

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *Artificial Intelligence* (AI). AI telah dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas, seperti pembuatan konten, analisis data, hingga proses pembelajaran. Oleh karena itu, masyarakat perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai konsep dan pemanfaatan AI agar dapat menggunakannya secara efektif dan bertanggung jawab.

Media sosial menjadi salah satu sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi dan edukasi karena mudah diakses serta memiliki jangkauan yang luas. Penyampaian materi pembelajaran melalui konten video, dinilai lebih menarik dan mudah dipahami, khususnya bagi generasi muda. Dalam pembuatan ini, sasaran utama konten ditujukan kepada masyarakat usia 17–30 tahun, terutama pelajar, mahasiswa, serta masyarakat umum yang mulai menggunakan teknologi AI dalam kegiatan belajar, bekerja, maupun pembuatan konten.

Konten edukasi yang dikembangkan membahas beberapa topik dasar mengenai *Artificial Intelligence*, seperti pengertian AI, cara kerja AI secara sederhana, manfaat dan penerapan AI dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan AI untuk membantu proses belajar dan bekerja, serta penggunaan AI secara bijak dan bertanggung jawab. Pemilihan topik tersebut disesuaikan dengan kebutuhan target audiens agar informasi dapat disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami

oleh masyarakat yang masih berada pada tahap pengenalan AI.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* di media sosial dengan studi kasus pada FODIKA. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan literasi masyarakat mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* di era digital, khususnya bagi target audiens usia 17–30 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menghasilkan media pembelajaran berbasis konten media sosial yang dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai *Artificial Intelligence* melalui akun media sosial FODIKA?

1.3 Batasan Masalah

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada materi dasar *Artificial Intelligence* (AI), meliputi pengertian, manfaat, contoh penerapan, dan etika penggunaan AI.
- b. Media pembelajaran berupa Desain konten kreatif untuk media sosial FODIKA dalam format video pendek (*Reels*) pada *Platform* Instagram.
- c. Tugas akhir hanya mencakup proses perancangan dan pembuatan konten edukasi *Artificial Intelligence*, serta tidak membahas pengembangan aplikasi atau sistem berbasis AI.

1.4 Tujuan Penulisan

- a. Perancangan media pembelajaran difokuskan pada materi dasar mengenai *Artificial Intelligence* (AI), seperti pengertian, manfaat, jenis-jenis AI, contoh penerapan, serta etika penggunaan AI.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa konten kreatif untuk media sosial FODIKA dalam bentuk *carousel*, *feed*, dan video pendek (*Reels*).
- c. *Platform* media sosial yang digunakan sebagai media penyampaian edukasi adalah Instagram FODIKA.
- d. Proses tugas akhir hanya mencakup tahap perancangan, pembuatan, dan penyajian konten edukasi *Artificial Intelligence*.
- e. Pembahasan tidak mencakup pembuatan aplikasi *Artificial Intelligence* maupun pengembangan sistem berbasis AI.
- f. Konten yang dibuat ditujukan sebagai media edukasi bagi masyarakat umum, khususnya pelajar, mahasiswa, dan pemula yang ingin mengenal *Artificial Intelligence*.
- g. Sistem yang dibuat bertujuan sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma III Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain dapat

menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran melalui media sosial, tugas akhir ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi digital yang kreatif, informatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat. Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi FODIKA

Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung FODIKA dalam menyampaikan edukasi mengenai *Artificial Intelligence* (AI) melalui media sosial. Selain itu, konten yang dihasilkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan konten edukatif yang lebih kreatif, menarik, dan informatif sehingga mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi serta memperluas jangkauan audiens.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Tugas Akhir ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya pelajar dan pemula, mengenai konsep dasar *Artificial Intelligence* (AI) beserta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tugas akhir ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi digital masyarakat sehingga mampu memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* secara bijak, efektif, dan bertanggung jawab..

1.5.3 Bagi Penulis

Untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi D3 Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta. Serta sebagai wujud implementasi kompetensi penulis selama menempuh perkuliahan di STMIK AMIKOM

Surakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adanya metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam tugas akhir sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Penulis mengamati secara langsung objek tugas akhir. Dalam Tugas Akhir ini, observasi dilakukan pada media sosial FODIKA untuk mengetahui kondisi konten yang sudah ada, khususnya terkait edukasi *Artificial Intelligence* (AI).

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai jenis konten, format penyajian, serta tingkat keterbaruan informasi yang disampaikan. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam merancang desain konten kreatif edukasi *Artificial Intelligence* agar lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melalui tanya jawab secara langsung dengan Bapak Aan Tursina selaku Pemilik FODIKA untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam tugas akhir. Dalam Tugas Akhir ini, wawancara dilakukan kepada pihak FODIKA yang berkaitan dengan pengelolaan media sosial dan pengembangan konten edukasi. Adapun pertanyaan wawancara yang diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana strategi FODIKA dalam mengelola media sosial agar konten yang dipublikasikan dapat menarik perhatian audiens?
- b. Menurut Bapak, seberapa penting penyampaian materi edukasi *Artificial*

Intelligence melalui media sosial bagi masyarakat saat ini?

- c. Apa saja tantangan yang dihadapi FODIKA dalam membuat dan mengembangkan konten edukasi di media sosial, khususnya mengenai *Artificial Intelligence*?
- d. Menurut Bapak, seperti apa karakteristik konten edukasi *Artificial Intelligence* yang efektif agar mudah dipahami dan diminati oleh masyarakat?

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik tugas akhir. Sumber yang digunakan dapat berupa buku, jurnal ilmiah nasional maupun internasional, artikel, serta tugas akhir terdahulu yang berkaitan dengan *Artificial Intelligence*, media sosial, dan desain konten kreatif.

1.7 Teori Yang Digunakan

Dalam membedah permasalahan yang di angkat penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa teori yang berasal dari berbagai sumber dan literatur yang relevan sebagai dasar dalam membahas permasalahan yang di angkat. Teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan untuk membantu proses analisis, perancangan, dan pembahasan agar lebih jelas dan terarah.

1.7.1 Perancangan Multimedia

Perancangan multimedia merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan karya audiovisual melalui beberapa tahapan, yaitu

pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan yang meliputi penentuan ide, konsep, penyusunan naskah, *storyboard*, serta persiapan kebutuhan teknis. Tahap produksi merupakan proses pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat, seperti pengambilan gambar, perekaman suara, dan pengumpulan materi audiovisual. Selanjutnya, tahap pasca-produksi merupakan proses pengolahan hasil produksi melalui *editing*, penyusunan footage, penambahan grafis, audio, animasi, hingga menghasilkan video akhir. (Nurul Shadrina et al., 2023) menjelaskan bahwa ketiga tahapan tersebut merupakan bagian penting dalam manajemen produksi audiovisual agar pesan yang ingin disampaikan melalui karya dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam tugas akhir ini, tahapan perancangan multimedia digunakan sebagai landasan dalam pembuatan konten edukasi *Artificial Intelligence* (AI) berbasis Instagram *Reels*. Pada tahap pra-produksi dilakukan riset materi AI, penentuan ide dan konsep konten, penyusunan naskah, *storyboard*, serta perencanaan visual. Tahap produksi dilakukan dengan proses pengambilan gambar dan perekaman audio sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Selanjutnya, tahap pasca-produksi dilakukan melalui proses *editing* video, penyusunan footage, penambahan *teks*, ilustrasi, animasi, musik, dan elemen grafis hingga menghasilkan video yang siap dipublikasikan. Pembagian proses tersebut sejalan dengan tugas akhir (Nursafitri et al., 2025) yang menerapkan tiga tahap penciptaan karya audiovisual, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1.7.1.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal yang berisi kegiatan perencanaan

sebelum proses pembuatan video dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menentukan konsep dan kebutuhan video agar proses produksi dapat berjalan secara terarah. Kegiatan pra produksi dapat meliputi penentuan ide, materi, konsep, naskah, *storyboard*, serta persiapan kebutuhan visual. Perencanaan yang dilakukan dengan baik dapat membantu mengurangi kesalahan dan membuat proses produksi menjadi lebih efektif (Nurul Shadrina et al., 2023).

1.7.1.2 Produksi

Produksi merupakan tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat pada tahap pra produksi. Pada tahap ini, konsep dan kebutuhan yang telah disusun mulai diwujudkan menjadi bentuk visual dan video. Dalam produksi audiovisual, tahap produksi merupakan proses utama untuk menghasilkan bahan yang nantinya akan disusun menjadi sebuah video secara utuh. (Nurul Shadrina et al., 2023) menjelaskan bahwa produksi merupakan salah satu tahapan utama dalam proses pembuatan film yang dilakukan setelah tahap perencanaan atau pra produksi.

1.7.1.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap penyelesaian setelah seluruh bahan video selesai dibuat. Tahap ini bertujuan untuk menggabungkan dan menyempurnakan hasil produksi menjadi sebuah video yang utuh dan siap dipublikasikan. Kegiatan pasca produksi dapat meliputi proses penyuntingan gambar, penambahan audio, efek visual, penyesuaian warna, serta proses akhir sebelum video dipublikasikan. (Nurul Shadrina et al., 2023) menjelaskan bahwa pasca produksi merupakan bagian penting dalam penyelesaian produksi agar pesan yang disampaikan melalui media dapat diterima dengan baik oleh penonton.

Berdasarkan uraian tersebut, proses perancangan multimedia dalam tugas akhir ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Pra Produksi → Produksi → Pasca Produksi

a) Pra Produksi :

Penentuan Materi → Penyusunan *Script* → *Storyboard* → Penyusunan *Prompt*

b) Produksi :

Pembuatan Aset Visual → *Generate* Gambar Gemini AI → *Generate* Video Flow by Gemini

c) Pasca Produksi :

Editing Adobe Premiere Pro → *Rendering* → *Thumbnail* → *Caption & Hashtag* → Publikasi Instagram *Reels*

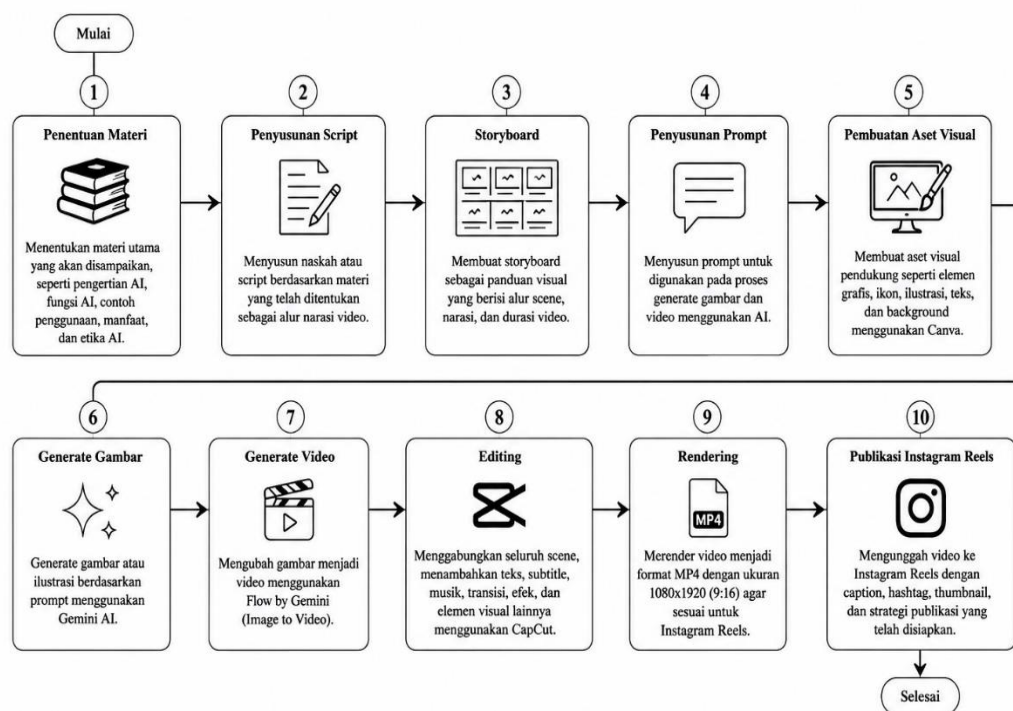
Dengan demikian, teori perancangan multimedia digunakan sebagai pedoman untuk memastikan proses pembuatan media pembelajaran.

1.7.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses menyusun rancangan berdasarkan hasil analisis kebutuhan untuk menghasilkan gambaran mengenai bagaimana suatu sistem akan bekerja. Perancangan dilakukan dengan menentukan komponen, alur proses, kebutuhan pengguna, serta hubungan antarbagian dalam sistem sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur. (Djohan et al., 2025) menjelaskan bahwa perancangan sistem dapat menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasikan sistem melalui beberapa diagram, seperti *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

Penggunaan pemodelan tersebut membantu menggambarkan fungsi sistem dan alur interaksi secara lebih sistematis.

Dalam tugas akhir ini, perancangan sistem digunakan sebagai dasar untuk menyusun alur perancangan konten edukasi *Artificial Intelligence* (AI) melalui *Instagram Reels*. Perancangan dilakukan dengan menentukan kebutuhan konten, alur penyampaian informasi, struktur materi, serta hubungan antara tahapan riset, penyusunan konsep, produksi, *editing*, hingga publikasi. Dengan adanya perancangan yang sistematis, proses pembuatan konten dapat dilakukan secara lebih terarah dan sesuai dengan tujuan edukasi. Pendekatan perancangan sistem juga dapat membantu memastikan setiap kebutuhan yang telah ditentukan dapat diterjemahkan ke dalam rancangan yang jelas sebelum masuk ke tahap implementasi.



Gambar 1. 1 Alur Perancangan Media Pembelajaran

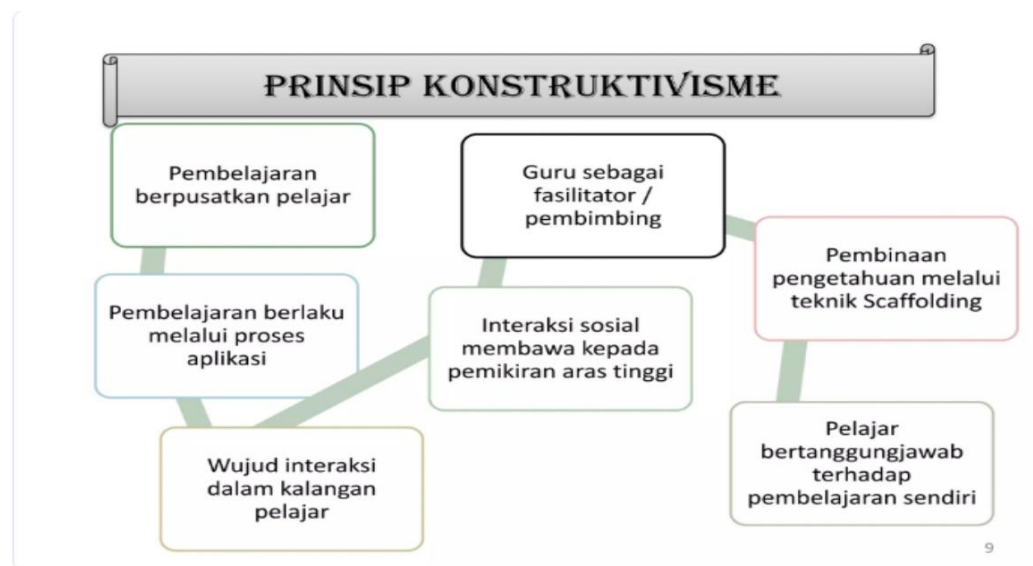
1.7.3 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perubahan kemampuan melalui interaksi dengan sumber belajar. Dalam perkembangan teknologi digital, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui kegiatan tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media digital. (Maziyah et al., 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui komunikasi, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Penggunaan *Platform* media sosial dalam pembelajaran juga dapat menciptakan proses belajar yang lebih interaktif serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh dan berbagi sumber belajar.

1.7.3.1 Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang memandang bahwa pengetahuan tidak hanya diterima secara pasif oleh peserta didik, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi pusat proses pembelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, berdiskusi, menemukan informasi, dan membangun pemahamannya sendiri (Edy et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivisme melalui pembelajaran berbasis pengalaman, diskusi, proyek kolaboratif, dan studi kasus kontekstual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dalam tugas akhir ini, teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam merancang konten edukasi *Artificial Intelligence* (AI) melalui Instagram *Reels*. Konten tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi dirancang dengan menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, permasalahan sederhana, visualisasi, dan penyampaian informasi secara bertahap sehingga audiens dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Penggunaan media digital juga dapat mendukung pembelajaran konstruktivistik karena memungkinkan audiens memperoleh informasi secara mandiri dan sesuai dengan konteks yang mereka temui. Dengan demikian, konten edukasi AI diharapkan dapat membantu audiens membangun pemahaman mengenai AI melalui proses mengamati, menghubungkan, dan memahami informasi yang disampaikan.



Gambar 1. 2 Prinsip Konstruktivisme

1.7.4 *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan bidang

teknologi yang berfokus pada pengembangan sistem komputer yang mampu melakukan aktivitas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia. Aktivitas tersebut meliputi kemampuan memahami informasi, melakukan analisis, mempelajari pola, menghasilkan keputusan, serta membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan. (Jaelani et al., 2025) menjelaskan bahwa AI merupakan bidang multidisiplin yang berfokus pada otomatisasi aktivitas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Perkembangan AI telah membuat teknologi ini semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kesehatan, dan pekerjaan.

Perkembangan AI memberikan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan efisiensi pekerjaan, membantu proses analisis informasi, dan mendukung aktivitas manusia. Namun, pemanfaatan AI juga memiliki tantangan, seperti potensi penyalahgunaan teknologi, masalah etika, bias, privasi, dan penyebaran informasi yang tidak benar. (Jaelani et al., 2025) menekankan pentingnya penggunaan AI yang didasari nilai moral agar perkembangan teknologi dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Berdasarkan teori tersebut, *Artificial Intelligence* dalam tugas akhir ini dipahami sebagai teknologi yang memiliki kemampuan untuk membantu manusia dalam mengolah informasi dan menyelesaikan pekerjaan dengan memanfaatkan sistem komputasi yang menyerupai kemampuan kognitif manusia. Pemahaman mengenai AI tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang konten edukasi yang sederhana, informatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat melalui Instagram *Reels*.

1.7.5 **Multimedia Learning**

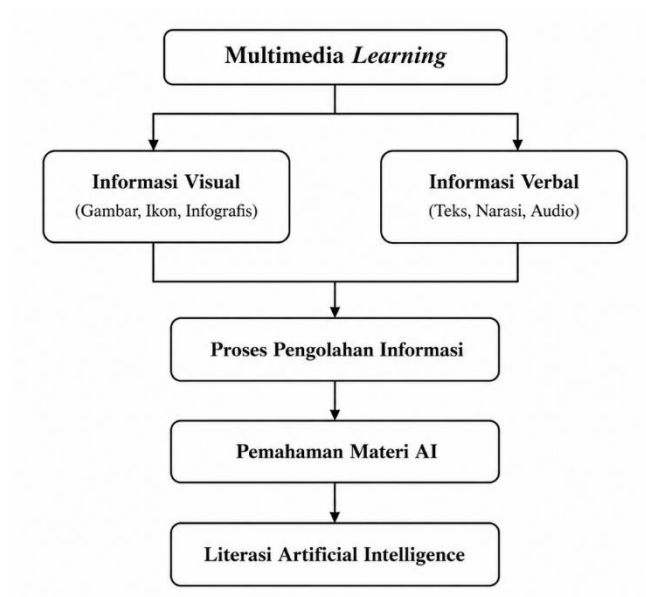
System Teori *Multimedia Learning* merupakan teori pembelajaran yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi *teks*, gambar, audio, animasi, maupun video dibandingkan hanya menggunakan satu jenis media saja. Menurut (Mayer, 2024), manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata. Hal tersebut terjadi karena otak manusia memiliki kemampuan untuk mengolah informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran verbal.

Dalam tugas akhir ini, teori *Multimedia Learning* digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* pada media sosial FODIKA. Materi yang disampaikan meliputi pengertian *Artificial Intelligence*, manfaat, jenis-jenis AI, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, serta etika penggunaan AI. Seluruh materi disajikan dalam bentuk desain konten kreatif yang menggabungkan unsur visual dan verbal sehingga informasi dapat diterima oleh masyarakat dengan lebih efektif.

Multimedia Learning menjadi landasan yang penting dalam proses perancangan media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* pada media sosial FODIKA karena mampu mengoptimalkan penyampaian informasi melalui kombinasi unsur visual dan verbal yang sesuai dengan karakteristik pengguna media sosial saat ini.

Tabel 1. 1 Prinsip *Multimedia Learning* Menurut Mayer

Prinsip	Penjelasan
<i>Multimedia Principle</i>	Pembelajaran lebih efektif apabila menggunakan kombinasi <i>teks</i> dan gambar dibandingkan hanya <i>teks</i> .
<i>Coherence Principle</i>	Informasi yang tidak relevan sebaiknya dihilangkan agar pengguna fokus pada materi utama.
<i>Signaling Principle</i>	Informasi penting diberi penekanan menggunakan warna, ikon, atau tipografi.
<i>Spatial Contiguity Principle</i>	<i>Teks</i> dan gambar yang saling berkaitan ditempatkan berdekatan agar mudah dipahami.
<i>Temporal Contiguity Principle</i>	Narasi dan visual disajikan secara bersamaan sehingga pengguna lebih mudah memahami materi.



Gambar 1. 3 Konsep Multimedia Learning

1.7.6 Komunikasi Digital

Dalam tugas akhir ini, teori komunikasi digital digunakan sebagai dasar dalam penyampaian informasi edukatif mengenai *Artificial Intelligence* (AI) melalui Instagram *Reels*. Pesan edukasi dirancang dalam bentuk video pendek dengan memadukan unsur visual, audio, teks, dan penyampaian informasi yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik pengguna media sosial. (Adilah & Darmawan, 2025) menunjukkan bahwa komunikasi digital yang terarah, konsisten, memiliki visual yang kuat, serta menggunakan gaya komunikasi yang relevan dengan target audiens dapat meningkatkan keterlibatan pengguna media sosial. Dengan demikian, komunikasi digital dalam penelitian ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan mengenai AI secara informatif, menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat.

1.7.7 Media Sosial

Menurut (Norhidayah et al., 2025), media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, kreativitas, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. *Platform* seperti Instagram, YouTube, dan TikTok juga dapat mendukung pengembangan literasi digital dan keterampilan kolaborasi.

Instagram merupakan salah satu media sosial yang dapat digunakan sebagai media edukasi karena mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dan video yang menarik serta mudah diakses oleh masyarakat. (Kurniawati et al., 2024) menjelaskan bahwa Instagram dapat berperan sebagai media edukatif yang memungkinkan penyampaian informasi melalui berbagai bentuk konten dan interaksi.

1.7.8 Visual Storytelling

Menurut (Alfian & Wening Astari, 2026), *Visual Storytelling* merupakan pendekatan penyampaian pesan melalui rangkaian visual yang digunakan untuk membangun narasi, menyampaikan informasi, emosi, dan nilai kepada audiens. Penggunaan unsur visual dalam sebuah video dapat membantu membentuk alur cerita sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh audiens.

1.7.9 Desain Konten Kreatif

Desain konten kreatif merupakan proses perancangan pesan dalam bentuk visual maupun audiovisual yang bertujuan menyampaikan informasi secara menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam media sosial,

perancangan konten perlu memperhatikan konsep, pemilihan elemen visual, komposisi, tipografi, warna, ilustrasi, serta kesesuaian dengan karakteristik *Platform*. (Ghani & Yuwono, 2024) menjelaskan bahwa perancangan konten media sosial dilakukan melalui proses identifikasi masalah, pengumpulan data, penentuan konsep, hingga tahap sketsa dan desain akhir dengan menerapkan prinsip desain komunikasi visual.

Tabel 1. 2 Unsur-unsur Desain Konten Kreatif

Prinsip	Penjelasan
Warna	Menarik perhatian dan memperkuat identitas visual konten.
Tipografi	Memudahkan keterbacaan dan memperjelas penyampaian informasi.
Ilustrasi	Membantu menjelaskan materi secara visual agar lebih dipahami..
Tata Letak (<i>Layout</i>)	Mengatur posisi elemen visual agar informasi tersusun dengan rapi.
<i>Hierarki Visual</i>	Menentukan urutan informasi berdasarkan tingkat kepentingannya.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*)

Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) merupakan seluruh komponen fisik dari sistem komputer yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung. Perangkat keras berfungsi sebagai media untuk menjalankan seluruh proses komputasi, mulai dari menerima masukan (*input*), mengolah data (*processing*), menyimpan data (*storage*), hingga menghasilkan keluaran (*output*). Hardware bekerja secara terintegrasi dengan perangkat lunak (*software*) sehingga sistem komputer dapat

beroperasi secara optimal dalam mendukung berbagai aktivitas, seperti pengolahan data, desain grafis, pengeditan video, pengembangan media pembelajaran, serta penggunaan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Dalam tugas akhir ini, perangkat keras digunakan sebagai sarana utama untuk mendukung proses pembuatan media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* di media sosial FODIKA. Seluruh tahapan tugas akhir, mulai dari perancangan desain konten, pembuatan ilustrasi, pengeditan gambar dan video, penyusunan materi edukasi, hingga proses *Rendering* video *Reels* dilakukan menggunakan perangkat keras dengan spesifikasi yang memadai. Penggunaan perangkat keras yang sesuai diharapkan mampu mempercepat proses produksi konten, menjaga kualitas hasil desain, serta meningkatkan efisiensi selama penyusunan media pembelajaran.

Tabel 1. 3 Perangkat Keras Pengguna Laptop

<i>Hardware</i>	Spesifikasi
<i>Processor</i>	Intel Core i3 Gen 10 / AMD Ryzen 3 atau setara
RAM	Minimal 8 GB
<i>Hard disk</i>	SSD 256 GB
Laptop	Laptop standar untuk desain ringan dan akses AI online
Layar	14 inci

Adapun minimum perangkat *Smartphone* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 4 Perangkat Keras Pengguna *Smartphone*

<i>Hardware</i>	Spesifikasi
<i>Processor</i>	Snapdragon 680 / MediaTek Helio G85 atau setara
RAM	Minimal 4 GB
<i>Harddisk</i>	Minimal 64 GB, disarankan 128 GB
<i>Smartphone</i>	<i>Smartphone</i> Android kelas menengah atau setara

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) merupakan program atau aplikasi yang digunakan untuk membantu pengguna dalam melakukan berbagai pekerjaan pada perangkat komputer maupun perangkat digital. Dalam bidang multimedia dan Desain Komunikasi Visual, perangkat lunak digunakan untuk mengolah berbagai elemen seperti gambar, grafis, audio, dan video sehingga dapat menghasilkan suatu karya digital yang komunikatif. Menurut (Moh Mahdi et al., 2025), penggunaan perangkat lunak Adobe Premiere Pro dapat mendukung proses videografi dan *editing* sehingga menghasilkan video yang lebih menarik dan berkualitas. Penguasaan perangkat lunak *editing* menjadi salah satu kemampuan yang penting dalam proses produksi konten audiovisual. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi *Artificial Intelligence*

Aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyusunan materi edukasi, pencarian referensi, pembuatan ide konten, penyusunan naskah (*Script*), hingga membantu menghasilkan informasi yang relevan mengenai *Artificial Intelligence*. Pemanfaatan aplikasi AI juga membantu

mempercepat proses pengembangan konten sehingga materi pembelajaran dapat disusun secara lebih sistematis, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

b. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro merupakan perangkat lunak pengeditan video yang digunakan untuk membuat dan menyunting video pembelajaran dalam format *Instagram Reels*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pemotongan dan penyusunan video, penambahan *teks*, transisi, efek visual, musik latar, *subtitle*, serta penyesuaian warna. Dengan menggunakan Adobe Premiere Pro, proses penyuntingan video dapat dilakukan secara lebih terstruktur sehingga menghasilkan konten edukasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan

c. Flow by Gemini

Flow by Gemini merupakan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dikembangkan oleh Google dan dimanfaatkan untuk membantu proses pengembangan ide kreatif, penyusunan konsep visual, serta eksplorasi gagasan dalam pembuatan konten edukasi. Selain berfungsi sebagai alat bantu dalam menghasilkan ide dan konsep, Flow by Gemini juga digunakan untuk membuat video berbasis AI dari deskripsi (*Prompt*) yang diberikan pengguna. Teknologi ini memungkinkan pembuatan video dengan visual yang lebih kreatif, realistis, dan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Dalam tugas akhir ini, Flow by Gemini dimanfaatkan untuk membantu proses pembuatan video edukasi mengenai *Artificial Intelligence* yang akan dipublikasikan melalui media sosial FODIKA. Video yang dihasilkan digunakan sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga informasi dapat

disajikan secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens. Pemanfaatan teknologi AI pada Flow by Gemini juga membantu mempercepat proses produksi konten, meningkatkan kualitas visual, serta menghasilkan konsep penyajian materi yang lebih inovatif sehingga mampu meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari *Artificial Intelligence*.

d. CorelDRAW 22

CorelDRAW 22 merupakan aplikasi desain grafis berbasis desktop yang digunakan untuk membuat berbagai media visual, seperti *feed* Instagram, *carousel*, *infografis*, poster, *Thumbnail* video, serta berbagai aset grafis pendukung lainnya. CorelDRAW menyediakan berbagai fitur untuk membuat dan mengolah objek vektor, tipografi, ilustrasi, bentuk, warna, serta tata letak yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik, konsisten, dan sesuai dengan identitas visual FODIKA.

Dalam tugas akhir ini, CorelDRAW dimanfaatkan untuk merancang desain *Thumbnail* pada video edukasi *Artificial Intelligence* agar mampu menarik perhatian audiens sebelum menonton video. Selain itu, CorelDRAW juga digunakan untuk membuat berbagai aset visual yang mendukung proses penyuntingan video, seperti ikon, ilustrasi, latar belakang (*background*), *frame*, elemen dekoratif, *teks*, diagram sederhana, serta gambar pendukung yang digunakan pada konten video maupun *carousel* Instagram. Seluruh aset tersebut dirancang agar memiliki keseragaman warna, tipografi, dan tata letak sehingga mampu memperkuat identitas visual FODIKA sebagai media pembelajaran berbasis media sosial.

e. Instagram & Facebook

Instagram & Facebook digunakan sebagai media publikasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat. Kedua *Platform* media sosial tersebut dipilih karena memiliki jumlah pengguna yang sangat besar serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung penyampaian informasi dalam bentuk gambar, *carousel*, video pendek (*Reels*), maupun *Stories*. Melalui media sosial tersebut, materi edukasi *Artificial Intelligence* yang dikembangkan diharapkan mampu menjangkau masyarakat secara lebih luas, meningkatkan interaksi dengan audiens, serta mendukung peningkatan literasi digital mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam kehidupan sehari-hari.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem yang digunakan, teori pendukung, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, serta jadwal kegiatan dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi profil FODIKA sebagai objek tugas akhir, meliputi sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, bidang usaha, serta kondisi media sosial yang digunakan sebagai sarana penyampaian media pembelajaran

edukasi *Artificial Intelligence*.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses perancangan media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* pada media sosial FODIKA. Pembahasan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi, pembuatan *Storyboard*, proses desain konten, implementasi media pembelajaran dalam bentuk konten Instagram *Storytelling* serta hasil implementasi yang telah dipublikasikan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran edukasi *Artificial Intelligence* di media sosial FODIKA serta saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran maupun tugas akhir selanjutnya. lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan tugas akhir dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

