p><b>LEMBAR KEGIATAN</b></p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik secara individu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan mapping berita;</li> <li>b. Melakukan kampanye positif polisi kepada masyarakat menggunakan multimedia;</li> <li>c. Membuat multimedia dalam bentuk teks dan Image;</li> <li>d. Membuat counter opini terhadap isu yang berkembang;</li> <li>e. Mempraktikkan tindakan yang dilakukan dalam melakukan counter opini.</li> </ol> </li> <li>2. Peserta didik membuat resume dari materi yang telah diberikan oleh pendidik.</li> </ol>

	<b>BAHAN BACAAN</b>
	<h2 style="margin: 0;">TIK DALAM PELAKSANAAN TUGAS POLRI</h2> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Hakikat TIK Dalam Pelaksanaan Tugas Polri</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Pengertian Teknologi Informasi Polri</b> <p>TIK memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Jadi, TIK adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.</p> <p>Ditinjau dari susunan katanya, TIK tersusun dari 3 (tiga) kata yang masing-masing memiliki arti sendiri. Kata pertama, teknologi, berarti pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Istilah teknologi sering menggambarkan penemuan alat-alat baru yang menggunakan prinsip dan proses penemuan saintifik.</p> <p>Kata kedua dan ketiga, yakni informasi dan komunikasi, erat kaitannya dengan data. Informasi berarti hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian sekelompok data yang memberi nilai pengetahuan (knowledge) bagi penggunanya. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi hubungan saling mempengaruhi di antara keduanya.</p> <p>Jadi dapat di simpulkan bahwa TIK adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.</p> </li> <li>b. <b>Pengenalan Peralatan Teknologi Informasi Polri</b> <p>Kata informasi memiliki arti tersendiri dan dalam penerapannya membutuhkan alat atau hardware yang spesifik. Begitu juga dengan kata komunikasi. Sekarang kita mengenal begitu banyak alat komunikasi yang membuat jarak tidak lagi menjadi masalah selama alat komunikasi tersebut tersedia. Informasi dapat ditayangkan atau disampaikan ke suatu tujuan yang jauh menggunakan peralatan-peralatan di</p> </li> </ol> </li> </ol>

bawah ini.

- a. Komputer, yaitu alat yang berguna untuk mengolah data menjadi informasi menurut prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), yaitu alat untuk menayangkan informasi yang berasal dari komputer atau media informasi lain seperti DVD Player.
- c. OHP (*Over Head Projector*), yaitu alat untuk menayangkan informasi statis yang tertulis pada plastik transparansi.
- d. Radio, yaitu alat penerima informasi yang berasal dari stasiun pemancar berupa gelombang elektromagnet yang membawa informasi suara.
- e. Televisi, yaitu alat penerima informasi yang berupa gambar dan suara. Televisi berasal dari kata tele (jauh) dan vision (tampak/visual).
- f. Internet, yaitu hubungan antar komputer dalam suatu jaringan global yang memungkinkan setiap komputer saling bertukar informasi.
- g. GPS (*Global Positioning System*), yaitu alat informasi berfungsi menentukan letak, arah atau kecepatan benda yang berada di permukaan bumi.
- h. Faximile, yaitu alat untuk mengirim dan menerima dokumen melalui jalur telepon. Dokumen yang dikirim dengan faximile sama persis dengan dokumen asli.
- i. Satelit komunikasi, yaitu benda buatan manusia yang diletakkan di ruang angkasa untuk keperluan telekomunikasi.
- j. Telepon, yaitu alat komunikasi berguna untuk mengirim data suara melalui sinyal listrik.
- k. Handphone atau telepon seluler, yaitu alat komunikasi bergerak untuk mengirim data suara. Telepon seluler menggunakan gelombang elektromagnet sebagai media penghantar.
- l. Modem, yaitu perangkat keras yang berfungsi mengubah sinyal digital menjadi sinyal listrik yang dapat merambat melalui telepon, dan sebaliknya. Modem merupakan perangkat penting untuk mengakses Internet.

c. Manfaat Teknologi Informasi Polri

Di jaman modern seperti sekarang ini, tentunya sudah sangat mengenal dunia internet, bukan? Ya, Di dalam kehidupan



sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi juga memegang fungsi dan peranan yang sangat penting, contohnya adalah seperti yang di bawah ini:

1) Kemudahan mengakses informasi.

Di jaman modern seperti sekarang ini, tentunya sudah sangat mengenal dunia internet, bukan? Ya, dimana segala hal bisa ditemukan dan dilakukan secara online hanya dengan modal *smartphone* dan kuota internet saja. Internet merupakan sebuah alat yang ada dalam sistem TIK. Alat bernama internet ini menjadikan jaringan telekomunikasi seperti telepon umum yang membutuhkan terminal telepon. Fungsi yang ditawarkan oleh internet antara lain: lebih efektif dan efisien, mudah diakses, mudah digunakan, praktis dan menyediakan informasi tanpa batas.

2) Memudahkan pekerjaan Memudahkan pekerjaan.

Dengan memanfaatkan teknologi maka segala hal bisa menjadi lebih sederhana. Salah satunya adalah aktivitas kerja yang ditunjang dengan fasilitas teknologi mutakhir akan mampu meningkatkan produktivitas karyawan. Selain itu, di jaman ini orang-orang juga memiliki peluang besar untuk bisa menghasilkan keuntungan melalui mencari kerja sistem remote (*online*).

3) Kemudahan berkomunikasi.

Dengan semakin canggihnya sistem teknologi dan informasi maka proses komunikasi juga menjadi semakin mudah. Salah satunya adalah dengan hadirnya fitur bernama kamera di ponsel, lalu berbagai macam aplikasi yang menyediakan layanan *video call*. Dimana Anda bisa berkomunikasi dengan siapa saja dan kapan saja tanpa terhalang jarak. Karena bisa berbicara secara langsung atau *face to face*.

4) Kemudahan dalam bertransaksi.

Fungsi teknologi salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam berbagai segi, termasuk melakukan transaksi. Di masa ini, teknologi juga memiliki peranan penting sebagai alat untuk bertransaksi secara online. Transfer uang tidak perlu lagi antri di bank atau pergi ke ATM, cukup gunakan aplikasi internet banking maka Anda bisa mentransfer kapan saja dan kemana saja hanya dalam sekali ketik.

d. Manfaat TIK Untuk Kepolisian:

TIK dapat masuk kedalam segala bidang termasuk Kepolisian. Kepolisian menggunakan teknologi informasi untuk

melakukan berbagai aktifitas. Contoh yang umum adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk pembuatan SIM. Contoh penerapan teknologi informasi tersebut meliputi menggunakan komputer, kamera digita, perekam sidik jari, dan pencetak kartu SIM. Dengan penerapan teknologi ini maka diharapkan layanan pembuatan SIM dapat diselesaikan lebih cepat.

Teknologi pemanfaatan gambar memungkinkan penyimpanan sidik jari secara elektronik dengan ukuran yang sangat kecil sehingga tidak terlalu menyita ruang penyimpanan. Sementara itu, teknologi pencocokan pola dapat digunakan untuk memudahkan pencarian sidik jari yang tersimpan dalam basis data.

Teknologi pengenalan wajah dapat digunakan untuk mengenali wajah para pelaku tindakan kriminal. Teknologi tersebut umumnya menyimpan suatu basis data yang terdiri atas sketsa wajah atau foto-foto para pelaku. Sebagai contoh Kepolisian dapat melacak para tersangka dengan cara mencocokkan foto-foto tersangka dengan basis data yang ada.

e. Tujuan Teknologi Informasi Polri dalam Hubungan Polri dengan Masyarakat

Era globalisasi yang diiringi dengan era digital, menjadi tantangan Polri untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan jaman. Masyarakat dihadapkan pada pasar global melalui MEA (Masyarakat Ekonomi manajemen informasi Asean) yang semuanya sebagian besar bisnisnya diselesaikan melalui internet.

Dalam konteks manajemen informasi, internet menjadi kebutuhan utama masyarakat. Seluruh informasi yang dibutuhkan tersedia di internet, termasuk informasi kepolisian. Dengan beragam portal media online, masyarakat mudah mengaksesnya serta memberikan tanggapan. Setiap portal manajemen informasi memiliki jenis berita sesuai dengan pangsa pasarnya, satu berita kepolisian dapat dibuat beragam berita. Bahkan saat ini masih berlaku istilah "The bad news is good news".

Menyikapi kondisi ini, keberadaan TIK menjadi penting bagi Polri. Tujuan TIK adalah sebagai solusi sebuah masalah, membuka pintu kreativitas yang lebih luas, membangun efektivitas dan meningkatkan efisiensi dalam aktivitas kerja. Dengan kata lain, karena sangat solusi, kreativitas, efektivitas dan efisiensi sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem kerja. Melalui TIK dapat memudahkan Polri dalam menganalisis isu

dan melakukan mapping berita, guna menentukan langkah strategi pimpinan dalam menentukan kebijakan lebih lanjut

## 2. Multimedia Dalam Tugas Polri

### a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video.

Menurut Rosch dalam buku M. Suyanto (2005:20) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.

Menurut McCormick dalam buku M. Suyanto (2005:21) Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Menurut Turban dkk, dalam buku M. Suyanto (2005:21) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.

Menurut Hofstetter dalam buku M. Suyanto (2005:21) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan dan tool yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berekreasi dan berkomunikasi.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, maka semakin banyak perangkat yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh adalah perangkat komputer. Perangkat ini telah dilengkapi dengan sound card dan CD-ROM yang telah memenuhi syarat sebagai suatu perangkat multimedia, dan dapat dikategorikan sebagai media audio visual. Penggunaan teknologi multimedia membantu dalam upaya meningkatkan motivasi siswa, eksplorasi dan peningkatan materi pelajaran di sekolah. Aplikasi teknologi multimedia berupa tutorial, simulasi, virtualisasi dan mempermudah mendapatkan informasi, transmisi dan pengerjaan tugas rutin secara otomatis.

## b. Jenis-Jenis Multimedia

Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif. Pada multimedia non-interaktif, pengguna bertindak pasif dan menyaksikan adegan secara berurutan. Sementara, multimedia interaktif yaitu pengguna dapat memilih aktif adegan yang diinginkan dan bermain dengan simulasi dalam pembelajaran. Bentuk pemanfaatan model multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat berupa drill, tutorial, simulation dan games.

Multimedia memiliki empat komponen penting. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan yang didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat bagi kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dari ide kita sendiri.

## c. Manfaat Multimedia

### 1) Di Bidang Pendidikan

Berikut ini adalah kelebihan-kelebihan yang dimiliki teknologi multimedia untuk menjadi alat bantu pilihan bagi kegiatan belajar mengajar:

- a) Multimedia membuat pelajar mengerti isi pelajaran;
- b) Multimedia membuat siswa mengingat dengan mudah tentang isi pelajaran;
- c) Multimedia menyampaikan isi pelajaran dengan canggih dan berkesan;
- d) Multimedia mampu menjadi sumber pengetahuan;
- e) Multimedia mampu mencari hubungan antara satu ilmu dengan ilmu lain;
- f) Multimedia mampu menunjukkan dunia sekitar yang kaya dengan ilmu pengetahuan;
- g) Multimedia kaya dengan berbagai aktivitas pembelajaran;
- h) Multimedia mampu menghibur selama proses pembelajaran;
- i) Multimedia membuat terjadinya interaktif antara siswa dengan teknologi terkini;

	<p>j) Multimedia memberi peluang kepada guru untuk mengubah kaidah pengajaran;</p> <p>k) Multimedia membuat proses belajar dan mengajar menjadi lebih menyenangkan;</p> <p>l) Multimedia memudahkan pembelajaran yang berpusatkan pada siswa karena siswa diberi kebebasan memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar pada kadar yang sesuai dengan diri sendiri;</p> <p>m) Multimedia mengajari setiap siswa dengan gaya pembelajaran yang berbeda;</p> <p>n) Multimedia menggalakkan pembelajaran kooperatif dan interaktif di antara siswa melalui diskusi;</p> <p>o) Multimedia memudahkan pembelajaran yang berasaskan konstruktivisme;</p> <p>p) Multimedia memudahkan siswa mempunyai kebebasan belajar sendiri tanpa dipengaruhi oleh pihak-pihak lain;</p> <p>q) Siswa dapat memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar dengan kadar yang sesuai dengan minat dan kehendak sendiri.</p> <p>2) Di Bidang Kesehatan</p> <p>Mempermudah Dokter dan Perawat dalam memonitor kesehatan pasien monitor detak jantung pasien lewat monitor komputer, aliran darah, memeriksa organ dalam pasien dengan sinar X. Sebagai contoh saat perawatan Almarhum Mantan Presiden Soeharto di Rumah Sakit Pertamina Jakarta, tahun 2008. Dengan teknologi modern bisa memonitor, bahkan menggantikan fungsi organ dalam seperti Jantung, Paru-paru dan Ginjal. Itu merupakan teknologi kesehatan yang digabungkan dengan teknologi Informasi dan Komputer.</p> <p>3) Di Bidang Lain</p> <p>Manfaat komputer dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak dan sangat membantu, mempermudah, mempercepat pekerjaan-pekerjaan manusia diantaranya adalah:</p> <p>a) Bidang Transportasi</p> <p>Dengan komputer semua jadwal dan jalur penerbangan yang transit di bandara bisa di program dan dijadwalkan dengan komputer. Untuk menerbangkan sendiri pesawat dilengkapi dengan peralatan komputer. Bahkan setelah mencapai ketinggian tertentu pesawat bisa di terbangkan</p>
--	---

otomatis dengan pilot otomatis yang sudah diprogram di dalam komputer.

Dengan komputer, navigasi kapal laut bisa ditentukan koordinat dan arah gerak kapal. Demikian juga penjualan tiket di Bandara, Stasiun, Dan Terminal Bus di layani dengan cepat menggunakan komputer.

b) Bidang Jasa Pengiriman Barang

Kantor Pos bisa mengirimkan dokumen pengiriman barang lebih cepat dan akurat. Dengan adanya komputer dan internet orang tidak lagi menunggu berhari-hari menerima surat, cukup lewat email saja lebih cepat dalam sekejap, jadi dunia menjadi semakin sempit dalam arti bisa diakses sedemikian cepatnya.

c) Bidang industri Otomotif

Mobil-mobil di buat dari kerangka body, mesin, peralatan elektronik di pabrik dengan bantuan robot yang dikendalikan oleh komputer dengan lebih akurat. Dengan bantuan komputer pabrik-pabrik otomotif bisa memproduksi mobil dalam jumlah ratusan perbulan, yang tidak mungkin dikerjakan secara manual dengan tenaga manusia.

d) Bidang Jasa Konstruksi

Dengan komputer para Insinyur dan Arsitek mendesain gambar konstruksi dengan pemodelan dan perhitungan yang akurat, cepat dan tepat. Gambar konstruksi didesain menggunakan program CAD, sedangkan untuk perhitungan analisis dan penganalisa kekuatan menggunakan program SAP2000 atau STAD III yang dioperasikan dengan bantuan komputer.

e) Bidang Jasa Percetakan

Percetakan koran, majalah, buku-buku, semua dikerjakan dengan mesin yang dioperasikan oleh komputer sehingga dalam waktu singkat bisa mencetak buku atau majalah atau koran dalam jumlah ratusan bahkan jutaan exemplar, bisa menghemat waktu dan biaya, seandainya dikerjakan dengan manual oleh manusia, butuh berapa ribu orang untuk mengetik di kertas koran dan perlu berapa lama untuk menyelesaikan, keburu berita menjadi basi dan tidak *up to date* lagi.

f) Bidang Industri Perfilman

	<p>Semua efek-efek di dunia akting, animasi, dan penyotingan adegan film semua di rekam dengan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan komputer. Animasinya juga di kembangkan mempergunakan animasi yang dibuat dengan aplikasi komputer. Sebagai contoh film-film Hollywood berjudul TITANIC itu sebenarnya tambahan animasi untuk menggambarkan kapal raksasa yang pecah dan tenggelam, sehingga tampak menjadi seolah-olah mirip dengan kejadian nyata.</p> <p>d. Keuntungan dan Kerugian Multimedia</p> <p>Keuntungan Multimedia adalah untuk membantu penyampaian informasi dan menghibur pembacanya. Tidak jarang, secara tidak sadar, banyak hasil multimedia kita gunakan sehari-hari. Contohnya saat kita pesan barang secara daring. Laman perusahaan daring tersebut memiliki unsur pembentuk multimedia (teks, audio, grafik, animasi, video, dan sebagainya).</p> <p>Penggunaan multimedia sangat bergantung pada adanya penggunaan media elektronik dan daring. Sehingga, sangat relevan dengan kehidupan di jaman now ini. Kalau diibaratkan, multimedia seperti seni rupa jaman Sekolah Dasar (SD), hanya saja perlu ditambah teks, audio, animasi, video, dan sebagainya.</p> <p>e. Komponen Multimedia Teks</p> <p>Pada awal sejarah peradaban, manusia telah menggunakan gambar-gambar dan tulisan untuk menceritakan tentang pengalaman, pengetahuan, dan perasaan mereka. Teks merupakan komponen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil.</p> <p>Hampir setiap orang yang bisa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks ialah dasar dari pengolahan kata dan informasi yang berbasis multimedia. Pada kenyataannya, multimedia menyajikan informasi untuk audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara mendalam dan teliti mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Perkembangan teknologi Multimedia, teks dapat dikombinasikan dengan media lain dengan cara yang lebih dan mengekspresikan perasaan.</p>
--	---

Teks dapat dirancang dengan menggunakan:

1) *Word processor (WP)*

Teks dibuat menggunakan WP kemudian di *import* dari *Director* atau *Macromedia Authorware* dalam format *Rich Text Format (RTF)*.

2) *Authoring Software (AS)*

Teks dibuat menggunakan fasilitas *text editor* yang terdapat dalam program seperti *Macromedia Director*.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan teks dalam aplikasi multimedia:

- 1) Pahami kegunaan aplikasi yang dibuat;
  - 2) Jumlah teks yang digunakan;
  - 3) Jenis/tipe font yang dipakai;
  - 4) Ukuran dan warna font.
- 3) Dalam menggunakan teks untuk aplikasi multimedia juga harus diperhatikan siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

Secara umum dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) *Individual user*

Untuk aplikasi multimedia yang digunakan oleh seorang pemakai dengan menggunakan komputer, gunakan *extensive text* dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan untuk *group presentation*.

b) *Group presentations*

Gunakan teks seminimal mungkin, karena yang berbicara adalah presenter/penyaji. Teks hanya sebagai panduan saja. Batasi penggunaan teks hanya pada *bullet text* atau paragraf pendek. Ukuran font minimal 24 points.

f. *Komponen Multimedia Image*

*Image/Gambar* merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu



	<p>berorientasi terhadap visual.</p> <p><i>Secara umum, image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.</i></p> <p><i>Gambar dibedakan menjadi dua, yaitu bitmap dan vektor. Gambar bitmap adalah obyek gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik dan kombinasi warna. Bitmap digunakan untuk fotorealistik dan gambar kompleks yang membutuhkan detail yang halus.</i></p> <p><i>Gambar vektor adalah obyek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan metode matematis Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap, antara lain: Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks.</i></p> <p><i>Program aplikasi grafis yang berbasis vektor antara lain: CorelDraw, Macromedia Free hand, Adobe Illustrator dan Micrografx Designer. Dan masing-masing program menghasilkan format nya sendiri-sendiri seperti CDR, .AI, .SVG, .EPS.</i></p> <p><i>Dalam dunia desain grafis dan percetakan yang berhubungan dengan gambar dan foto, terdapat banyak jenis format atau ekstensi file.</i></p> <p><i>Berikut ini adalah penjelasan dari berbagai format gambar tersebut:</i></p> <p>1) <i>Photoshop Document (PSD)</i></p> <p>Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.</p> <p>2) <i>Bitmap Image (BMP)</i></p> <p>Format file ini merupakan format grafis yang fleksibel untuk platform Windows sehingga dapat dibaca oleh program grafis manapun. Format ini mampu menyimpan informasi dengan kualitas tingkat 1 bit sampai 24 bit. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel serta ada kendala dalam pertukaran platform.</p> <p>Untuk membuat sebuah objek sebagai desktop wallpaper, simpanlah dokumen Anda dengan format file ini. Anda dapat mengompres format file ini dengan kompresi RLE.</p>
--	--

Format file ini mampu menyimpan gambar dalam mode warna RGB, Grayscale, Indexed Color, dan Bitmap.

3) *Joint Photographic Expert Group* (JPG/JPEG)

Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya.

Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

4) *Graphic Interchange Format* (GIF)

Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna *Grayscale*, *Bitmap* dan *Indexed Color*). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet.

Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

5) *Tagged Image Format File* (TIF)

Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, *Machintosh*, dan *Silicon Graphic*).

Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIF.

6) *Portable Network Graphic* (PNG)

Format file ini berfungsi sebagai alternatif lain dari format file GIF. Format file ini digunakan untuk menampilkan objek dalam halaman web. Kelebihan dari format file ini dibandingkan dengan GIF adalah kemampuannya menyimpan file dalam bit depth hingga 24 bit serta mampu menghasilkan latar belakang (background) yang transparan dengan pinggiran yang halus. Format file ini mampu menyimpan alpha channel.

7) *Pict* (PIC)

	<p>Format file ini merupakan standar dalam aplikasi grafis dalam <i>Macintosh</i> dan program pengolah teks dengan kualitas menengah untuk transfer dokumen antar aplikasi. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dengan 1 alpha channel serta <i>Indexed Color</i>, <i>Grayscale</i> dan <i>Bitmap</i> tanpa alpha channel. Format file ini juga menyediakan pilihan bit antara 16 dan 32 bit dalam mode warna RGB.</p> <p>8) <i>Portable Document Format</i> (PDF)</p> <p>Format file ini digunakan oleh Adobe Acrobat, dan dapat digunakan oleh grafik berbasis pixel maupun vektor. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, <i>Indexed Color</i>, <i>Lab Color</i>, <i>Grayscale</i> dan <i>Bitmap</i>. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini sering menggunakan kompresi JPG dan ZIP, kecuali untuk mode warna <i>Bitmap</i> yaitu menggunakan CCIT.</p> <p>g. <b>Komponen Multimedia Animasi</b></p> <p>Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.</p> <p>Multimedia dapat digunakan pada semua bidang kehidupan manusia, apalagi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan multimedia selalu hadir dan menjadi kebutuhan setiap orang. Contoh paling dekat adalah televisi, radio, handphone dan komputer.</p> <p>Pemakaian unsur animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu yang imajinatif dan mustahil dalam kehidupan yang sebenarnya tetapi dapat divisualisasikan secara meyakinkan dalam animasi. Animasi bisa membantu memperagakan suatu model, memperagakan metode, menunjukkan sesuatu yang aktif dan hidup pada media yang menampilkannya.</p> <p>Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat formal maupun rekreatif. Manfaat unsur animasi pada</p>
--	---

multimedia antara lain:

1) Media hiburan

Sebagai media hiburan, animasi memberikan kepuasan tontonan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk komersial yang memiliki harga jual, contohnya film, video klip, games, iklan, dan lain-lain.

2) Media presentasi

Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya:

- Menarik perhatian dengan adanya gambar bergerak yang biasanya disertai dengan audio;
- Membantu penyampaian informasi;
- Merepresentasikan model abstrak maupun berwujud.

3) Media pembelajaran

Animasi dipakai sebagai alat pembelajaran yang efektif dan atraktif, seperti pada tutorial, cd interaktif, permainan (game) dan video pembelajaran.

4) Media bantu

Animasi berperan aktif sebagai elemen user interface pada produk multimedia dan dapat membantu visualisasi pada bidang industri, konstruksi, kesehatan dan lain lain.

h. Komponen Multimedia Video

Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik. Video terdiri dari *full motion* dan *live video*. *Full motion* video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan *live video* merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Terdapat berbagai macam format file video.

Berikut ini macam-macam format file video beserta penjelasannya:

1) *Audio Video Interleaved (AVI)*

Diperkenalkan oleh Microsoft pada tahun 1992 sebagai bagian dari teknologi Video for Windows miliknya. File AVI menyimpan data audio dan video pada struktur interleaved. File ini hanya berupa kontainer dan data audio video dapat dikompres menggunakan berbagai codec.

## 2) Motion JPEG (MJPEG)

Adalah codec video yang mengompres masing-masing frame sebagai JPEG image yang terpisah. Kualitasnya tergantung pada pergerakan di *footage*.

### i. Komponen Multimedia Audio

Teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio/suara dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* maupun efek-efek suara lain.

Penyajian audio merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Misalnya, narasi adalah kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik, *sound effect*, maupun suara asli (*real sound*).

*Authoring* software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol recording dan playback. Terdapat berbagai macam format file audio, diantaranya MP3, AAC, AIFF, wav, ogg, wma.

## 3. Komunikasi Media Sosial

### a. Karakteristik Media Sosial

Karakteristik Media Sosial sebagai berikut:



### 1) Partisipasi

Media sosial merupakan sebagai pendorong adanya kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik

atau memiliki minat memakainya, sampai bisa mengaburkan batas antara media dan audience.

2) Keterbukaan

Banyak media sosial yang terbuka untuk umpan balik dan juga partisipasi melalui suatu voting, berbagi dan juga komentar. Kadang-kadang batasan untuk mengakses dan menggunakan isi pesan (perlindungan password pada isi cenderung dianggap aneh)

3) Perbincangan

Media sosial sangat mungkin membuat adanya perbincangan ataupun pemakaian secara dua arah.

4) Keterhubungan

Banyak media sosial berkembang pesat karena mempunyai suatu kemampuan yang bisa melayani keterhubungan antar pemakainya, melalui suatu fasilitas tautan (links) ke website, sumber informasi dan bagi pemakai lainnya.

Karakteristik Media sosial sebagai salah satu media komunikasi, media sosial tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan inspirasi, tapi juga ekspresi diri (*self expression*), "pencitraan diri" (*personal branding*), dan ajang "curhat" bahkan keluh-kesah dan sumpah-serapah. Status terbaik di media sosial adalah update status yang informatif dan inspiratif.



5) Interaktif.

Adanya interaksi antara pengguna media sosial satu dengan yang lainnya. Komunikasi yang terjadi tidak hanya searah.

Contoh : Saat menggunakan media sosial seperti aplikasi chat line, di dalam aplikasi ini terdapat fitur multichat yang didalam obrolan tersebut tidak hanya seorang melainkan bisa beberapa orang, orang-orang yang

tergabung dalam multichat tersebut bisa memberikan informasi tentang suatu kejadian tidak hanya seorang, dan pengguna lainnya yang bergabung bias merespon terhadap informasi yang diberikan.

6) Hipertekstual.

Oleh karena terhubung ke hyperlink, pengguna media sosial dapat mendapat informasi dari portal-portal berita online yang semula berita hanya terdapat di media cetak seperti koran.

7) Bebas

Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu Gatekeeper. Sehingga sulit untuk dikendalikan, informasi yang akan disebar juga sulit untuk disaring.

8) Arus informasinya cepat dan tersebar luas.

Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat dan tersebar luas di banding media lainnya

- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.
- Serbal digital.

b. Faktor Pendorong Penggunaan Media Sosial



1) Faktor informasi

Konsep hyperlink dan meme di internet memudahkan penggunaan dalam pencarian informasi. Melalui internet pengguna akan dihadapkan pada gelombang informasi yang sangat banyak dan diperlukan bagi orang yang pertama kali menggunakan internet untuk dapat difungsikan secara optimal.

	<p>2) Identitas personal Pengguna menggunakan media sosial dalam rangka mengasosiasikan aktor media dengan karakter tertentu pada dirinya sendiri.</p> <p>3) Faktor interaksi sosial Internet telah berhasil selangkah meninggalkan media konvensional, memudahkan masyarakat berkomunikasi dan berinteraksi antar penggunanya</p> <p>4) Faktor hiburan Orang banyak menggunakan media sosial dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan hiburan.</p> <p>c. Jenis-Jenis Media Sosial</p> <p>1) <i>Relationship Networks</i> Sosial media yang dipahami oleh masyarakat umum adalah website yang digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Beberapa sosial media yang masuk dalam kategori Relationship Networks adalah Facebook, LinkedIn, Google Plus dan sebagainya. Relationship Networks adalah salah satu fase awal sosial media yang diluncurkan ke publik. Biasanya dengan fitur halaman profil, yang berisi foto, biodata dan informasi tambahan lain mengenai pengguna. Tidak jarang pengguna dianjurkan untuk mendaftar dengan nama asli, tapi sebagian besar sosial media bisa digunakan secara gratis.</p>
--	---





Relationship Networks memudahkan pengguna untuk berkomunikasi melalui satu tempat, yaitu pada dinding (Walls), Timelines atau Private Messages (PM). Ditambah fitur berbagi (sharing) informasi kepada seluruh jaringan hanya dengan satu klik.

Jenis Relationship Networks pun bermacam-macam, mulai dari yang profesional untuk mencari pekerjaan, terhubung dengan sesama profesional dan berbagi rekomendasi perusahaan. Ada pula Relationship Networks yang berfungsi sebagai biro jodoh untuk mencari pasangan yang berlokasi disekitar pengguna.

Relationship network juga menawarkan cara yang menarik bagi brand atau bisnis untuk terhubung dengan pengguna (konsumen) secara pribadi. Jaman sekarang bagi sebuah brand sangatlah penting untuk memiliki Facebook Page, Instagram atau akun Twitter. Akun sosial media seperti ini bisa dimanfaatkan untuk terhubung dengan konsumen via online seperti menjawab keluhan dan pertanyaan.

## 2) Media Sharing Networks

Sosial Media ini ditentukan oleh jenis media yang dibagikan antara penggunanya. Facebook dan Twitter memiliki kemampuan berbagi video dan gambar yang sangat bagus. Tapi, mayoritas content (postingan) yang dibagikan oleh pengguna pada sosial media ini

mengandung teks.

Berbeda dengan channel sosial media lain, pada Flickr atau Instagram, content visual merupakan fokus utama mereka. Pengguna memang diberikan fitur untuk mengunggah dan mengedit gambar sebelum menambahkan caption atau mention/tag pengguna lain.

Begitu juga dengan channel sosial media seperti YouTube dan Vimeo serta aplikasi seperti Vine dan Snapchat yang menggunakan video sebagai content utamanya.

Ketika ingin menentukan apakah bisnis Anda membutuhkan sosial media, sangat penting untuk memikirkan apakah ada sumber daya yang tersedia untuk dibagikan.

Tentukan tujuan utama Anda dalam menggunakan sosial media. Dibutuhkan waktu dan tenaga (dan mungkin sumber daya uang) untuk mengelola media sosial. Jika Anda ingin berkonsultasi, kami dari Progresstech siap membantu Anda.

### 3) *Online Reviews*

Sosial media untuk *Online Reviews* berbasis lokasi seperti OpenRice, TripAdvisor & Zomato memiliki daya tarik tersendiri sebagai sosial media yang mengadopsi teknologi Geolocation.

Geolocation (geolokasi) adalah sebuah sistem identifikasi lokasi geografis untuk menemukan lokasi suatu objek seperti smartphone atau komputer yang terhubung ke internet. Teknologi inilah yang kini secara tidak langsung membuat sosial media menjadi semakin berkembang.

Ditambah semakin banyak pengguna yang lebih memilih untuk mencari rekomendasi baik dari internet maupun rekomendasi teman untuk tempat makan.

Kini situs Online Reviews sudah sangat bervariasi jenisnya mulai dari hotel, restoran atau bahkan perusahaan. Kini Online Reviews memiliki andil yang cukup besar dalam pengambilan keputusan pembelian konsumen, dibanding sebelumnya.

Situs penyedia jasa besar seperti Airbnb dan Uber, sangat bergantung pada review dari konsumen. Hal ini sangat penting bagi konsumen yang ingin mengetahui kualitas dari layanan yang ditawarkan.

Photos About this listing **Reviews** The Host Location

67 Reviews ★★★★★

Summary	Accuracy ★★★★★	Location ★★★★★
	Communication ★★★★★	Check in ★★★★★
	Cleanliness ★★★★★	Value ★★★★★

Amy

Everything! Arik was an amazing guide and host from before we even got there! The entire crew made us feel like family and they took such great care of us. This is hands down the BEST service I have ever received and the most enjoyable stay I've ever had. We already miss *Home and life only been a day and a half!* The pictures are pretty solid

+ More  
June 2016

**Response from Arik:**  
Good morning from alam dania family Mr Met and Amy hope you had a great day and we are so happy to hear that you are enjoy to staying with us and thank you so much for your fantastic review that you wroth for us ,it been so great to meeting you and so proud to serving you during your holiday ,again thank you for everything and can't wait to welcoming you soon on your next holiday in Bali.

June 2016

第一眼看到泳池就讓我愛上哩~加上價格部分在我們預算中~所以就決定來住看看哩~結果真的跟我們看到的一樣~泳池超棒! 沒想到我們住的villa也很棒~環境很乾淨~早餐更是讓我們驚艷~好難忘~CP值很高! 他們的服務也超好~很詳細的介紹景點~有問題都很樂意的回答&給予幫助~

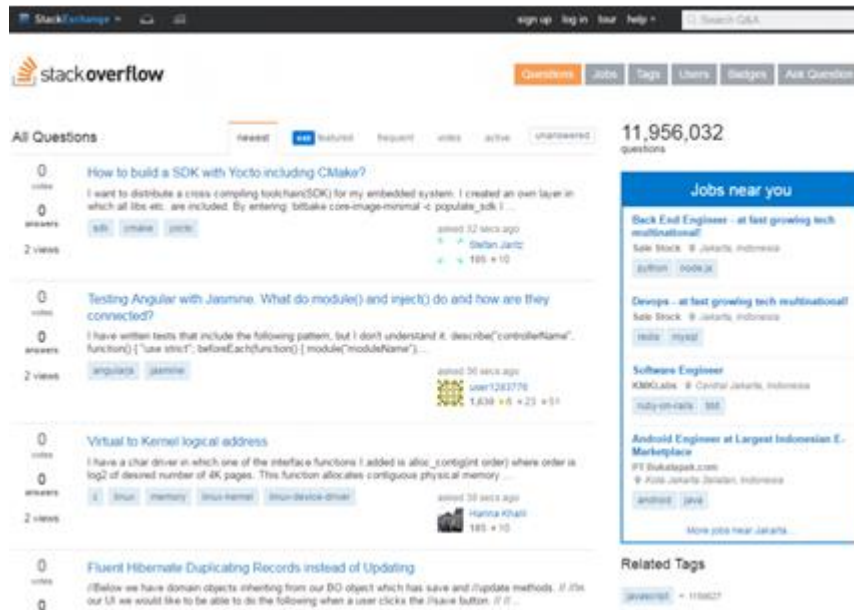
Sangat penting bagi sebuah brand untuk memiliki fitur Online Reviews, baik itu positif atau negatif tetap berguna untuk menjaga hubungan antara brand dengan konsumen.

Internet adalah sumber informasi kolektif yang sangat besar, dan bisa dimanfaatkan dengan efektif jika paham betul caranya. Dan kini semakin banyak konsumen yang memilih untuk mengacu kepada opini publik/testimonial sebelum membeli sebuah produk atau menggunakan suatu jasa.

4) Forum Diskusi

Forum diskusi adalah salah satu jenis sosial media pertama yang ada pada masa awal internet. Jauh sebelum pengguna internet menggunakan Facebook untuk tag teman di foto, mereka berkumpul di forum diskusi.

Pengguna internet bertukar pesan di forum untuk membahas video game favorit sampai film terbaru, bahkan bertanya mengenai masalah kerusakan komputer di forum.



Perbedaan yang cukup besar antar forum dan sosial media masa kini adalah anonimitas para penggunanya. Pada masa itu, forum tidak menganjurkan pengguna untuk mendaftar dengan nama dan identitas asli, semua orang bisa menjadi siapa saja.

Berbeda dengan sosial media masa kini yang sangat menganjurkan para penggunanya untuk mencantumkan nama, lokasi bahkan foto asli.

Meskipun anonimitas menjadi fitur yang menarik bagi sebagian orang, tapi bagi sebuah brand hal ini tidak direkomendasikan saat melakukan pemasaran. Karena sebuah brand butuh untuk dikenal, bukan sebaliknya.

#### 5) *Social Publishing Platforms*

Yang termasuk Social Publishing Platforms adalah blog dan microblog, dimana artikel yang ditulis dapat dibagikan untuk dibaca antara sesama pengguna.

Platforms ini terbagi mulai dari yang sosial media yang bisa digunakan untuk interaksi real-time seperti Twitter yang masuk dalam kategori microblogging.

Sementara Medium dan Tumblr yang masuk dalam kategori interactive social publishing, berbeda dengan pendahulunya WordPress dan Blogger yang merupakan traditional blogging platforms.

Meskipun dengan Twitter for business (iklan via Twitter) Anda bisa menjangkau lebih banyak calon konsumen,

	<p>tapi dengan blog efek yang dihasilkan tetap tidak akan sama.</p> <p>Apalagi bila Anda mengkombinasikan konten teks Anda dengan konten visual seperti gambar dan/atau video. Jika Anda ingin melakukan blogging melalui video, Anda bisa menggunakan VLOG.</p> <p>Jika salah satu strategi pemasaran Anda adalah content marketing, pemasaran akan lebih efektif bila menggunakan blog. Blog tidak hanya meningkatkan awareness dari bisnis dan meningkatkan <i>engagement</i> pada sosial media seperti Facebook <i>fanpage</i>. Tapi juga bisa membantu brand Anda menjadi penguasa di niche market yang ditargetkan.</p> <p>6) <i>Bookmarking Sites</i></p> <p>Pada masa-masa awal internet untuk mencari sebuah informasi atau konten tidaklah mudah. Berbeda dengan saat ini, begitu banyak website yang menyediakan informasi untuk masing-masing kategori spesifik.</p> <p>Google tentu saja bisa membantu Anda mencari ketika Anda tahu apa yang ingin dicari. Tetapi jika Anda hanya memiliki semacam ide atau gambaran saja, jawabannya adalah bookmarking sites.</p> <p>Bookmarking Sites adalah web services seperti StumbleUpon, Pinterest dan Flipboard. Pengguna menggunakan website-website ini untuk mengumpulkan konten dari manapun di internet lalu menyimpannya didalam akun mereka.</p> <p>Content yang mereka simpan bentuknya bermacam-macam, bisa dalam bentuk gambar, video atau link ke website yang menurut mereka menarik. Kumpulan content tersebut kemudian diberi judul dan label untuk menjelaskan isinya dan memudahkan pengguna lain untuk menemukannya.</p> <p>Content yang mereka simpan ini bisa dibuat private atau bebas diakses oleh publik dan dibagikan ke pengguna lain. Biasanya Bookmarking Sites akan menyarankan content yang memiliki kemiripan dengan link website atau gambar yang pernah pengguna simpan sebelumnya.</p> <p>Pertama-tama sebuah brand bisa mendapat keuntungan jika website mereka mudah untuk dibookmark. Hal ini mengharuskan website untuk dioptimisasi pada bagian judul dan gambar pada RSS <i>feeds</i>, agar lebih mudah diakses dan dibaca.</p>
--	---

Selain itu pastikan content dalam website seperti artikel, gambar dan video sudah kompatibel untuk dibagikan melalui Bookmarking Sites seperti Pinterest.

Caranya, persiapkanlah konten visual website Anda semenarik mungkin agar terlihat bagus saat dishare melalui Pinterest. Kedua, Bookmarking Sites adalah alat yang baik untuk mengumpulkan konten menarik yang bisa dibagikan lagi.

Anda bisa membuat board sendiri di Pinterest atau magazine Flipboard untuk mengumpulkan konten menarik yang sesuai dengan topik bisnis Anda. Atau, Anda juga bisa menampilkan konten dari blog Anda sendiri untuk dibagikan melalui sosial media ini.

#### 7) *Interest-based networks*

Salah satu kelebihan yang diberikan oleh sosial media adalah kemudahan untuk mempertemukan sekumpulan orang dengan minat yang sama. Tidak peduli seberapa spesifik pun hobi yang dicari, saat ini sudah cukup banyak komunitas yang berkembang dengan bantuan sosial media.

Selain Facebook Groups dan LinkedIn Groups serta Google+ communities, masih ada banyak lagi sosial media lain yang bisa digunakan untuk komunitas.

Last.fm salah satunya, adalah sosial media untuk musisi dan pendengar musik, sementara Goodreads yang diperuntukan bagi penulis dan pecinta buku. Serta ada IMDB dan Rotten Tomatoes yang menjadi tempat berkumpulnya para penggemar dan kritikus film.



Bagi Anda yang sedang melakukan pemasaran di sosial media, bukan berarti Anda harus membuat akun untuk Interest-based Networks yang disebutkan diatas.

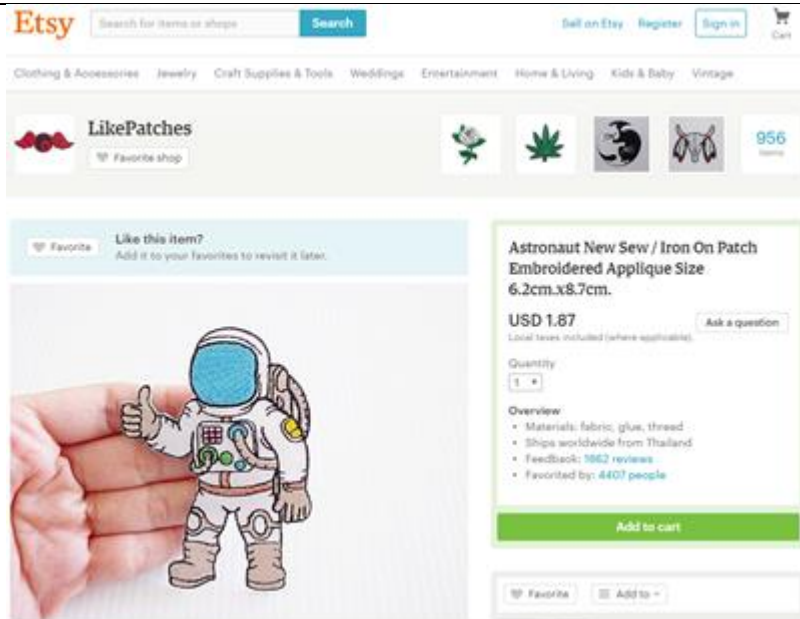
Karena akan sangat sulit untuk mengelola begitu banyak akun sosial media. Tapi ini akan berbeda bila konsumen Anda memang memiliki minat yang sama dan Anda memiliki data pendukung untuk hal ini. Dan memang bisnis Anda ada pada area yang mendukung untuk memiliki komunitas atau konsumen dengan minat yang sama.

Contohnya adalah rumah penerbit buku yang memiliki konsumen para pecinta buku, dalam hal ini konsumen bisa digabungkan kedalam sebuah komunitas. Sosial media berbasis komunitas dan hobi adalah tempat yang potensial untuk membuat bisnis Anda sejalan dengan trend yang ada.

#### 8) *E-commerce*

Terakhir tapi cukup penting, dan sedang menjadi trend akhir-akhir ini, adalah sosial media yang memudahkan pengguna untuk melihat-lihat produk dan berbelanja hanya dengan sentuhan jari.

Situs seperti Polyvore menampilkan produk yang dikumpulkan dari berbagai penjual dalam sebuah market place. Kemudian situs *Etsy* yang memperbolehkan UKM dan pengrajin lokal untuk menjual produk mereka secara online.



Beberapa tahun belakangan ini elemen *e-commerce* telah diadopsi oleh berbagai sosial media yang pada awalnya berada dikategori yang berbeda seperti Pinterest, Twitter dan Facebook. Banyak konsumen, terutama generasi milenial yang sangat suka mencari produk dan berbelanja via online.

Anda bisa melakukan hal ini jika brand Anda cukup populer dan memiliki toko online cukup besar yang bisa membuat konsumen dari generasi Y tertarik. Sosial media dengan fitur *E-commerce* seperti *Pinterest*, bisa menjadi solusi bagi brand yang memiliki online store pada websitenya.

#### d. Efek Komunikasi Dalam Media Sosial

##### 1) Efek Kehadiran Massa

Kehadiran media sudah menjadi pesan. Apakah dapat diterima oleh masyarakat atau ditolak oleh masyarakat.

##### 2) Efek Ekonomis

Kehadiran media menggerakkan berbagai usaha. Seperti, kehadiran blog, instagram, e-mail yang memudahkan pengusaha untuk membuka online shop, memperluas pasarnya melalui promosi online yang tidak banyak memakan biaya bahkan dapat menarik lebih banyak pelanggan. Pelanggan pun menjadi mudah untuk melihat barang yang dijual oleh pengusaha tersebut, tidak harus datang ke tempatnya melalui media sosial instagram misalnya.



## 3) Efek Sosial



Pengguna media sosial di Indonesia terus berkembang dari tahun ke tahun. Mengacu pada data Hootsuite dan WeAreSocial tentang jumlah penetrasi pengguna internet dan media sosial di Indonesia, bahwa per Januari 2018 diperoleh data bahwa dari 265 juta penduduk Indonesia terdapat 132,7 juta orang merupakan pengguna internet dan 130 juta orang merupakan pengguna media sosial.

Data tersebut meningkat dibandingkan data Januari 2017 yang menunjukkan 106 juta pengguna media sosial dari 262 juta penduduk Indonesia. Dari data tersebut diperoleh informasi bahwa sekitar 49 % penduduk Indonesia telah menggunakan media sosial dan telah terjadi peningkatan 25 % atau sekitar 24 juta orang dibanding tahun 2017. Dari data Hootsuite juga diperoleh bahwa 5 media sosial yang sering digunakan adalah Youtube di peringkat pertama, Facebook menyusul dan diikuti oleh Whatsapp, Instagram dan LINE.

Pada satu sisi pertumbuhan media sosial ini membawa dampak positif bagi sosial kita yakni meningkatnya kepedulian sosial masyarakat kita terhadap berbagai kejadian di sekitar seperti empati masyarakat membantu donasi korban bencana yang diviralkan melalui media sosial, begitu juga masyarakat dapat memviralkan seorang nenek yang tetap berjualan koran di pinggir jalan di Surabaya yang akhirnya mengetuk perhatian pemerintah untuk membantu nenek tersebut.

Namun kehadiran media sosial juga membawa dampak negatif bagi kondisi sosial mulai dari lingkungan keluarga inti hingga masyarakat. Misalnya selama bulan Agustus 2017 terdapat 157 kasus perceraian di

pengadilan agama kota Depok dan tercatat 1862 dari 2231 kasus perceraian di pengadilan kota Bekasi pada periode Januari hingga Oktober 2017 yang disebabkan oleh aktivitas mereka di media sosial. Aktivitas percakapan romantis dan unggahan foto mesra bersama lawan jenis di media sosial telah meningkatkan kecemburuan dan selanjutnya mengalami pertengkaran hingga berakhir perceraian. Belum lagi aksi persekusi, bully melalui media sosial bahkan viralnya beberapa video pelakor menjadi keprihatinan tersendiri yang sejatinya menjadi perlu diminimalisir.

Media sosial sejatinya adalah suatu sarana untuk membantu manusia dalam berkomunikasi dengan banyak pihak tanpa mengalami batasan ruang dan waktu. Masalah sosial memang telah mengalami pergeseran dari dunia nyata ke dunia maya khususnya media sosial. Oleh sebab itu perlu bijak dalam penggunaan media sosial seperti tetap menjaga nilai atau etika di dunia nyata bersosialisasi kita saat kita komunikasi di dunia maya, tetap mengutamakan sosialisasi nyata dengan lingkungan sekitar, saling mengingatkan dan menegur dengan sopan.

#### 4) Efek penghilang perasaan



Dengan menggunakan media sosial tersebut rasa sedih, marah kita bisa hilang dan menjadi rasa bahagia atau malah sebaliknya. Contohnya, saat kita menonton video lucu dari media online YouTube kita akan terbawa cerita dari video tersebut dan ikut tertawa sehingga, rasa sedih yang kita rasakan sebelumnya akan hilang.

#### 5) Efek Afektif

Media sosial mempengaruhi perasaan seseorang. Sebagai contoh, saat orang mendapat kabar atau informasi tentang kelahiran seorang bayi dari teman orang tersebut maka orang yang mendapat kabar akan merasa terharu dan bahagia.

#### 6) Efek Kognitif

	<p>Perkembangan teknologi tidak hanya mempengaruhi gaya hidup masyarakat namun juga mempengaruhi bidang pendidikan yang ada di Indonesia. Salah satu buktinya adalah e-library dan website-website pendidikan lainnya seperti academia.id yang melayani tanya jawab antar penggunanya. Selain itu ada juga portal-portal berita online seperti kompas, detik, vivanews, dan lain-lain. Media memberikan efek kognitif atau menambah pengetahuan penggunanya, dengan menggunakan media sosial tersebut pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi-informasi terkini ataupun yang lampau, dengan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.</p> <p>7) Efek Behavioural</p> <p>Media sosial juga memberikan efek atau pengaruh terhadap perilaku penggunanya. Contohnya, saat seseorang terlalu sering menonton film kekerasan atau psikopat lama-kelamaan orang tersebut akan muncul keinginan melakukan adegan-adegan yang telah ditontonnya dan cenderung melakukan kekerasan saat marah.</p> <p>e. Dampak Positif Dan Negatif Komunikasi Media Sosial</p> <p>1) Dampak Positif komunikasi media sosial:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Memudahkan berinteraksi dan berkomunikasi.</li> <li>b) Dapat digunakan sebagai media promosi yang terjangkau dan mudah.</li> <li>c) Mempermudah arus informasi.</li> <li>d) Memudahkan para penggunanya dalam menyampaikan pendapat dan aspirasi.</li> </ol> <p>2) Dampak Negatif komunikasi media sosial:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Munculnya cyber-crime atau kejahatan atau tindak kriminal yang dilakukan melalui internet salah satunya adalah melalui media sosial. Seperti, penipuan online shop, pemerkosaan, dan penculikan.</li> <li>b) Mudahnya akses untuk mendapatkan konten-konten yang berbau pornografi.</li> <li>c) Ketergantungan atau kecanduan terhadap media sosial. Menurut salah satu portal berita online, bahwa orang yang kecanduan terhadap sosial</li> </ol>
--	---

merupakan pertanda jiwa yang hampa. Hal ini juga berhubungan dengan tipe kepribadian yang ada dilim diri manusia. Semakin introvert seseorang, maka ia akan semakin kecanduan dan aktif di media sosial karena orang yang introvert cenderung untuk menutup dirinya, sulit untuk bisa terbuka kepada orang-orang yang belum benar-benar dia kenal secara lahir dan batin sehingga, memilih media sosial sebagai “buku harian”nya, tempatnya berbagi cerita. Contohnya anak remaja yang *memposting* kegiatan sehari-hari mereka, perasaan mereka saat itu. Padahal apa yang ditunjukkannya disosial media belum tentu keadaan yang sebenarnya.

d) Siswa menjadi kurang fokus dalam belajar.

e) Remaja menjadi lebih narsis.

f. Penggunaan Internet

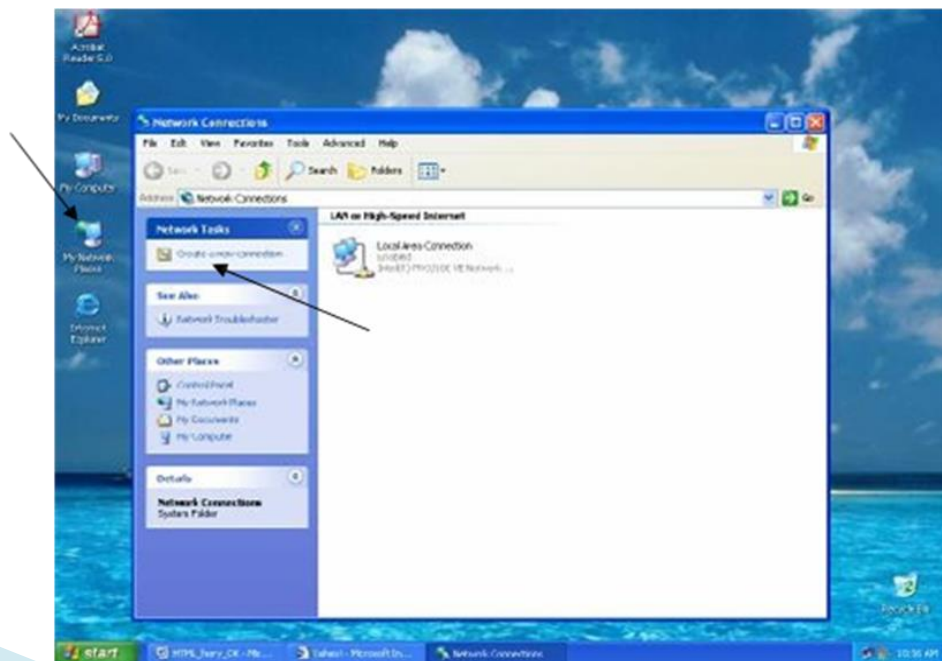
1) Koneksi Internet

Untuk melakukan koneksi ke Internet kita memerlukan modem dan line telepon. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan koneksi ke Internet menggunakan layanan Telkomnet@Instan:

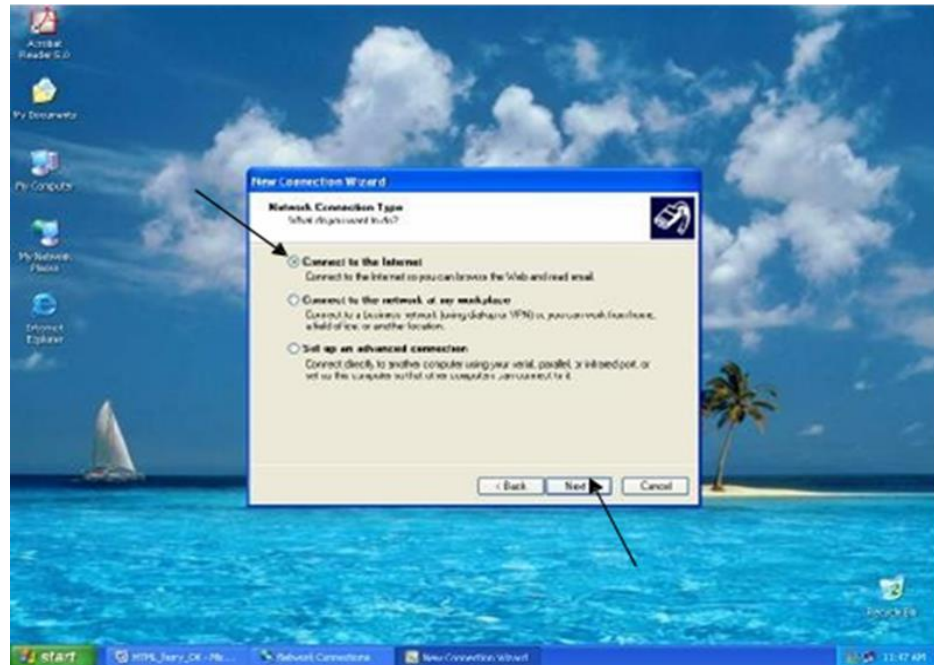
a. Klik kanan **My Network Places** di desktop

b. Pilih **Properties**, akan tampil window **Network Connection**

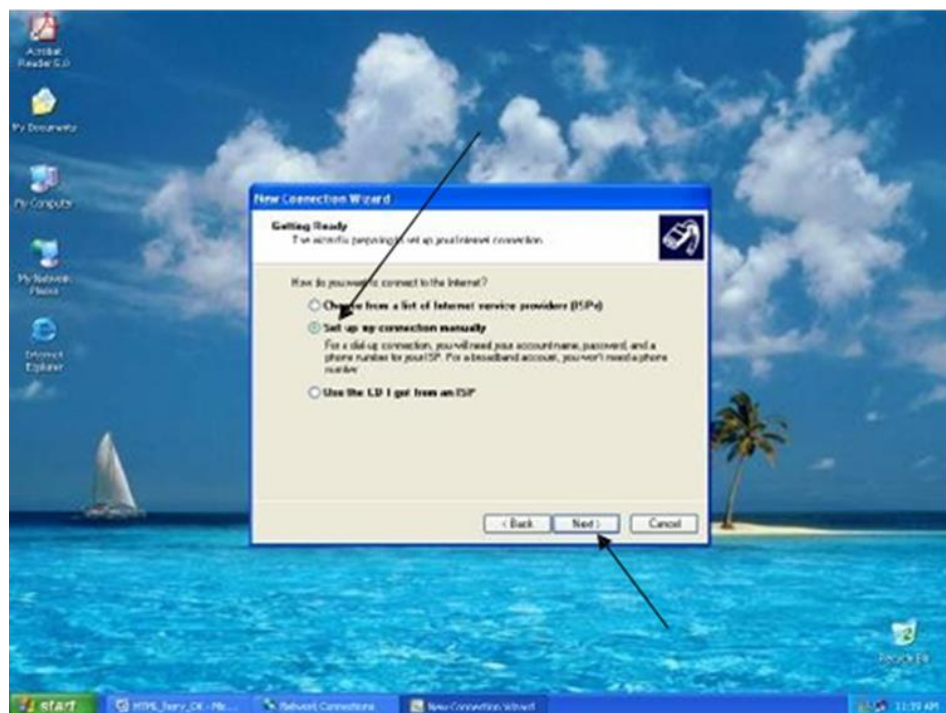
c. Klik **Create a New Connection**



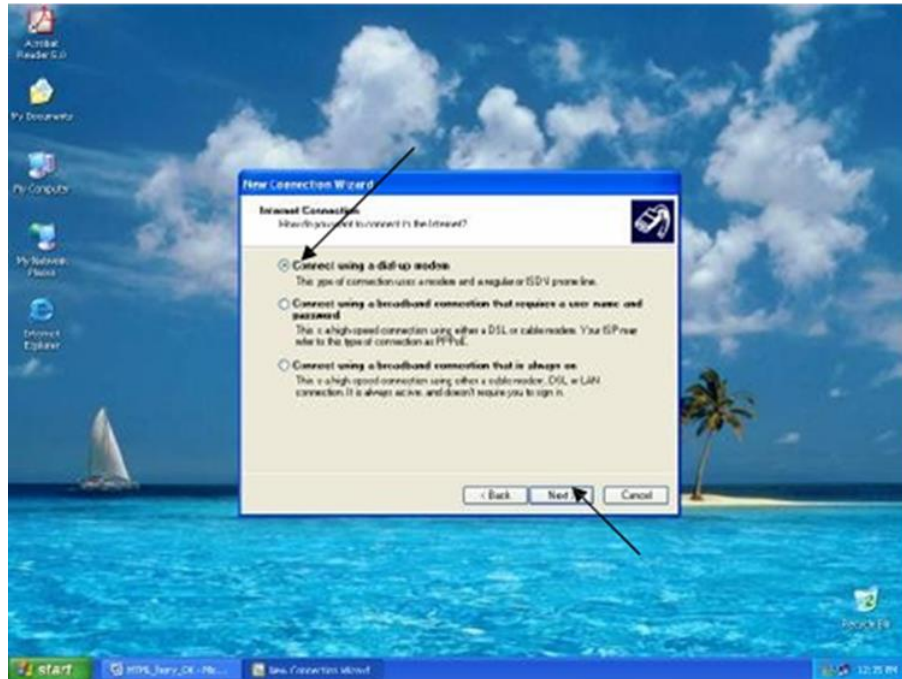
- d. Tampil jendela **New Connection Wizard** Kemudian klik **Next**, sehingga tampil jendela wizard berikutnya
- e. Pilih **Connect to The Internet**, kemudian klik **Next**.



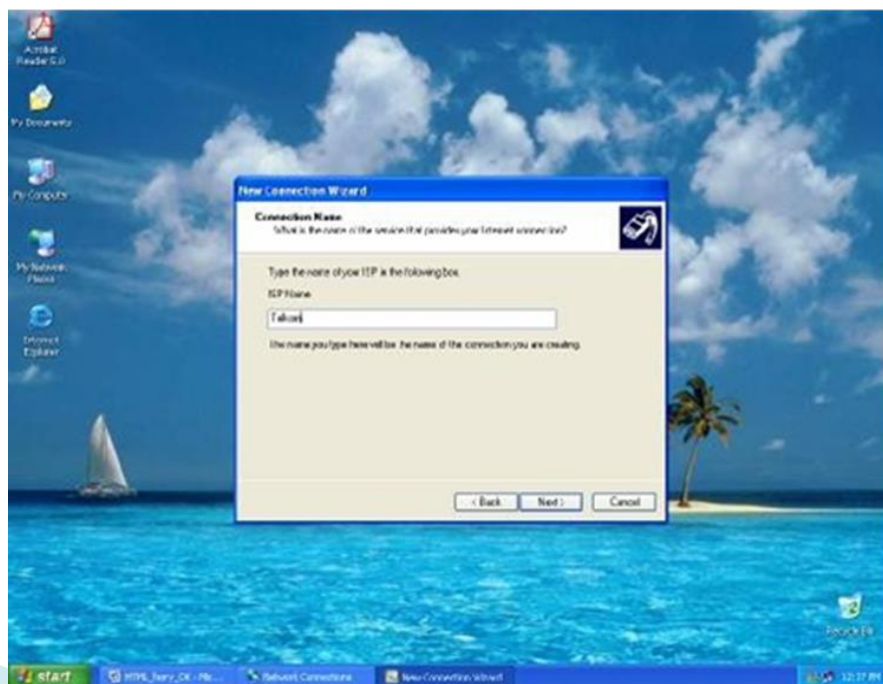
- f. Pada Wizard berikutnya pilih **Set up my connection manually**, kemudian klik **Next**



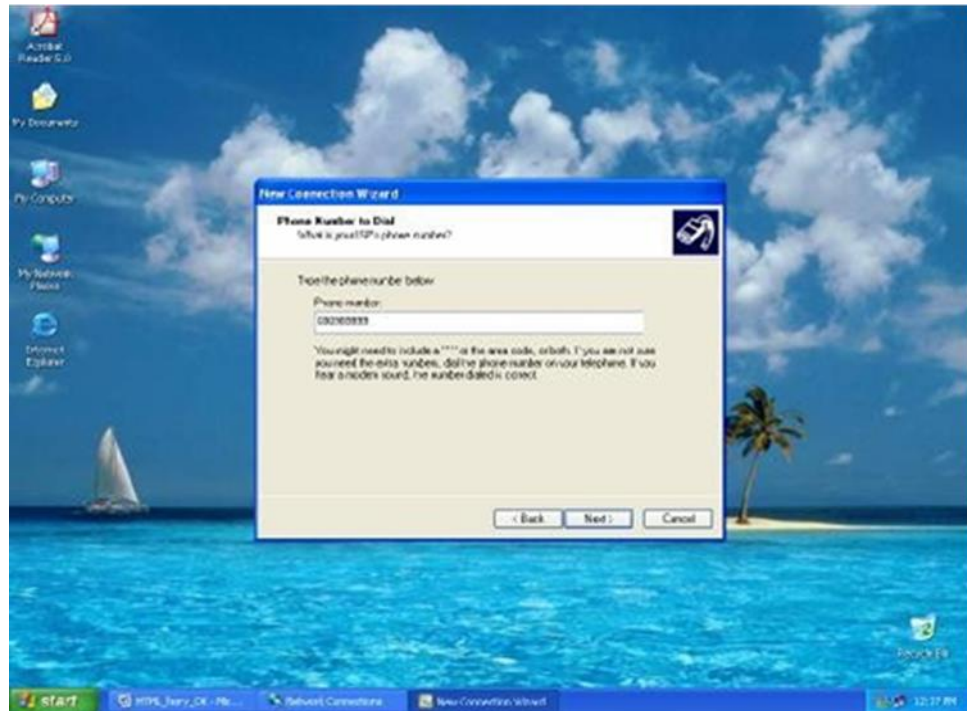
- g. Kemudian pilih **Connect using a dial-up modem**, klik **Next**



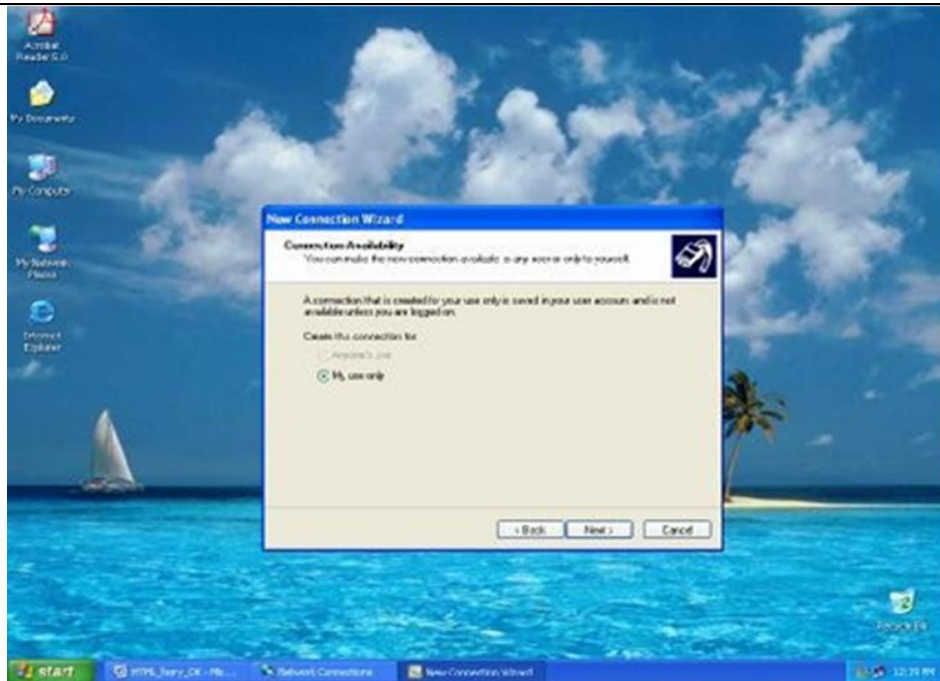
- h. Pada jendela wizard berikutnya isi ISP name, misalnya **telkom**. Kemudian klik **Next**



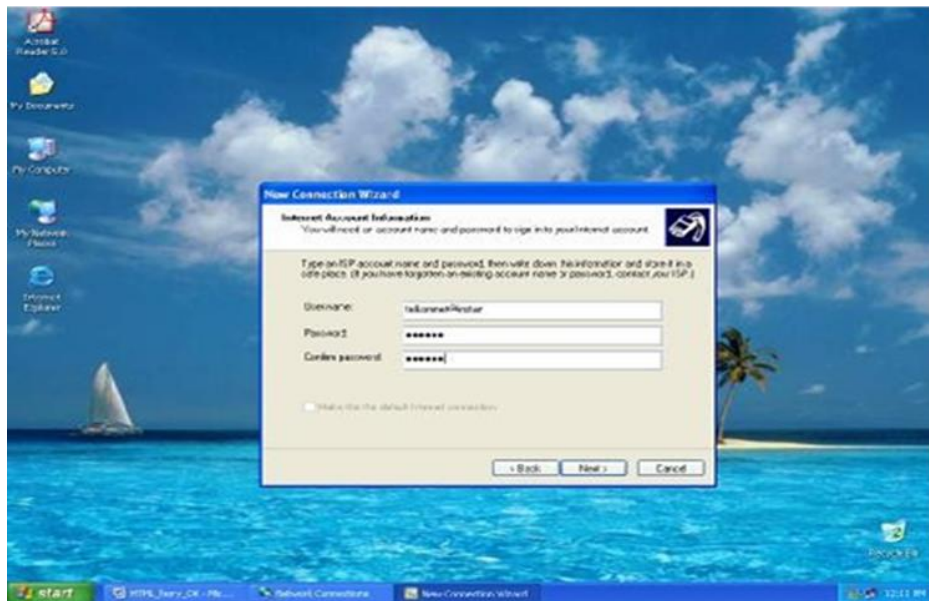
- i. Isikan nomor telkomnet@instan, yaitu 080989999, lalu **Next**



- j. Pada jendela wizard berikutnya Anda diminta memilih apakah koneksi Internet hanya untuk Anda saja atau dapat juga digunakan orang lain. Agar orang lain bisa koneksi ke Internet maka pilih **Anyone's use**. Bila hanya Anda saja pilih **My use only**. Kemudian klik **Next**

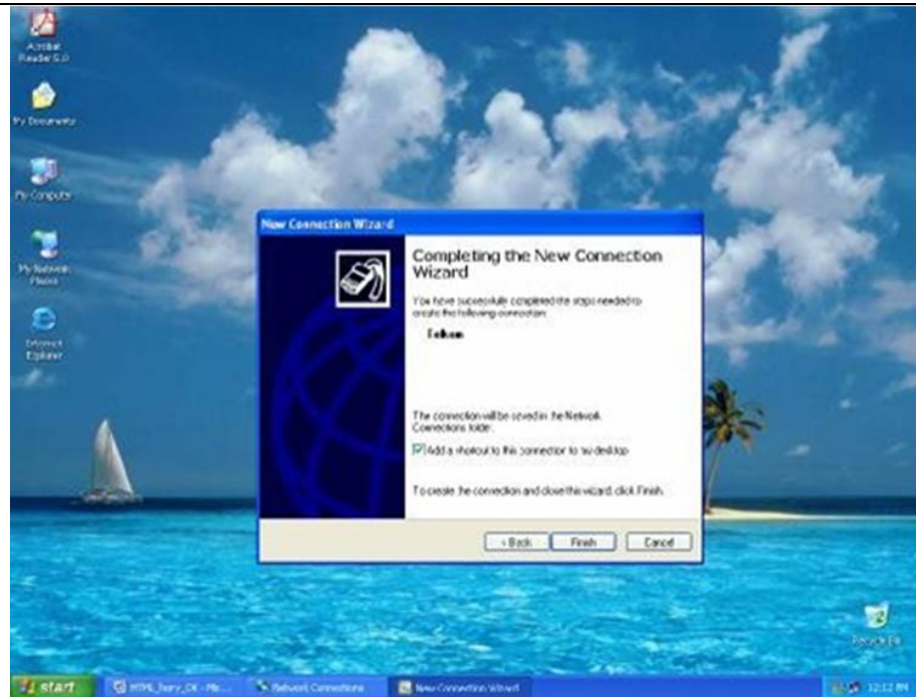


- k. Isikan Username dengan [telkomnet@instan](mailto:telkomnet@instan), passwordnya **telkom**, confirm password **telkom**, lalu **next**



- l. Pada jendela berikutnya, tandai **add a shortcut to this connection to my desktop**, lalu klik **Finish**

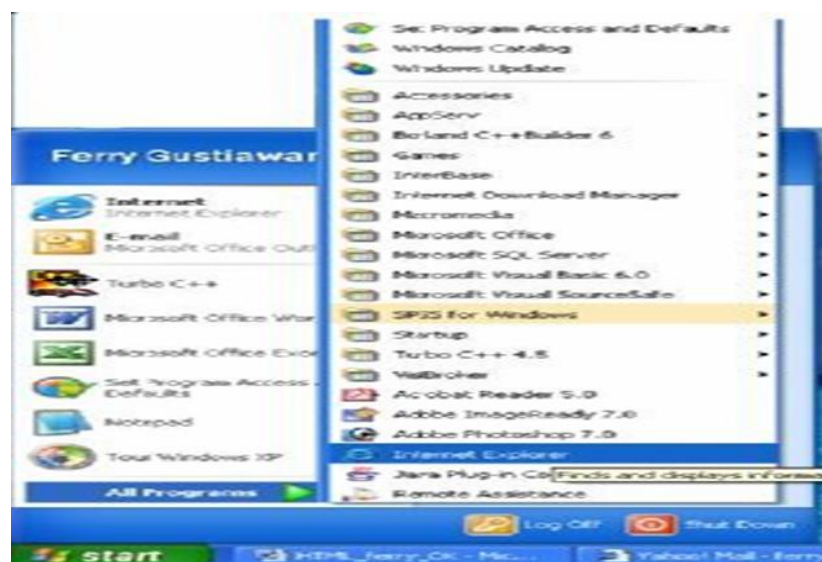




## Membuka Internet

Untuk membuka Internet kita harus menggunakan browser, salah satunya adalah Internet Explorer.

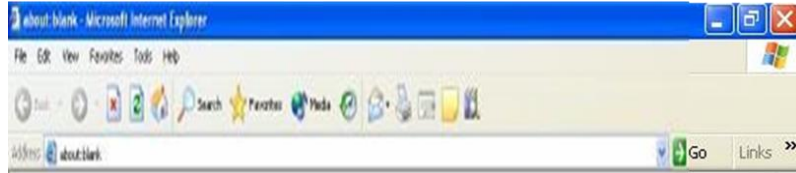
Klik **Start > All Programs > Internet Explorer**



Setelah itu akan tampil jendela Internet Explorer.

a. Mengenal Elemen Jendela Internet Explorer

Pada jendela Internet Explorer terdapat Menu bar dan toolbar. Berikut adalah tools-tools yang biasa digunakan pada Internet Explorer.



	<b>Back</b> , berfungsi untuk kembali ke halaman
	<b>Forward</b> , berfungsi untuk ke halaman depan
	<b>Stop</b> , berfungsi untuk menghentikan load
	<b>Refresh</b> , setelah mengklik stop kita dapat
Address  <a href="http://www.yahoo.com">http://www.yahoo.com</a>	<b>Bar address</b> , tempat menuliskan alamat
	<b>Go</b> , setelah menetikkan alamat situs/website kita dapat mengklik <b>Go</b> atau menekan <b>Enter</b>
	<b>Minimize</b> , menyembunyikan jendela Internet
	<b>Restore</b> , mengecilkan jendela
	<b>Maximize</b> , membesarkan layar
	<b>Close</b> , menutup jendela Internet Explorer

b. Membuka Situs/Website

Untuk membuka situs/website, ikuti langkah-langkah seperti membuka browser Internet Explorer, yaitu klik **Start > All Programs > Internet Explorer** Setelah jendela Internet Explorer terbuka, ketikkan alamat situs/website ada address bar, misalnya [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

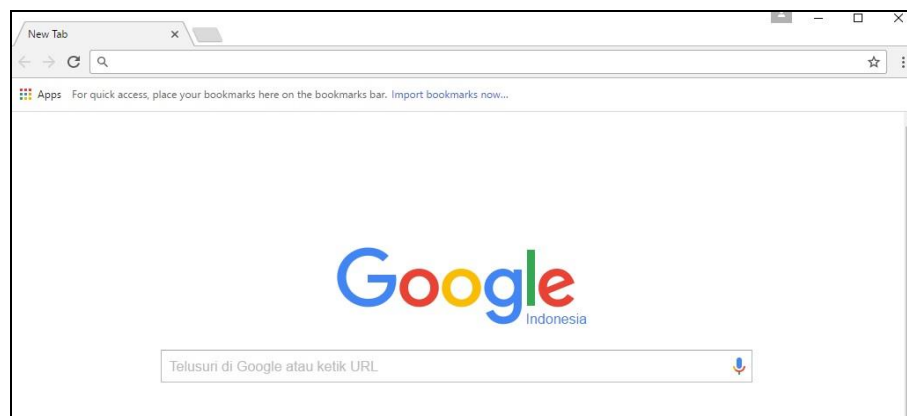


Semua icon/teks yang mengubah kursor panah menjadi bentuk seperti tangan berarti **“clickable”** atau dapat diklik untuk menampilkan halaman baru atau informasi lebih lanjut

### Mesin Pencari (*Search Engine*)

Fasilitas Search Engine atau mesin pencari ini dapat digunakan manakala kita tidak tahu alamat yang akan dituju atau kita ingin mencari informasi sebanyak mungkin dari sesuatu hal. Search Engine adalah suatu fasilitas yang dapat menghubungkan kita dengan website yang akan kita cari.

Contoh search engine: [www.google.com](http://www.google.com), [www.google.co.id](http://www.google.co.id), [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com),

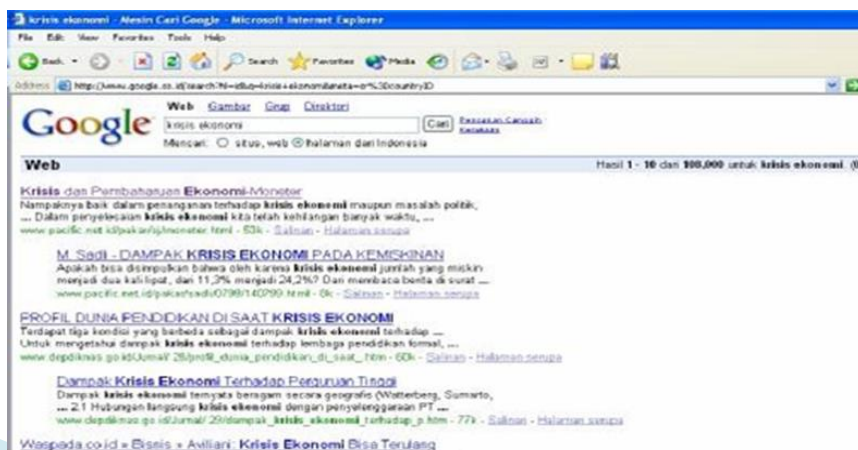




Untuk mencari informasi yang diinginkan, kita harus menuliskan kata kunci (keyword) pada search box, misalnya krisis ekonomi, kemudian tekan enter atau search. Sebelumnya Anda juga dapat memilih terlebih dahulu, mencari situs/web atau mencari di halaman Indonesia



Setelah itu akan tampil halaman hasil pencarian seperti di bawah ini.



Kita dapat membuka setiap judul yang mempunyai *link(clickable)*, yang sesuai dengan pencarian yang kita lakukan.

## E-mail

E-mail merupakan suatu layanan/fasilitas yang disediakan untuk saling berkirim surat lewat internet. Banyak sekali situs yang memberikan layanan e-mail, dari yang gratis hingga yang bayar. Sebelum membuat e-mail, yang harus kita pertimbangkan adalah:

- Situs yang memberikan e-mail gratis yang menyediakan layanan terbaik untuk user (pengguna).
- Situs yang menyediakan mailbox (daya tampung pesan) yang besar, space (ruang) attachment (lampiran) yang luas dan yang paling penting menyediakan layanan mail client server antara lain POP3 dan SMTP.

Contoh situs yang kita gunakan untuk membuat e-mail adalah [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), karena yahoo kini menyediakan space mailbox hingga 1GB.

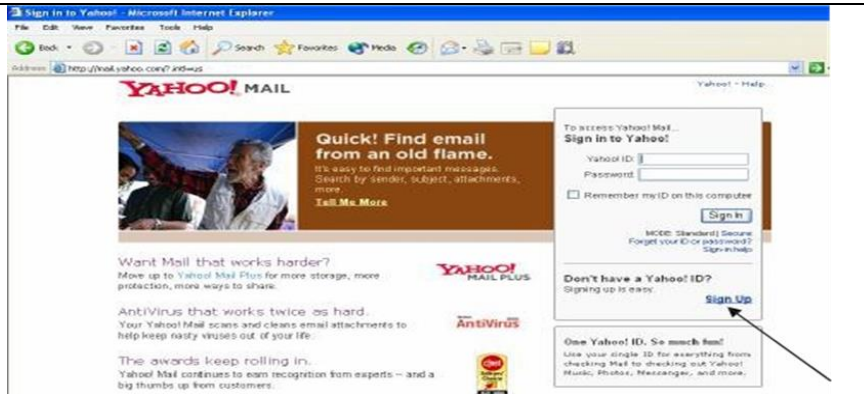
### a. Mendaftar E-mail

Langkah-langkah membuat e-mail di [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) :

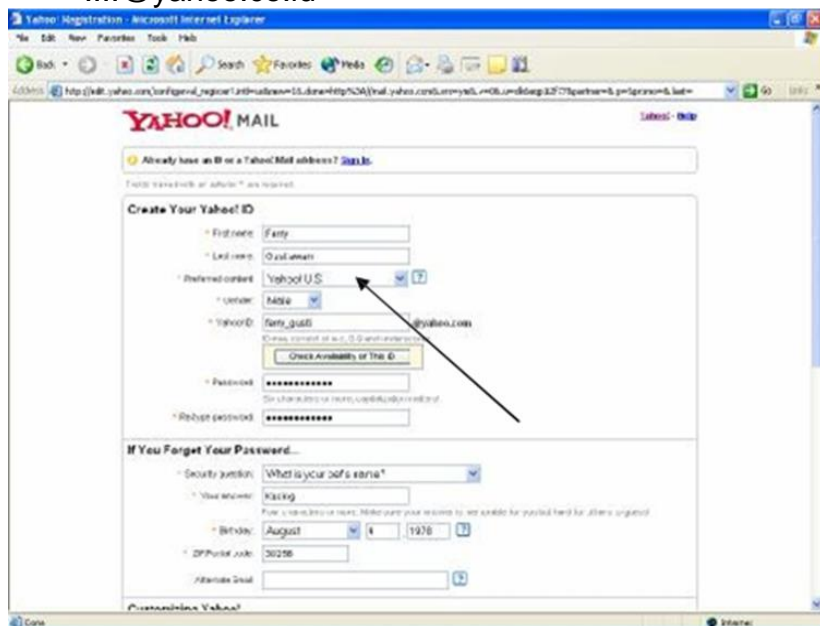
- 1) Buka situs yahoo ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)), akan muncul halaman pertama situs yahoo.
- 2) Klik icon Mail (gambar surat) yang terdapat pada kanan atas halaman



- 3) Akan tampil halaman sign up, klik **sign up** untuk mendaftar



4) Setelah itu Anda akan diminta untuk mengisi form registrasi. Isikan data Anda pada form yang diminta. Pada box preferred content, Anda dapat memilih yahoo US (fasilitas lebih lengkap), yahoo Indonesia dan lainnya sesuai keinginan Anda. Bila Anda memilih yahoo US maka halaman yahoo Anda akan berbahasa Inggris dan ID Anda akan berekstensi ....@yahoo.com. Tetapi bila Anda memilih yahoo Indonesia maka halaman yahoo Anda akan berbahasa Indonesia dan ID Anda akan berekstensi ....@yahoo.co.id



**Yahoo Indonesia**

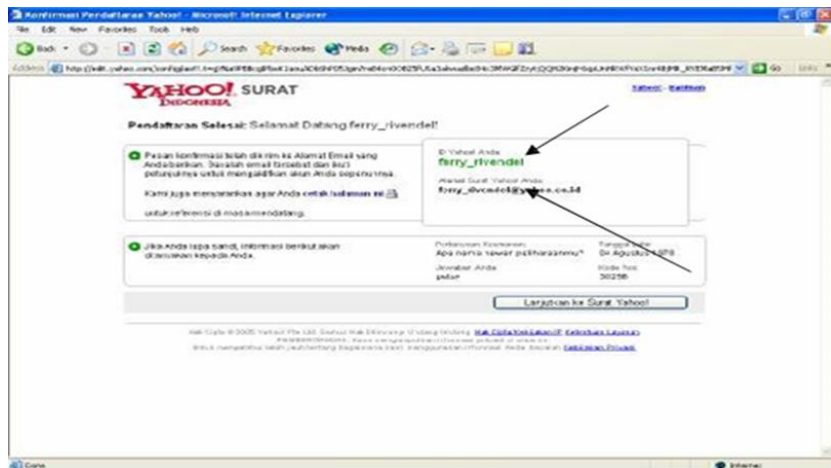
Pada bagian verifikasi pendaftaran, Anda diminta memasukkan kode yang ditunjukkan pada kotak yang berada dibawahnya. Sebelum Anda mengklik Saya Setuju perhatikan hal-hal dibawah ini.

Yang perlu diperhatikan saat pendaftaran :

- ID Anda jangan sama dengan ID orang lain yang telah terdaftar di yahoo.
- Jangan membuat sandi/password mirip dengan nama Anda.
- Anda harus mengingat sandi/password Anda dengan baik, huruf besar atau huruf kecil sangat berpengaruh (case sensitive).
- Masukkan kode verifikasi pendaftaran dengan benar. Bila yang ditampilkan huruf kecil, maka ketikkan huruf kecil, begitu juga sebaliknya

##### 5) Setelah semua diisi, klik **Saya Setuju**

Bila semua isian benar maka pendaftaran Anda akan berhasil dan akan tampil halaman seperti di bawah ini. Yahoo akan memberi konfirmasi ID yahoo Anda yang sudah Anda daftarkan. ID inilah yang harus Anda ingat sebagai alamat e-mail Anda.

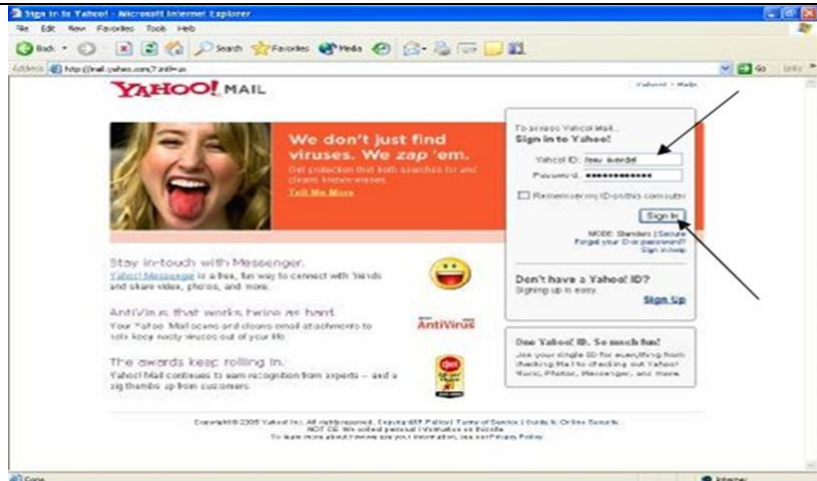


- b. Membuka E-mail
- Setelah berhasil membuat e-mail, berarti kita telah mempunyai satu mailbox (kotak surat) yang berfungsi sebagai tempat tampungan e-mail kita. Untuk membuka e-mail, ikuti langkah-langkah berikut ini :
- 1) Buka situs *www.yahoo.com*
  - 2) Klik icon Mail (gambar surat) yang terdapat pada kanan atas halaman

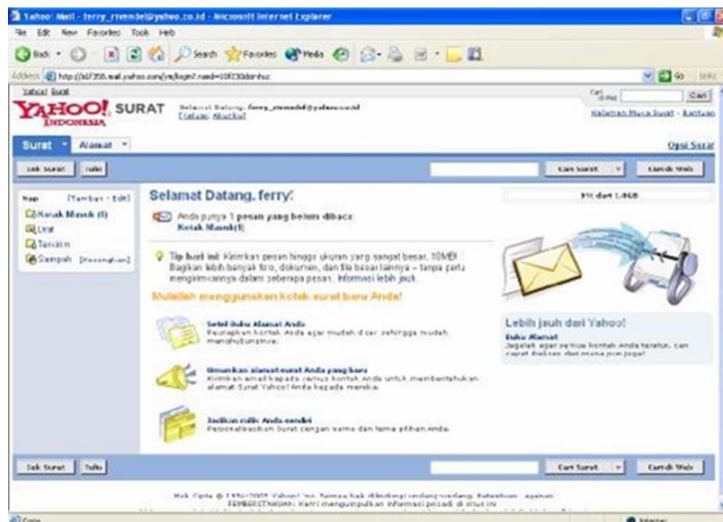


- 3) Isikan ID yahoo Anda yang telah Anda daftarkan dan sandi/password.





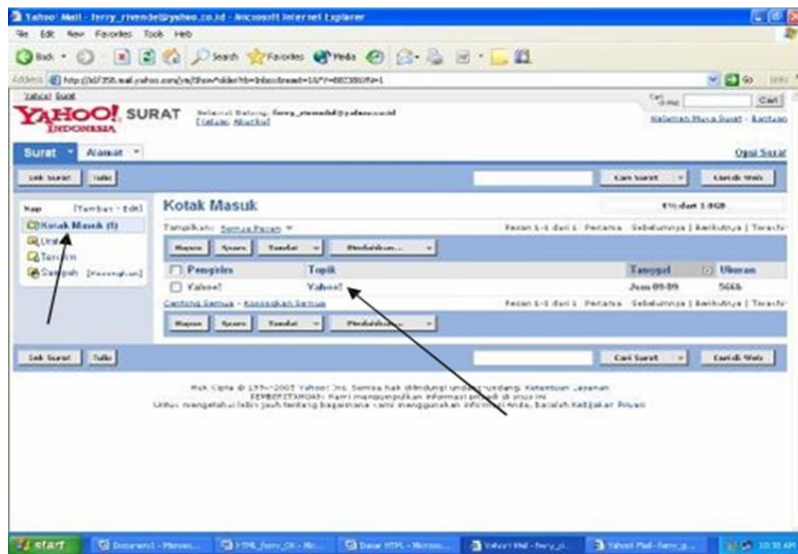
4) Klik **Sign in**, akan terbuka mailbox Anda

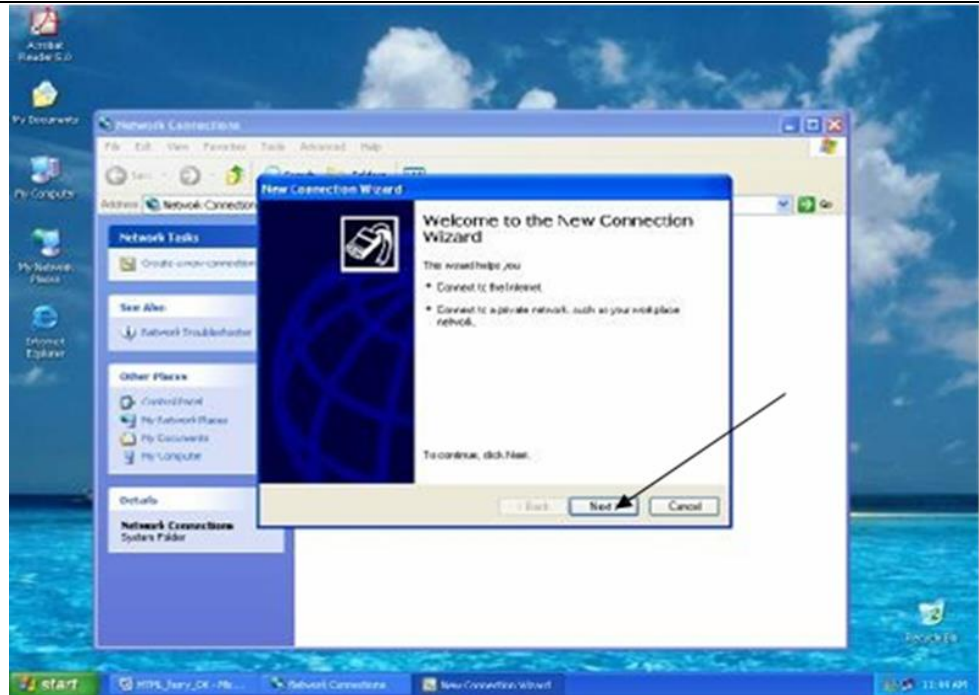


Keterangan :

- Check Mail/Cek Surat, melihat e-mail (surat) yang masuk.
- Inbox/Kotak Masuk, berisikan e-mail (surat) yang masuk/diterima.
- Draft/Draf, berisikan e-mail (surat) yang telah kita buat namun belum kita kirim.
- Sent/Terkirim, berisi e-mail (surat) yang telah terkirim.
- Bulk, berisi surat (e-mail) yang bukan dari kontak kita (orang tak dikenal) atau e-mail yang bisa berupa virus dsb.
- Trash/Sampah, berisi e-mail yang tidak berguna lagi.
- Untuk membaca e-mail, klik inbox/kotak masuk,

lalu klik topiknya





#### 4. **Counter Opini**

##### a. Konsep *counter* opini

##### 1) Pengertian *counter* opini

Berkembangnya informasi di ranah publik dengan variasi gaya bahasa berimplikasi pada munculnya beragam persepsi pada masyarakat. Polri sebagai salah satu sumber informasi media, juga dapat terimbas dengan gaya menulis setiap media. Tidak jarang dari sebuah isu akan muncul beberapa persepsi, hal itu dikarenakan media menulis dan menyebarkan berita dilihat dari segala sisi. Satu isu berkembang menjadi beragam informasi, apabila informasi tersebut di munculkan setiap hari maka akan membentuk opini publik.

Informasi kepolisian yang langsung disampaikan oleh pejabat Polri merupakan berita resmi yang sudah dijamin kebenarannya. Namun, terkadang informasi tersebut dipelintir oleh media yang menjadi blunder seolah memojokan Polri. Hal ini dapat merugikan Polri, oleh karena itu perlu untuk dilakukan upaya *counter* opini.

*Counter* opini adalah upaya untuk menanggapi serangkaian pesan negatif dalam bentuk narasi, video, gambar yang bertujuan mendiskreditkan Polri. Pihak-pihak yang ingin mendiskreditkan Polri, yang ingin melemahkan Polri berupaya menggulirkan pesan-pesan negatif kepada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat terpengaruh dan mendukungnya. Pesan

atau informasi yang disampaikan bisa terselubung atau terang-terangan. Dalam konteks ini, dibutuhkan kepekaan dari Polri untuk menanganinya melalui upaya *counter* opini.

2) Tujuan *counter* opini.

Penyebaran pesan atau informasi di publik yang tidak bisa dikontrol, berimplikasi pada maraknya berita-berita yang terkadang menyudutkan Polri. Pihak ekstrimis memanfaatkan berkembangnya media sosial dan online untuk memudahkan tujuannya. Pemberitaan yang sengaja digulirkan guna melemahkan Polri banyak bermunculan, dapat berbentuk narasi, gambar dan video yang isinya mendiskreditkan Polri.

Mencermati kondisi demikian, Polri harus mampu membuat berita tandingan dengan berisi informasi yang benar serta memunculkan berita positif secara terus menerus sehingga berita negatif Polri akan hilang dengan sendirinya. Dalam konteks demikian maka *counter* opini memiliki tujuan untuk menutup, mematahkan dan menggeser informasi yang mendiskreditkan institusi Polri.

3) Tema dan simbol.

Kita hidup ditengah banyaknya permasalahan sosial seiring dinamika kehidupan. Keteraturan yang didambakan masyarakat sering diwarnai dengan ketidakharmonisan, sengketa, perselisihan, adu domba bahkan saling membunuh. Inilah kehidupan yang sebenarnya, sebagian orang menginginkan kehidupan yang aman, tertib dan damai. Sebaliknya, sebagian lagi menginginkan memecah situasi damai dengan aksi-aksi yang dapat merugikan masyarakat lainnya.

Misalnya dalam aksi 411 dan aksi 212 di bunderan HI, Jakarta Pusat, didalam aksi tersebut terdapat tema dan simbol. Temanya adalah kasus penistaan agama, sedang simbolnya dengan gambar Ahok berada di dalam terali besi (penjara) dan gambar lainnya. Dalam sebuah aksi yang dilakukan kelompok tertentu, mereka telah melakukan perencanaan matang dengan melakukan tindakan-tindakan tersembunyi untuk mempengaruhi masyarakat.

Tema adalah kalimat persuasif yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Kalimat ini memuat kekurangan dan pokok permasalahan dari suatu isu yang sedang trend (trending topik) yang akan di kembangkan dan disebarluaskan. Kalimat ini juga

	<p>mencakup keseluruhan informasi tentang suatu pandangan yang akan disampaikan kepada masyarakat atau para penerima pesan/informasi.</p> <p>Sedangkan simbol merupakan data pendukung dari tema yang berbentuk gambar, bentuk atau benda yang mewakili suatu gagasan. Sebuah arti untuk menyampaikan tema sketsa atau karikatur untuk mendukung tema/kata-kata. Simbol juga digunakan sebagai alat bantu untuk memberi penekanan/pengingat pada tema yang ditampilkan dalam serangkaian pesan. Simbol harus memiliki arti dan populer/familiar disesuaikan dengan sasaran yang dituju, misalnya untuk kalangan anak-anak, remaja dan dewasa, agar pesan dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4) Propaganda.</p> <p>Pesan atau informasi yang sengaja disebar dengan tujuan mendiskreditkan Polri disebut propaganda. Propaganda dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2015 menjelaskan yaitu, penerangan (paham, pendapat, narasi) yang benar maupun salah yang dikembangkan dengan tujuan meyakinkan orang agar menganut suatu aliran, sikap atau tindakan tertentu (biasanya disertai dengan informasi yang tidak logis).</p> <p>b. Cara Membuat Pesan atau Informasi Sederhana</p> <p>Organisasi Polri selaku lini terdepan dalam harkamtibmas dan pelayanan tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat. Berinteraksi secara langsung, melakukan komunikasi dua arah dalam rangka pemberian layanan kepolisian. Pemberian informasi yang baik disesuaikan dengan siapa penerima pesannya, tidak terkecuali bagi pemberian pesan untuk medias sosial dan media massa. Karena penguatan kepercayaan publik bukanlah proses yang instan, perlu konsistensi dan usaha jangka panjang tanpa terputus. Berikut rumusan atau cara menyampaikan informasi guna untuk membangun citra positif Polri, sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberikan pesan yang menampilkan kebijakan humanis Polri merupakan hal utama dalam menyusun pesan, dengan menginformasikan kepada masyarakat akan tujuan baik institusi Polri.</li> <li>2) Menampilkan nilai dasar yang dipegang teguh Polri dalam menjalankan tugas lewat informasi positif dan penuh harapan.</li> <li>3) Menggunakan bahasa yang tepat dan mengutamakan</li> </ol>
--	--

pendekatan budaya.

- 4) Menggunakan kelebihan institusi legal, yaitu mendayagunakan kekuatan pengaruh strategis.
- 5) Menggunakan kedudukan selaku aparaturnegara yang berdasarkan hukum untuk mendiskreditkan ekstrimis dan pesan-pesannya dengan kejujuran, akurat, dan pelaksanaan.

Terdapat beberapa peristiwa yang dapat menjadi momen/celah berbahaya bagi citra Polri, namun jika dikelola dengan baik informasi dari suatu peristiwa mampu menjadi jendela prestasi keberhasilan Polri terhadap kelompok radikal atau ekstrimis, antara lain:

- 1) Penggerebekan teroris dan penyitaan barang bukti.
- 2) Jatuhnya korban sipil, termasuk anak-anak.
- 3) Terjadi kerusakan pada sekitar tempat kejadian perkara.
- 4) Kelalaian atau kesalahan polisi.
- 5) Petugas kepolisian yang terbunuh saat bertugas.
- 6) Tersangka yang terbunuh saat dilakukan penangkapan atau operasi.

Untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi secara efektif, kepolisian harus mampu mengantisipasi reaksi yang akan muncul dari kelompok radikal dan berusaha untuk mengurangi/ mencegahnya melalui pemberitaan positif dan bermanfaat secara terus menerus.

c. **Analisa Pesan dan Pengumpulan Informasi**

Membaca sebuah pesan dari kaum ekstrimis tidak bisa hanya melihat dari tampilannya, namun harus lebih mendalam untuk mendapatkan apa yang sebenarnya menjadi esensi/target utama daripada pesan tersebut. Terdapat beberapa pertanyaan yang dapat membantu dalam memahami isi pesan sesungguhnya, antara lain:

- 1) Apa hasil dari analisa pesan yang disampaikan?
- 2) Apakah program kelompok lawan (ekstrimis) memiliki pengaruh, baik jangka panjang maupun jangka pendek?
- 3) Apakah program akan berpengaruh di masa yang akan datang jika tidak disampaikan?

**Pengumpulan Informasi.**

Satker dan satwil manapun dalam kepolisian saat ini dituntut untuk mampu mengumpulkan dokumentasi atau

	<p>informasi penting ketika melakukan tanggung jawab dan tugas rutin harian. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar database berita positif Polri. Proses pengumpulan informasi ini sebagai langkah awal untuk melakukan <i>counter</i> opini. Hal ini dikarenakan, <i>counter</i> opini dilakukan berdasarkan narasi yang didukung data, foto, video dan bentuk lainnya yang mampu mengembalikan citra Polri pada posisi yang positif. Terdapat dua kategori sumber dokumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen dari sumber media dan media sosial (internet, media cetak, media elektronik).</li> <li>• Dokumen yang terdapat di database maupun dokumen sitaan. (Setiap dokumen yang dimiliki tersangka atau kriminal yang diambil oleh kepolisian).</li> </ul> <p><b>Pengumpulan Informasi Lawan.</b></p> <p>Belakangan ini Polri banyak dibombardir serangan informasi yang menyudutkan baik di media sosial dan media <i>online</i>, sehingga terbentuk opini negatif. Munculnya informasi tersebut, ada yang murni dari masyarakat, ada yang lewat kelompok-kelompok yang bersebrangan dengan Polri dan pemerintah. Mereka menyebarkannya melalui tempat-tempat yang mudah dilihat oleh masyarakat luas, seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi yang di lapangan dan berhadapan dengan masyarakat.</li> <li>• Berita Televisi.</li> <li>• Surat Kabar.</li> <li>• Majalah.</li> <li>• Sumber Berita (Metro Tv, Tv One, BCC, CNN, AlJazeera, dll.).</li> <li>• Organisasi Internasional dan Organisasi non pemerintah.</li> <li>• Situs Internet.</li> <li>• Media Sosial (Facebook/Twitter/Ig/Path/Youtube).</li> <li>• Radio.</li> <li>• Flyer/Selebaran.</li> </ul> <p>d. Metode dan Cara Bertindak dalam Counter Opini</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Cara Bertindak dalam <i>Counter Opini</i>.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Beritahukan pimpinan tentang propaganda yang sedang berlangsung.</li> <li>b) App anggota atas temuan yang didapat.</li> </ol> </li> </ol>
--	---

- c) Rekomendasikan *counter* opini terhadap pesan/informasi pihak ekstrimis. Tentunya dengan melakukan diseminasi informasi yang didukung dengan fakta dan jujur, dengan tanpa membahayakan tugas-tugas kepolisian.
- d) Merekomendasikan tanggapan yang humanis, tidak berakibat blunder dan tidak memunculkan wacana-wacana yang berujung riuh di media.
- e) Siapkan poin penting dalam skenario yang berbeda, yang berhubungan dengan aksi terkait
- f) Cepat buat kesimpulan dengan fakta sebenarnya dan kredibel serta cara untuk menindaklanjuti setiap aksi.
- g) Tepat waktu dan secara berkala mengeluarkan fakta yang relevan kepada masyarakat.
- h) Informasikan kepada masyarakat bahwa akan ada pengarahan penuh setelah proses penyidikan selesai.
- i) Siapkan pengarahan/siaran berita/press rilis.

2) Metode *Counter* Opini.

Ketika banyak serangan berita yang ingin melemahkan Polri dari kaum ekstrimis, maka yang dapat dilakukan adalah dengan tetap melaksanakan tugas pokok sebaik-baiknya. Beberapa hal yang dilakukan oleh Polri adalah sebagai berikut:

- a) Polisi tetap melakukan tugasnya dengan menjaga keamanan masyarakat.
- b) petugas kepolisian akan tetap melindungi masyarakatnya walaupun berbeda keyakinan.
- c) Polri menyampaikan bahwa ajaran semua agama tidak mengizinkan umatnya saling menyerang/menghina agama lain,
- d) Metode Berbasis Logika.

- Pesan: Tindakan tertentu harus diambil untuk mencegah malapetaka.
- Digunakan oleh kelompok ekstrimis: Jihad dengan kekuatan senjata untuk membela umat Islam adalah wajib dan merupakan bagian integral dari Islam.
- Kemungkinan Kontra Pesan:  
Kebanyakan pelaku terorisme di Indonesia



adalah islam radikal dan korbannya adalah banyak yang beragama muslim. Metode Penghargaan.

- a) Pesan yang diusung: Kita akan menang atas pemerintah.
- b) Digunakan oleh Ekstrimis: Menghilangkan penindasan oleh Polisi akan memungkinkan Indonesia untuk memperkuat dirinya melalui Jihad yang keras, yang akan dihargai oleh Allah lebih dari berpuasa, berdoa atau sedekah.
- c) Kemungkinan Kontra Pesan:
  - (1) Kepolisian melindungi Muslim dan non-Muslim Indonesia. tugas mereka adalah melindungi seluruh warga Indonesia.
  - (2) Kekerasan melanggar hukum, hukum negara, dan hukum semua agama.
  - (3) Menghilangkan pemerintahan sekarang akan menghilangkan seluruh jerih payah hasil politik dan ekonomi yang telah dibentuk selama berpuluh tahun.

#### CONTOH COUNTER OPINI:

Peristiwa Bom Thamrin







Dalam peristiwa tersebut banyak informasi liar yang beredar, yaitu adanya hoax bahwa kedutaan AS sudah mengetahui lebih awal peristiwa tersebut. Selain itu media TV menyiarkan adanya ancaman bom di Slipi dan Kuningan. Selain itu di media sosial juga banyak memberitakan bahwa ini adalah pengalihan isu terkait perpanjangan kontrak *Freeport*.

Emergency Message for U.S. Citizens:  
Avoid Area Around Sari Pan Pacific Hotel  
and Sarinah Plaza on [Jalan Sudirman  
Thamrin, Jakarta](#)

Today at 06:51

Emergency Message for U.S. Citizens: Avoid  
Area Around Sari Pan Pacific Hotel and  
Sarinah Plaza on [Jalan Sudirman Thamrin,  
Jakarta](#)

U.S. Embassy Jakarta

January 14, 2016

This emergency message is being issued to  
advise all U.S. citizens to avoid the area around  
Sari Pan Pacific Hotel and Sarinah Plaza on  
[Jalan Sudirman Thamrin, in downtown  
Jakarta](#). Preliminary reports indicate an  
explosion and gunfire has occurred in the  
general vicinity and situation continues to  
unfold.

## Sebar hoax soal bom Sarinah, TV One dibully netizen

merdeka.com Reporter : **Bramy Biantoro** | Kamis, 14 Januari 2016 15:31

8916 0  
Like Share Tweet



tv one tvOneNews @tvOneNews

Indonesia Tr  
#PrayForJakarta  
#KamiTidakTakut  
#SafetyCheckJKI  
Sarinah  
#tetaptenang  
ISIS  
Thamrin



Tindakan yang dilakukan Divisi Humas Polri:

- 1) Melakukan *update* kondisi di lapangan melalui medsos secara berkala, yang terdiri dari: adanya peristiwa bom di Thamrin, Jumlah Korban dan pelaku serta tempat dirawatnya. statement presiden terkait peristiwa pengeboman
- 2) Membuat gerakan hashtag #KamiTidakTakut dan

membuat broadcast message kepada grup tokoh masyarakat dan artis untuk aksi #KamiTidakTakut

Dengan *update* dan aliran informasi tersebut akhirnya masyarakat mengapresiasi tindakan Polri. Dan masyarakat lupa akan teror yang telah dibuat oleh Teroris.

**Divisi Humas Polri**  
Diterbitkan oleh [redacted] · 14 Januari pukul 13:36 · 🌐

**NEWS**

Saat ini situasi sudah terkendali, pelaku 7 orang, 3 tertembak mati dan 4 dilumpuhkan dan ditangkap. Seluruh jajaran Polri dan TNI tetap berjaga dan terkait info pelaku membawa motor dan bersenjata lengkap adalah hoax. Mari bersama peduli lingkungan sekitar, dan saling asuh satu dengan lainnya sehingga jika ada hal yang mencurigakan di lingkungan Mitra humas, silahkan lapor ke RT/RW dan pospol terdekat.

2.419.314 orang dijangkau Pacu Kriman

👍 Suka    💬 Komentari    ➦ Bagikan

Divisi Humas Polri, Ita Dwi P, Francisca Thee, Darmawan Desa Ramba Jaya dan 14.843 orang lainnya menyukai ini.

13.434 kali dibagikan

[Lihat Komentor Sebelumnya](#) 52 dari 1.368

Wayan Sardita Memang orang2 Indonesia yg menjadi teroris otaknya kerbau mau aja di bohongi oleh orang2 luar seperti Nurdin m top negara sendiri di rusak saudara2 yg tak berdosa di bunuh sedangkan negara mereka tidak pernah yg namanya ada bom...harus ada undang subersif untuk membasmi teroris seperti zaman pak Harto persetan dgn HAM  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 🗨️ 6 · 15 Januari pukul 9:36

Awiw Widodo berita yang membingungkan menurut saya.. entahlah  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 15 Januari pukul 9:39

Maulana Abi Fatah jangan hanya bicara di komentar.buktikan dengan tindakan ....  
Suka · Balas · 🗨️ 1 · 15 Januari pukul 9:42

↳ 1 balasan

Arwani Sa 🇲🇵 🇲🇵 ws azz-🇲🇵  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 🗨️ 1 · 15 Januari pukul 9:53

Shohir 5 itu kata e ada yang bom bunuh diri

---

**Divisi Humas Polri**  
Diterbitkan oleh [redacted] · 14 Januari pukul 18:11 · 🌐

**INFO**

Sampai saat ini korban ledakan yang dirawat berjumlah 23 orang. 5 orang anggota polri. 4 WNA, 14 masyarakat sipil. Seluruhnya dirawat di RSCM, RSPAD, RSMMC, RS TARAKAN, RS ABDI WALUYO. Bagi anggota keluarga yang merasa anggota keluarganya tidak ada kabar hingga saat ini, silahkan menghubungi lima rumah sakit tersebut, semoga info ini bermanfaat.

309.150 orang dijangkau Pacu Kriman

👍 Suka    💬 Komentari    ➦ Bagikan

Divisi Humas Polri, Satrya Wbawa, Rilly Pustikaningtyas, Hn Dwilestari Binti Rusdiyanto dan 4.745 orang lainnya menyukai ini.

1.792 kali dibagikan

[Lihat Komentor Sebelumnya](#) 102 dari 235

\*\*\*

April Yulia Love peace . love your life  
Lihat Terjemahan  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 🗨️ 2 · 14 Januari pukul 19:52

Gabrez Motor KG Siap berkorban buat negara dan rakyat Indonesia  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 14 Januari pukul 19:53

Dien Voltaren Salam dukacita untuk Indonesia..Dari saya from #malaysia  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 🗨️ 7 · 14 Januari pukul 19:56

Hamzah Johan Albatahany Terorisme itu wajib kita berantas bersama. Terorisme itu bertentangan dg Islam. [://hamzahjohan.blogspot.co.id/.../islam-anti-terorisme\\_28...](http://hamzahjohan.blogspot.co.id/.../islam-anti-terorisme_28...)  
Suka · Balas · Kirim Pesan · 🗨️ 9 · 14 Januari pukul 19:56

Ronald Sarpono sundul

# KAMI TAK TAKUT TEROR

Aksi solidaritas warga Jakarta  
bergandengan tangan melawan segala bentuk teror.

Hari Jumat, 15 Januari 2016  
Jam 16.00

Lokasi : Tempat kejadian Bom Sarinah

Acara  
Mengheningkan cipta  
Bagi-bagi bunga di jalan

dresscode putih  
bawa bunga dan spanduk/poster "melawan teror"

Tunjukkan bahwa #JakartaTidakTakut



Contoh terbaru



--	--



## RANGKUMAN

1. TIK adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.
2. Kata informasi memiliki arti tersendiri dan dalam penerapannya membutuhkan alat atau hardware yang spesifik. Begitu juga dengan kata komunikasi. Sekarang kita mengenal begitu banyak alat komunikasi yang membuat jarak tidak lagi menjadi masalah selama alat komunikasi tersebut tersedia.
3. TIK dapat masuk kedalam segala bidang termasuk Kepolisian. Kepolisian menggunakan teknologi informasi untuk melakukan berbagai aktifitas. Contoh yang umum adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk pembuatan SIM.
4. Tujuan TIK adalah sebagai solusi sebuah masalah, membuka pintu kreativitas yang lebih luas, membangun efektivitas dan meningkatkan efisiensi dalam aktivitas kerja. Dengan kata lain, karena sangat solusi, kreativitas, efektivitas dan efisiensi sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem kerja. Melalui TIK dapat memudahkan Polri dalam menganalisis isu dan melakukan mapping berita, guna menentukan langkah strategi pimpinan dalam menentukan kebijakan lebih lanjut.
5. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.
6. Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif.
7. Salah satu manfaat multimedia di bidang pendidikan yaitu Multimedia mampu mencari hubungan antara satu ilmu dengan ilmu lain.
8. Keuntungan Multimedia adalah untuk membantu penyampaian informasi dan menghibur pembacanya.
9. Teks merupakan komponen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil.
10. Gambar merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata.




	<p>11. Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam.</p> <p>12. Pembuatan video dalam tampilan multimedia bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik.</p> <p>13. Teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio/suara dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap.</p> <p>14. Komunikasi adalah suatu proses di mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain.</p> <p>15. Media sosial merupakan alat promosi bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi bisa lebih luas. Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien.</p> <p>16. Manfaat Komunikasi Media Sosial di Polri:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sentimen Publik Tidak Berimbang, “Jangan Sampai Masyarakat kehilangan Kepercayaan”</li> <li>b. Pesatnya Perkembangan Media Sosial, Polri harus dapat mengambil keuntungan dari hadirnya media sosial “Jangan Biarkan Opini tidak di jawab”</li> <li>c. Potensi Sumber Daya Manusia (SDM) Polri belum di manfaatkan secara maksimal menjadi follower yang militan dalam medsos</li> <li>d. Polisi adalah Sumber Berita</li> <li>e. Merubah Pesimisme atas media yang di buat oleh Polri. Polisi tidak dididik menjadi jurnalis</li> <li>f. Publik Mempunyai Pilihan Menafsirkan Berita</li> <li>g. Analisis Media di pengaruhi dari Berita di Media, Perlunya Pembentukan Opini tentang Polisi Bersih, humanis, penolong dan Sahabat Rakyat.</li> </ol> <p>17. Karakteristik Media sosial sebagai salah satu media komunikasi, media sosial tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan inspirasi, tapi juga ekspresi diri (<i>self expression</i>).</p> <p>18. Faktor pendorong penggunaan media sosial, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Faktor informasi;</li> <li>b. Identitas personal;</li> <li>c. Faktor interaksi sosial;</li> </ol>
--	---

d. Faktor hiburan.

19. Forum diskusi adalah salah satu jenis sosial media pertama yang ada pada masa awal internet. Jauh sebelum pengguna internet menggunakan Facebook untuk tag teman di foto, mereka berkumpul di forum diskusi.
20. Media sosial sejatinya adalah suatu sarana untuk membantu manusia dalam berkomunikasi dengan banyak pihak tanpa mengalami batasan ruang dan waktu. Masalah sosial memang telah mengalami pergeseran dari dunia nyata ke dunia maya khususnya media sosial. Oleh sebab itu perlu bijak dalam penggunaan media sosial seperti tetap menjaga nilai atau etika di dunia nyata bersosialisasi kita saat kita komunikasi di dunia maya, tetap mengutamakan sosialisasi nyata dengan lingkungan sekitar, saling mengingatkan dan menegur dengan sopan.
21. *Cyber-crime* atau kejahatan atau tindak criminal yang dilakukan melalui internet salah satunya adalah melalui media sosial. Seperti, penipuan online shop, pemerkosaan, dan penculikan.
22. *Counter* opini adalah upaya untuk menanggapi serangkaian pesan negatif dalam bentuk narasi, video, gambar yang bertujuan mendiskreditkan Polri.
23. Berikut rumusan atau cara penyampaian informasi guna untuk membangun citra positif Polri, sebagai berikut :
  - a. Memberikan pesan yang menampilkan kebijakan humanis Polri merupakan hal utama dalam menyusun pesan, dengan menginformasikan kepada masyarakat akan tujuan baik institusi Polri.
  - b. Menampilkan nilai dasar yang dipegang teguh Polri dalam menjalankan tugas lewat informasi positif dan penuh harapan.
  - c. Menggunakan bahasa yang tepat dan mengutamakan pendekatan budaya.
  - d. Menggunakan kelebihan institusi legal, yaitu mendayagunakan kekuatan pengaruh strategis.
  - e. Menggunakan kedudukan selaku aparaturnegara yang berdasarkan hukum untuk mendiskreditkan ekstrimis dan pesan-pesannya dengan kejujuran, akurat, dan pelaksanaan.
24. Belakangan ini Polri banyak dibombardir serangan informasi yang menyudutkan baik di media sosial dan media *online*, sehingga terbentuk opini negatif. Munculnya informasi tersebut, ada yang murni dari masyarakat, ada yang lewat kelompok-kelompok yang bersebrangan dengan Polri dan pemerintah.

	<p>25. Rekomendasikan <i>counter</i> opini terhadap pesan/informasi pihak ekstrimis. Tentunya dengan melakukan diseminasi informasi yang didukung dengan fakta dan jujur, dengan tanpa membahayakan tugas-tugas kepolisian.</p>
--	---

	<p><b>LATIHAN</b></p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan pengertian teknologi informasi Polri;</li> <li>2. Jelaskan pengenalan peralatan teknologi informasi Polri!</li> <li>3. Jelaskan manfaat teknologi informasi Polri!</li> <li>4. Jelaskan tujuan Teknologi Informasi Polri dalam hubungan Polri dengan masyarakat!</li> <li>5. Jelaskan pengertian multimedia!</li> <li>6. Jelaskan jenis-jenis multimedia!</li> <li>7. Jelaskan manfaat multimedia!</li> <li>8. Jelaskan keuntungan dan kerugian multimedia!</li> <li>9. Jelaskan komponen multimedia teks!</li> <li>10. Jelaskan komponen multimedia Image!</li> <li>11. Jelaskan komponen multimedia animasi!</li> <li>12. Jelaskan Komponen multimedia video!</li> <li>13. Jelaskan komponen multimedia audio!</li> <li>14. Jelaskan konsep komunikasi!</li> <li>15. Jelaskan konsep media sosial!</li> <li>16. Jelaskan manfaat komunikasi media sosial di Polri!</li> <li>17. Jelaskan karakteristik media sosial!</li> <li>18. Jelaskan faktor pendorong penggunaan media sosial!</li> <li>19. Jelaskan jenis-jenis media sosial!</li> <li>20. Jelaskan efek komunikasi dalam media sosial!</li> <li>21. Jelaskan dampak positif dan negatif komunikasi media sosial!</li> <li>22. Jelaskan konsep counter opini!</li> <li>23. Jelaskan cara membuat pesan atau informasi sederhana!</li> <li>24. Jelaskan analisa pesan dan pengumpulan informasi!</li> <li>25. Jelaskan metode dan cara bertindak dalam counter opini!</li> </ol>

