BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media dan desain saat ini memiliki peran penting dalam pemasaran dam guna memenuhi kebutuhan perusahaan. Media saat ini telah berkembang pesat, dan tentunya perkembangan teknologi yang semakin pesat akan memberikan pengaruh besar terhadap kebutuhan desain tersebut. Maka itu, istilah desain komunikasi visual muncul ketika desain semakin intensif dan bersentuhan dengan teknologi digital.

Kusrianto menjelaskan bahwa desain komunikasi visual adalah suatu displin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dan mengelola elemen – elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* (tata letak)[1]. Namun, Desain Komunikasi Visual bahwa desain grafis tidak hanya menyangkut unsur – unsur grafis lagi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik[2]. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui media sosial. Konten merupakan elemen penting dalam desain komunikasi visual dan memiliki tujuan untuk tempat belajar dan berinteraksi dengan pembaca konten tersebut. Van Dijk dalam Nasrullah mengemukakan bahwa media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna untuk beraktifitas dan berkolaborasi[3]. Media sosial ini sebagai untuk promosi yang bertujuan untuk menjual jasa dan media edukasi bagi perusahaan tersebut. Promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa meningkatkan perkembangan sesuatu, baik itu merk, produk, ataupun perusahaan itu sendiri[3].

Alasan Penulis melakukan kerja praktek di PT. Parakerja Disabilitas Bisa adalah untuk memahami dunia kerja, meningkatkan pengalaman kerja di dunia desain, serta menyalurkan kemampuan yang sudah didapat. Selain itu, Penulis juga dapat mengenal tentang strategi pemasaran dan mendesain konten yang sesuai panduan desain yang ada.

Media sosial pada Instagram parakerja sebelumnya ini tidak menunjukkan adanya panggilan untuk bertindak(*call to action*), sehingga tidak terlalu banyak mengenal dengan parakerja dan juga tidak memiliki strategi pembuatan konten, serta pembuatan desain. Setelah Penulis bekerja, media sosial pada Instagram tersebut menunjukkan hasil yang baik, yaitu menggunakan *call to action*, dan strategi desainnya telah baik. Selama bekerja, Penulis merasakan adanya perbedaan antara dunia perkuliahan dan dunia kerja. Karena Penulis mengejar *deadline* dengan displin serta harus menyesuaikan karya yang telah ditentukan. Tak hanya itu, Penulis harus mencari ide dalam pembuatan konten dan desain. Sebagai desainer grafis ini memiliki peran utama, yaitu membuat desain postingan sosial media sesuai dengan panduan desain yang ada, dan lainnya yang akan dilakukan oleh perusahaan.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan pelaksanaan kerja praktek adalah untuk mengenal dan memahami dunia kerja secara nyata dengan mengikuti prosedur kerja di perusahaan dengan bekerja dari rumah (*work from home)*, serta meningkatkan kemampuan dan menambah pengalaman baru di bidang desain. Dengan pelaksanaan kerja praktek, Penulis dapat menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari serta dapat menambah wawasan mengenai dunia desain grafis dalam media sosial.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Batasan–Batasan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Menerima arahan dari perusahaan untuk merancang sebuah desain yang akan dijadikan bahan konten social media di Instagram sesuai kebutuhannya.
2. Dapat bekerja dan berkomunikasi dengan baik bersama para anggota divisi dan tim *social media marketing* untuk melakukan *brainstorming* untuk konten sosial media dan memperbaiki desain yang sudah dibuat.
3. Melaksanakan kerja praktek melalui sistem *work from home*, dan ada pertemuan bersama para anggota divisi setiap Senin dan Rabu.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Pengalaman yang diperoleh dari pelaksanaan kerja praktek dengan mengikuti prosedur dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan prosedur kerja di PT. Parakerja Disabilitas Bisa diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi institusi, pelaksanaan kerja praktek ini diharapkan dapat memberikan bayangan dalam dunia kerja, meningkatkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan dunia desain, dan serta memahami pengalaman dalam dunia kerja.
2. Bagi masyarakat, pelaksanaan kerja praktek ini diharapkan dapat memberikan informasi baru terhadap pengalaman masyarakat mengenai desain grafis. Penulis ingin mengingatkan bahwa keberadaan desain grafis ini tidak akan terlepas dari kehidupan masyarakat saat ini.
3. Bagi keilmuan, pelaksanaan kerja praktek ini diharapkan dapat menjadi bekal untuk menghadapi dunia kerja yang lebih tertantang lagi setelah menyelesaikan studi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.