

Pengembangan Konten Digital Gambar dan Video Media Sosial Instragram dan Youtube Badan Narkotika Nasional Kota Depok

1st Farrel Ervandi Rifqi

D4 Teknologi Rekayasa Multimedia

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

farrelervandi@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Ady Purna Kurniawan

D4 Teknologi Rekayasa Multimedia

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

adypurnakurniawan@telkomuniversity.ac.id

3rd Agus Pratondo

D4 Teknologi Rekayasa Multimedia

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

pratondo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Badan Narkotika Nasional Kota Depok adalah salah satu Lembaga pemerintahan yang menangani pencegahan dan penyalahgunaan narkoba di kota Depok. Dalam mendukung masyarakat Badan Narkotika Nasional Kota Depok menggunakan Konten sosial media melalui Youtube dan Instagram. Namun dalam pengimplementasian konten tersebut menurut instansi masih sangat kurang menarik bagi masyarakat sehingga tidak banyak yang menonton konten sosial media BNN Kota Depok. Proyek akhir ini bertujuan untuk membantu Badan Narkotika Nasional Kota Depok untuk membuat konten sosial media yang menarik, tertata dan dapat meningkatkan jumlah views dan like melalui konten sosial media yang penulis buat. Dalam pembuatan konten sosial media penulis menggunakan Software editing seperti Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Audacity dan Canva. Untuk pengambilan gambar penulis menggunakan kamera HP pribadi penulis yaitu iPhone 11 Pro. Dan untuk editing penulis menggunakan Laptop pribadi penulis yaitu ASUS ROG G531GD. Metode yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah Metode Design Thinking. Konten yang dibuat berupa video dokumentasi kegiatan, konten video shorts/reels Instagram, Banner/Spanduk untuk kegiatan instansi. Melalui Upaya pengembangan konten digital, Badan Narkotika Nasional Kota Depok telah berhasil meningkatkan jumlah viewers dan like secara signifikan. serta feedback positif dari Masyarakat pada akun social media BNN Kota Depok.

Kata kunci— Konten Digital, Konten Creator, BNN

I. PENDAHULUAN

Penyalahgunaan narkoba merupakan masalah serius yang mempengaruhi banyak negara, termasuk Indonesia. Dampak negatif penyalahgunaan narkoba tidak hanya merugikan individu yang terlibat, tetapi juga berdampak luas pada masyarakat, termasuk kehilangan produktivitas, gangguan kesehatan, dan peningkatan angka kejahatan [1].

Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Depok merupakan lembaga pemerintah yang bertanggung jawab dalam penanggulangan penyalahgunaan narkoba di wilayah tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan oleh BNN Kota Depok adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba [2].

Dalam era digital saat ini, media sosial menjadi salah satu platform yang paling populer dan efektif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat [3]. Instagram dan YouTube adalah dua platform media sosial yang memiliki pengguna aktif yang sangat besar, terutama di kalangan anak muda [4]. Pengembangan konten digital gambar dan video untuk media sosial Instagram dan YouTube menjadi strategi yang tepat untuk menyampaikan pesan pencegahan penyalahgunaan narkoba kepada target audiens yang luas.

Oleh karena itu, Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Depok membutuhkan sebuah konten digital untuk media sosial Instagram dan YouTube dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.

Namun, pengembangan konten digital yang efektif dan menarik memerlukan pemahaman yang mendalam tentang preferensi dan kebutuhan audiens yang ditargetkan. Diperlukan pendekatan komunikasi yang tepat dan penekanan pada pesan-pesan yang relevan dan informatif.

Oleh karena itu, proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan konten digital gambar dan video yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan narkoba melalui media sosial Instagram dan YouTube Badan Narkotika Nasional Kota Depok. Dengan demikian, proyek ini diharapkan dapat mendukung upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba dan melibatkan masyarakat secara aktif dalam gerakan anti-narkoba.

Tujuan dari proyek akhir ini yaitu mengembangkan sebuah konten digital berupa gambar dan video untuk media sosial Instagram dan YouTube badan narkotika nasional kota Depok yang mampu menarik minat Masyarakat untuk menonton konten yang sudah dibuat oleh BNN Kota Depok

II. KAJIAN TEORI

Menyajikan dan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Poin subjudul ditulis dalam abjad.

A. Konten Digital

Konten digital merujuk pada berbagai format, seperti teks, tulisan, gambar, video, audio, atau kombinasi dari semuanya, yang telah diubah menjadi bentuk digital [5]. Konten digital dapat digunakan dalam berbagai bidang,

seperti dalam penyuluhan, pemasaran, pendidikan, dan pengembangan komunitas UMKM.

Konten digital dapat membantu dalam meningkatkan kualitas manajemen dan pengelolaan suatu usaha, meningkatkan keterampilan dan produktivitas, serta meningkatkan hasil belajar siswa [6]. Konten digital juga dapat membantu dalam meningkatkan kualitas hidup manusia secara berkelanjutan [7].

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konten digital merupakan format fisik yang telah diubah menjadi digital yang mampu meningkatkan dan membantu kualitas manajemen dan pengelolaan suatu usaha, keterampilan dan produktivitas.

B. Media Sosial

Pengertian media sosial menurut [8], "media sosial merupakan layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk (1) membuat profil publik atau semi-publik dalam system terbatas, (2) terhubung dengan pengguna lain dalam jaringan mereka, dan (3) melihat dan melintasi daftar hubungan serta orang-orang yang terkait dengan mereka."

sedangkan menurut [9] Media sosial adalah platform berbasis internet di mana individu dan komunitas dapat berbagi, berpartisipasi, dan berinteraksi dengan konten yang dibuat oleh pengguna lain. Melalui media sosial, pengguna dapat menyampaikan pendapat, berbagi informasi, foto, video, dan pemikiran mereka dengan orang lain di dalam jaringan sosial. Ini memberikan kesempatan untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia, membangun komunitas, dan melibatkan diri dalam diskusi yang beragam. Media sosial memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri, memperoleh wawasan baru, dan memperluas jaringan sosial secara online.

Berdasarkan kutipan dari kedua ahli dapat disimpulkan media sosial merupakan platform berbasis internet yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan pembuatan konten oleh pengguna. Identitas digital dan konektivitas dengan pengguna lain dalam jaringan sosial menjadi aspek dalam media sosial.

C. Design Grafis

Desain grafis merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra. Dalam prosesnya, desain grafis melibatkan penggunaan kaidah-kaidah estetik untuk menciptakan komposisi yang menarik dan menyampaikan pesan dengan jelas [10]. Dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti gambar, teks, warna, dan tata letak, desain grafis menciptakan karya yang memadukan fungsi dan estetika sehingga mampu mempengaruhi dan berkomunikasi dengan audiens secara efektif.

Adapun pendapat lain, menurut [11] desain grafis sebagai sebuah proses visualisasi dan pengorganisasian dari ide-ide yang menggunakan elemen seperti gambar, teks, dan warna untuk menyampaikan suatu pesan secara efektif dan baik. Pendapat lain mengatakan desain grafis sebagai sebuah seni yang mengatur elemen-elemen visual dengan cerdas untuk saling mengkomunikasikan pesan secara jelas dan efektif [12].

Dari kutipan para ahli maka dapat diambil makna desain grafis merupakan proses yang melibatkan pengorganisasian,

dan visualisasi ide-ide menggunakan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan warna untuk menyampaikan sebuah pesan dengan jelas dan efektif. Desain grafis juga melibatkan penggunaan elemen-elemen desain yang saling terintegrasi dengan baik dan komunikasi visual yang kuat untuk mencapai tujuan komunikasi yang efisien dan estetik.

D. Sinematografi

Berdasarkan definisi yang terdapat dalam Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia, sinematografi dapat diartikan sebagai ilmu dan teknik dalam pembuatan film, yang mencakup ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan menggunakan sinematografi. Definisi ini menggambarkan sinematografi sebagai bidang yang melibatkan pengetahuan mendalam dan keterampilan teknis untuk menghasilkan gambar-gambar yang indah dan bermakna dalam konteks pembuatan film. Dalam sinematografi, pengambilan gambar film dianggap sebagai kombinasi antara ilmu pengetahuan, ketrampilan teknis, dan ekspresi seni yang berkaitan dengan komposisi, pencahayaan, framing, dan elemen visual lainnya dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik dalam film.

Namun menurut [13] sinematografi di gambarkan sebagai seni dalam menciptakan sebuah gambar yang berbicara dan menangkap atmosfer visual dalam sebuah film. Menurut [13] sinematografi menekankan pentingnya penggunaan pencahayaan, framig, dan Teknik komposisi untuk menciptakan keindahan visual yang mendukung cerita yang sedang diceritakan.

Sinematografi juga dapat digambarkan sebagai seni dalam mengekspresikan cerita melalui gambar yang memiliki ketajaman visual, pencahayaan yang tepat, dan komposisi yang dipikirkan dengan sangat matang dan pentingnya memilih sudut pandang, pencahayaan yang mendukung mood, penyesuaian visual yang mampu membantu dalam menyampaikan suatu pesan emosional kepada penonton yang menonton [14].

Maka Dapat disimpulkan dari kutipan ahli sinematografi merupakan seni dan ilmu dalam menciptakan gambar yang berbicara, menangkap atmosfer visual, dan mendukung narasi sebuah film. Hal ini dapat divapai dengan penggunaan pencahayaan, framing, Teknik komposisi, dan pemilihan sudut pandang yang tepat.

E. Fotografi

Berdasarkan akar katanya, istilah fotografi berasal dari dua kata Yunani, yaitu "phos" yang berarti cahaya, dan "graphe" yang berarti melukis atau menggambar. Dengan demikian, fotografi dapat diartikan sebagai "melukis atau menggambar dengan menggunakan cahaya." Istilah ini mencerminkan esensi fotografi sebagai seni atau proses menciptakan gambar yang direkam dengan memanfaatkan cahaya sebagai medium utama. Dalam fotografi, cahaya berperan penting dalam membentuk gambar dan mengabadikan momen yang ingin diungkapkan secara visual [15].

Fotografi, sebagai medium visual, memiliki kemampuan unik untuk merekam dan mewakili kejadian dalam suatu gambar. Namun, tidak hanya itu, fotografi juga mampu mengekspresikan perspektif dan interpretasi pribadi dari fotografer. Dalam setiap foto yang diambil, seorang fotografer tidak hanya mengabadikan momen, tetapi juga

menciptakan suatu karya yang mencerminkan sudut pandang, emosi, dan pemahaman mereka terhadap subjek yang difoto. Oleh karena itu, fotografi menjadi sarana bagi fotografer untuk mengekspresikan diri, mengkomunikasikan ide, dan menyampaikan pesan melalui gambar yang mereka hasilkan [16].

Pengetahuan teknis, penggunaan cahaya yang tepat, dan pemilihan komposisi adalah faktor penting dalam menciptakan gambar fotografi yang memikat dan bermakna [17].

Dari kutipan di atas maka dapat disimpulkan fotografi merupakan keterlibatan penciptaan gambar yang merekam realitas, momen, atau kejadian dengan cermat dan melibatkan pengetahuan teknis, penggunaan Cahaya, komposisi, dan kepekaan terhadap momen yang menarik untuk menghasilkan gambar yang memiliki makna, emosi, dan kesan visual yang kuat.

F. Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan kreatif dan solutif untuk memecahkan masalah yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna dan konteksnya. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam proses desain, dengan fokus pada pemahaman, eksplorasi, dan pengujian solusi yang berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman pengguna [18].

Terdapat lima tahap dalam pendekatan design thinking yang umumnya diterapkan [18]:

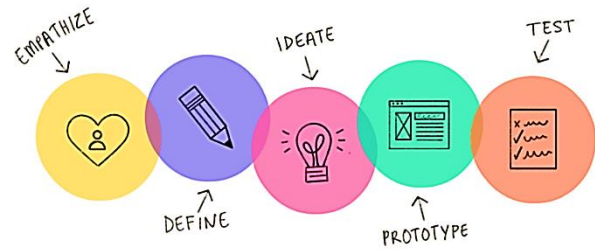
Empathize (Empati): Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dan pemahaman yang mendalam tentang pengguna, kebutuhan mereka, dan konteksnya. Hal ini dilakukan melalui pengamatan langsung, wawancara, dan penciptaan persona untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang perspektif pengguna [18].

Define (Definisi): Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari tahap empati digunakan untuk merumuskan permasalahan atau tantangan yang ingin diselesaikan secara jelas. Hal ini melibatkan penyusunan pernyataan masalah yang berfokus pada kebutuhan dan harapan pengguna [18].

Ideate (Ideasi): Tahap ini melibatkan menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif dan solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah didefinisikan sebelumnya. Tanpa batasan, tim berusaha untuk menghasilkan beragam ide dengan pendekatan berpikir divergen [18].

Prototype (Prototipe): Pada tahap ini, ide-ide yang dihasilkan dalam tahap sebelumnya diterjemahkan menjadi bentuk konkret. Prototipe dapat berupa model fisik, visualisasi, sketsa, atau bahkan simulasi digital yang memungkinkan untuk menguji dan mendapatkan umpan balik dari pengguna [18].

Test (Pengujian): Tahap akhir adalah melakukan pengujian prototipe dengan pengguna. Tujuan dari pengujian adalah untuk memperoleh wawasan dan umpan balik yang berharga guna memperbaiki solusi dan iterasi lebih lanjut. Hasil pengujian digunakan untuk menginformasikan perubahan, peningkatan, dan penyempurnaan solusi yang dihasilkan [18].



GAMBAR 1
DESIGN THINKING

III. METODE

Dalam Proyek akhir ini metode design thinking dalam mengembangkan gambar dan video konten digital untuk media sosial Instagram dan youtube Badan Narkotika Nasional (BNN) kota Depok. Berikut ini tahap tahap dari design thinking yang diterapkan:

A. Empathize

Pada tahap ini, penulis akan berinteraksi dengan anggota Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Depok untuk mengetahui ketentuan, tujuan, dan informasi yang harus ada pada gambar dan video yang akan di publikasikan di instagram dan youtube.

B. Define

Dalam tahap ini, penulis akan mengidentifikasi ketentuan, tujuan dan informasi yang perlu dipecahkan dalam pengembangan konten digital gambar dan video.

C. Ideate

Dalam tahap ini, penulis melakukan diskusi dengan ketua team P2M untuk menghasilkan beragam gagasan tentang jenis konten gambar dan video yang sesuai dengan ketentuan, tujuan, dan informasi.

D. Prototype

Dalam tahap ini, penulis akan mulai mengembangkan prototipe konten digital gambar dan video menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop atau Canva. Selain itu, alat video editing seperti Adobe Premiere akan digunakan untuk membuat prototipe video yang menunjukkan narasi dan elemen visual yang diinginkan.

E. Test

Selanjutnya, pada tahap Tes, penulis akan mengumpulkan jumlah views, like serta umpan balik positif dari masyarakat yang telah melihat maupun berinteraksi pada akun social media Instagram dan Youtube BNN Kota Depok

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prototype

Pada bagian ini, tahap implementasi dalam metodologi Design Thinking akan dijelaskan secara lebih rinci. Implementasi bertujuan untuk menghadirkan konten social media yang bermanfaat bagi masyarakat maupun instansi melalui platform Instagram dan youtube BNN Kota Depok.

1. Poster Untuk Undangan Hani (Hari Anti Narkoba Indonesia)

Dalam tahap ini, poster dibuat dengan tujuan untuk memperingati HANI (Hari Anti Narkoba Indonesia), sekaligus untuk mengundang Masyarakat untuk datang ke lomba yang telah diadakan oleh BNN Kota Depok. Poster-poster ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan tema lomba yang diadakan. Harapannya adalah dapat menarik Masyarakat untuk mengikuti lomba yang diadakan oleh BNN Kota Depok.



GAMBAR 2
POSTER BAND COMPETITION HANI 2023



GAMBAR 3
POSTER LOMBA PUISI HANI 2023

Gambar 2 dan 3 adalah poster yang telah selesai dibuat dengan tujuan untuk memperingati sekaligus mengajak Masyarakat untuk mendaftar dan hadir dalam lomba HANI 2023. Poster ini dirancang sebagai post story dan feeds untuk Instagram maupun story WA dan facebook BNN Kota Depok.

2. Banner Untuk Kegiatan Talkshow dan Donor Darah Dalam Rangka HANI 2023

Pada tahap pembuatan banner ini difokuskan untuk menyampaikan informasi berupa narasumber, link pendaftaran dan instansi yang bekerjasama dalam penyelenggaraan acara donor darah ini. Desain banner disesuaikan dengan tema acara agar dapat mencerminkan

identitas acara yang sedang diselenggarakan. Tujuan dari pembuatan banner ini adalah untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung mall tentang adanya program donor darah gratis dalam rangka HANI 2023.



GAMBAR 4
BANNER DONOR DARAH HANI 2023



GAMBAR 5
FOTO BERSAMA TEAM BNNK DEPOK DI AKHIR ACARA

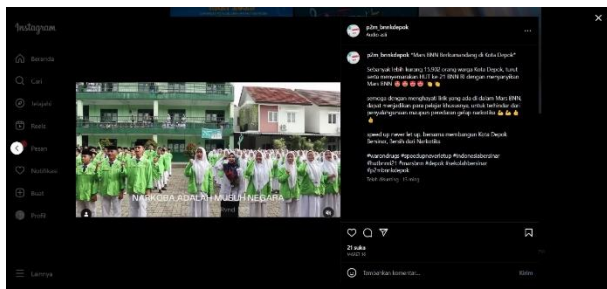


GAMBAR 6
FOTO PADA SAAT ACARA DONOR DARAH HANI 2023

3. Video Cinematic. Dokumentasi Kegiatan BNN Kota Depok Untuk Sosial Media BNN Kota Depok

Tugas utama penulis selama pelaksanaan magang 2 semester di Badan Narkotika Nasional Kota Depok adalah membuat konten berupa video. Berikut adalah video yang telah penulis buat selama magang di BNN Kota Depok

- a. Music Vedio Siswa Dan Siswi Kota Depok Menyanyikan MARS BNN Dalam Rangka Memoeringati Hari Ulang Tahun BNN RI
Gambar dibawah ini merupakan cuplikan dari music video “Mars BNN Berkumandang di kota Depok”



GAMBAR 7
FOTO CUPLIKAN MUSIC VIDEO MARS BNN

Dalam proses pembuatan music video “mars BNN Berkumandang di kota Depok” penulis melakukan shooting di beberapa tempat setiap harinya. Dan dari semua sekolah yang dikunjungi untuk pengambilan gambar pada akhirnya dapat digabungkan menjadi 1 music video mars BNN yang diputar setiap pembukaan kegiatan BNN Kota Depok.

Link Video:

https://www.instagram.com/reel/Cp15tDSrnV9/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=ZTcxMWMzOWQ1OA%3D%3D



GAMBAR 8
FOTO PEMBUKAAN KEGIATAN RAPAT KOORDINASI SAMBIL MENYANYIKAN LAGU MARS BNN

- b. Video BTS “MARS BNN Berkumandang Di Kota Depok”
Gambar dibawah ini merupakan cuplikan dari video dokumentasi Behind The Scene mars BNN



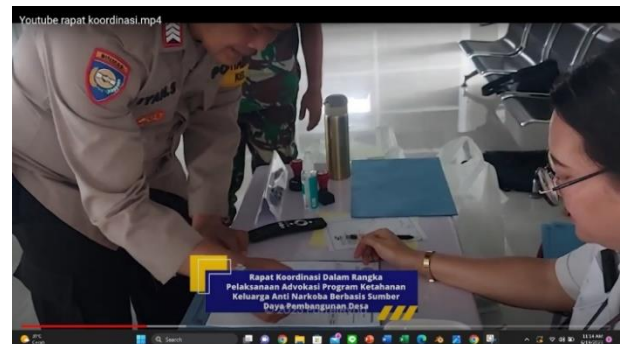
GAMBAR 9
FOTO CUPLIKAN VIDEO BTS MARS BNN

Pada era sekarang video Behind the scene kegiatan sangat diminati bagi penonton untuk melihat proses, persiapan dan moment lucu pada saat pembuatan video tersebut.

Link Video:

https://drive.google.com/file/d/1daKxZezQCQbAlwR6f5cWMpcxU4kw-ArR/view?usp=drive_link

- c. Video Rapatkoordinasi Dala Rangka Pelaksanaan Advokasi Program Ketahanan Keluarga
Gambar dibawah ini merupakan foto dari cuplikan video dokumentasi rapat koordinasi yang dilaksanakan oleh BNN Kota Depok.



GAMBAR 10
FOTO CUPLIKAN VIDEO RAPAT KOORDINASI

Konten video dokumentasi ini merupakan video dokumentasi yang memperlihatkan Kegiatan rapat yang dilaksanakan oleh BNNK Depok bersama dengan para penggiat dan pelopor anti narkoba kota depok.

- d. Kunjungan SMPN 22 Depok Ke Kantor BNN Kota Depok



GAMBAR 11

FOTO CUPLIKAN VIDEO KUNJUNGAN SMP 22 KE KANTOR BNNK DEPOK

Video ini merupakan video dokumentasi kunjungan siswa dan siswi SMPN 22 Depok ke kantor BNNK Depok. Dalam video ini menunjukkan antusiasme siswa dan siswi saat belajar tentang jenis-jenis narkoba di kantor BNNK Depok.

Link Video:

<https://youtu.be/01VEF0Wih6U?si=9ntPIjAjnA-ktgVa>

e. Pemusnahan Barang Bukti Dan Barang Rampasan Di Kejaksaan Negeri Kota Depok

Gambar dibawah ini adalah cuplikan video pemusnahan barang bukti di kejaksaan negri kota Depok



GAMBAR 12

FOTO CUPLIKAN VIDEO PEMUSNAHAN BARANG BUKTI

Video ini merupakan video dokumentasi kepala BNNK Depok memusnahkan barang Bukti di kejaksaan negri kota Depok.

Link Video: https://youtu.be/QCnw-wU5t5s?si=VofXXQD5lkS_ym32

f. Intervensi Ketahanan Keluarga Anti Narkoba Di Kelurahan Cipayang

Gambar dibawah ini merupakan cuplikan dari video intervensi ketahanan keluarga



GAMBAR 13

FOTO CUPLIKAN VIDEO KETAHANAN KELUARGA

Link Video:

<https://youtu.be/aD13yXpiQm4?si=ch2JZAn9OaCJCWYp>

g. Sosialisasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Di PNJ Dan Akpar

Gambar dibawah merupakan cuplikan dari video penyuluhan di universitas PNJ dan Akademi Pariwisata



GAMBAR 14

FOTO CUPLIKAN VIDEO SOSIALISASI DI PNJ DAN AKPAR

Dalam video dokumentasi ini memperlihatkan mahasiswa dan mahasiswi PNJ dan Akpar sedang mengikuti sosialisasi yang diberikan oleh BNNK Depok. Kegiatan sosialisasi ini sangat penting untuk remaja saat ini agar dapat terhindar dari penyalahgunaan narkoba.

Link Video:

<https://youtu.be/89EbbtQ28ug?si=HQe6Nky6qQyEsmS6>

h. Games JAPAT (Jawab Ceoat Tema Futsal)

Gambar dibawah merupakan cuplikan video reels pegawai dan kepala BNNK Depok sedang bermain games jawab cepat tema futsal



GAMBAR 15

FOTO CUPLIKAN VIDEO PEGAWAI DAN KEPALA BNNK DEPOK BERMAIN GAMES JAWAB CEPAT

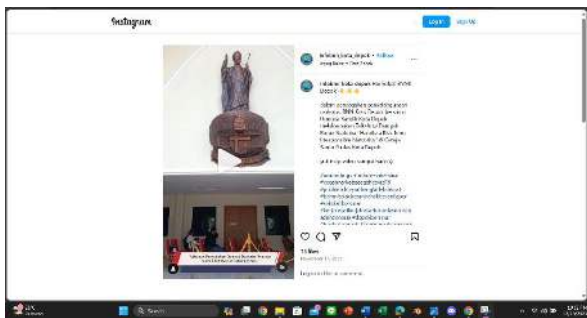
Dalam short video tersebut memperlihatkan keseruan pegawai dan kepala BNNK Depok dalam bermain games jawab cepat bertema futsal.

Link Video:

<https://www.instagram.com/reel/CmGo3jwL2ZD/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

i. Talkshow Penyalahgunaan Narkoba Bersama Pemuda Katolik

Gambar dibawah memperlihatkan cuplikan video shorts talkshow kepala BNNK Depok Bersama pemuda katolik



GAMBAR 16
FOTO CUPLIKAN VIDEO TALKSHOW BERSAMA
PEMUDA KATOLIK

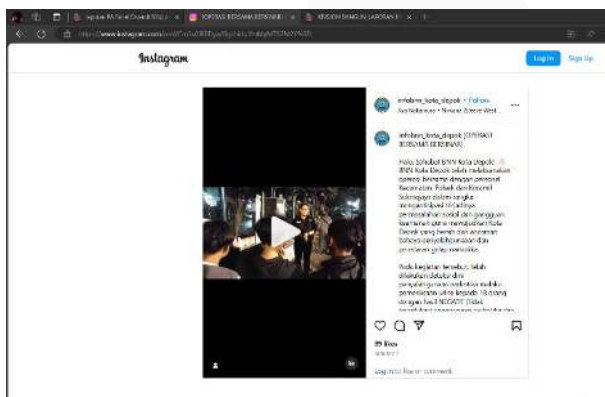
Dalam video shorts ini memperlihatkan keseruan kepala BNNK Depok melakukan talkshow dengan pemuda katolik mengenai penyalahgunaan narkoba.

Link Video:

<https://www.instagram.com/reel/Ck7dJOtL5EE/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

j. Operasi Bersama BERSINAR (Bersih Narkoba)

Pada gambar dibawah memperlihatkan cuplikan video operasi Bersama bersih narkoba



GAMBAR 17
FOTO CUPLIKAN VIDEO OPERASI BERSINAR

Dalam video ini memperlihatkan BNN Kota Depok telah melaksanakan operasi bersama dengan personel Kecamatan, Polsek dan Koramil Sukmajaya dalam rangka mengantisipasi terjadinya permasalahan sosial dan gangguan keamanan guna mewujudkan Kota Depok yang bersih dari ancaman bahaya penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba.

Link Video:

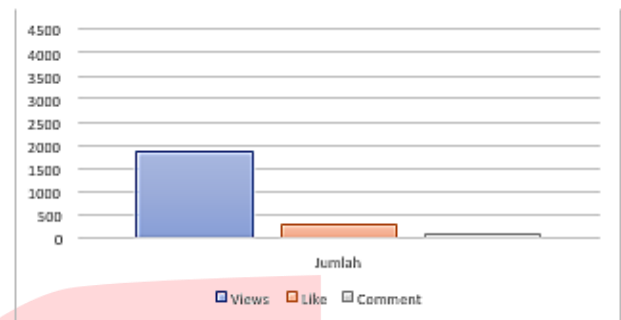
<https://www.instagram.com/reel/Cm3u08IBDya/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

B. Test

Setelah tahap prototype, konten tersebut diuji berdasarkan hasil dari jumlah View, like dan comment feedback positif yang di dapat dari Masyarakat. Pengujian ini bertujuan untuk memahami respon dan penerimaan konten yang telah

dipublikasikan oleh masyarakat. Data views, like, dan komentar yang dihasilkan selama periode magang akan menjadi hasil dari pengujian ini.

1. Instagram BNNK Depok

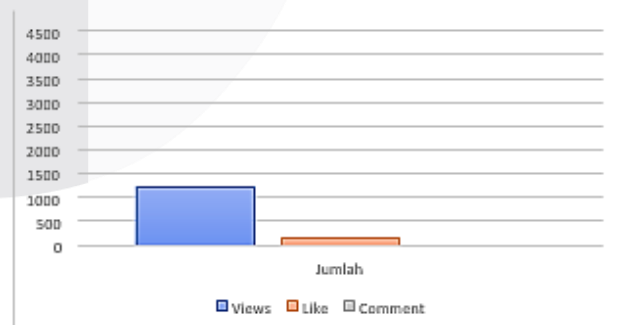


GAMBAR 18
GRAFIK INSTAGRAM BNNK DEPOK

Berdasarkan gambar 18 didapatkan hasil pengujian 15 konten video maupun gambar di Instagram BNNK Depok dengan mengambil data dari views, like dan komentar. Penjelasan pada setiap hasil pengujian sebagai berikut:

- Views:** konten yang dipublikasikan berhasil mencapai total views sebanyak 1896 penonton. Dari sini menunjukan bahwa ada ketertarikan Masyarakat dalam melihat konten yang ada di instagram BNNK Depok
- Like:** konten yang dipublikasikan juga menerima respon positif dalam bentuk like sebanyak 275. Meskipun masih terbilang tidak cukup signifikan namun masih ada peningkatan dari sebelumnya yang hampir di setiap videonya tidak mendapatkan like.
- Komentar:** pengujian juga menunjukan adanya interaksi melalui komentar pada postingan instagram sebanyak 33 komentar positif. Disini menunjukan bahwa Masyarakat belum terlalu banyak dalam interaksi comment dan harus membuat content yang lebih bisa berinteraksi lagi dengan Masyarakat.

2. Youtube BNNK Depok

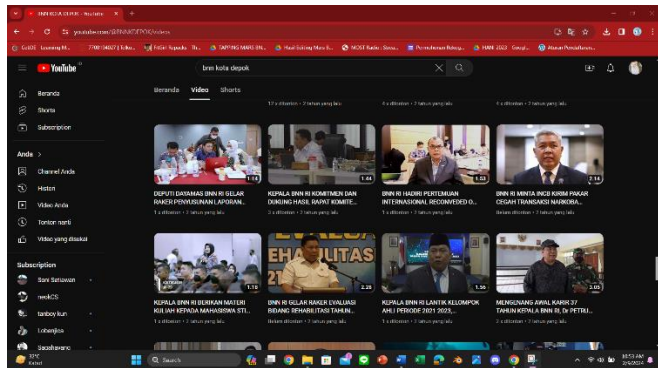


GAMBAR 19
GRAFIK YOUTUBE BNNK DEPOK

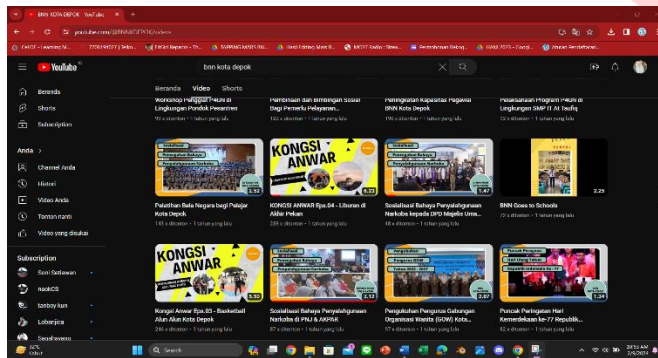
Berdasarkan gambar 19 pengujian yang dilakukan pada 12 video di channel youtube BNNK Depok dari data yang diperoleh menunjukan bahwa video yang diunggah mendapatkan total views sebanyak 1209, like sebanyak 18 dan tanpa adanya komentar. Dari penelitian ini meunjukkan bahwa Masyarakat lebih suka menonton ketimbang

berinteraksi di komentar sosial media BNNK Depok. Namun dari views yang didapat meningkat cukup signifikan dari sebelumnya hanya sekitar 5 view per video.

Berikut adalah gambar bahwa jumlah penonton meningkat cukup signifikan setelah penulis mengembangkan content social media BNNK Depok.



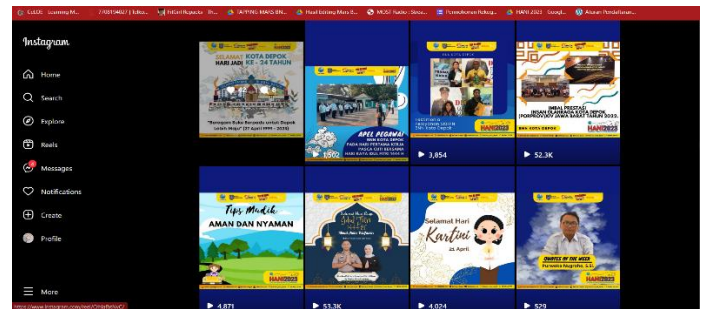
GAMBAR 20
VIEWS CONTENT YOUTUBE SEBELUM DIPEGANG
PENULIS



GAMBAR 21
VIEWS CONTENT YOUTUBE SETELAH DIPEGANG
PENULIS



GAMBAR 22
VIEWS CONTENT INSTAGRAM SEBELUM
DIPEGANG PENULIS



GAMBAR 23
VIEWS CONTENT INSTAGRAM SETELAH
DIPEGANG PENULIS

V. KESIMPULAN

Melalui upaya pengembangan konten digital BNN Kota Depok telah berhasil menarik Masyarakat untuk melihat Upaya BNN Kota Depok dalam menyelenggarakan program-programnya. Konten-konten edukatif sosialisasi, kampanye pencegahan anti narkoba, dan informasi yang disajikan secara konsisten telah memberikan dampak positif dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap Badan Narkotika Nasional Kota Depok. Dari hasil pengujian juga telah dilihat bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan dari views yang ada di Youtube Maupun Instagram BNN Kota Depok. Dari yang sebelumnya hanya sekita 3-5 views per video dan sekarang bisa menjadi 50 penonton bahkan 100 penonton keatas setiap video.

REFERENSI

- [1] Novita Eleanora, F. (2011). BAHAYA PENYALAHGUNAAN NARKOBA SERTA USAHA PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGANNYA (Suatu Tinjauan Teoritis). *Jurnal Hukum*, XXV, 439–452.
- [2] Onida, M. (2013). TUGAS DAN PERANAN BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN)DALAM DUNIA PENDIDIKAN SMU DI KOTA DEPOK. *EPIGRAM (e-Journal)*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32722/epi.v9i2.53>
- [3] Masruroh, N. (2022). Media Sosial Dalam Lanskap Masyarakat Industri Dan Kaitannya Dengan Budaya Populer. *Publiciana*, 15(1). <https://doi.org/10.36563/p>
- [4] Indah Indainanto, Y., & Albar Nasution, F. (2020). REPRESENTASI DI MEDIA SOSIAL SEBAGAI PEMBENTUK IDENTITAS BUDAYA POPULER. *SEMIOTIKA Jurnal Komunikasi*, 14(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/s:jk.v14i1.2200>
- [5] Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- [6] Nanda Pratami Irwan, I. (2022). PELATIHAN KONTEN DIGITAL MARKETING PADA USAHA CATERING ABIZAH. *Communnity Development Journal*, 3(3).
- [7] Santoso, R. E., Giri Prawiyogi, A., Rahardja, U., Oganda, F. P., & Khofifah, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Big Data dalam Konten Digital. *ADI*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.836>

- [8] boyd, d., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- [9] Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- [10] Dewojati, K. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- [11] Lupton, E. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. Princeton Architectural Press
- [12] Rand, P. (2007). *Thoughts on Design*. Chronicle Books.
- [13] Curtis, S. (2010). Vilmos Zsigmond Interview: Moments That Matter. *American Cinematographer*, 91(2), 38-43.
- [14] Bailey, A., & Gross, L. (2015). *Conversations with Cinematographers*. Scarecrow Press.
- [15] Bull, Stephen. (2010) *Photography*
- [16] Sontag, S. (1977). *On Photography*. Farrar, Straus and Giroux.
- [17] Adams, A. (1983). *The Camera*. Little, Brown and Company
- [18] A. Maniek Wijayanto, A. Triayudi, and A. Rubhasy, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTAHAGA DI POLSEK SUKMAJAYA," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 06, no. 02, pp. 267–276, 2021, doi: <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2026>.