

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mengalami perkembangan yang pesat setiap harinya, hal ini memberi kemudahan bagi setiap insan untuk mendapatkan informasi secara lebih mudah dan lebih cepat. Manusia membutuhkan informasi sebagai bagian dari penunjang kegiatan serta memenuhi kebutuhan, informasi merupakan bagian dari kegiatan menambah pengetahuan.

Penyebaran informasi dilakukan melalui media komunikasi seperti media massa yang mana dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu media cetak dan media elektronik. Yang termasuk ke dalam elektronik yaitu siaran radio, film, televisi dan internet. Radio merupakan salah satu media sebagai unsur dari proses komunikasi. Sebagai media massa basis elektronik, radio memiliki sifat khas yang memiliki keunggulan dan kelebihan tersendiri dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Radio bersifat auditif, terbatas pada suara atau bunyi yang menggunakan indra pendengar sebagai reseptor informasi. Untuk menerima siaran sesederhana dengan menggunakan pendengaran saja.

Kendati demikian, sebagai strategi penyebaran informasi mengenai jadwal dan segmen siaran kepada khalayak luas diperlukan penunjang berupa desain visual di dalamnya. Desain visual memiliki berbagai fungsi untuk mendampingi jalannya siaran yang utama adalah sebagai pengingat ataupun pemberitahuan kepada masyarakat mengenai jadwal ataupun *event* yang akan berlangsung. Oleh karena output radio adalah audio dimana memungkinkan orang untuk lupa karena informasi melalui audio memiliki batasan repetisi, maka disinilah desain visual bekerja.

Salah satu stasiun radio yang dikenal masyarakat muda hingga tua sampai saat ini adalah Radio Republik Indonesia. RRI merupakan satu-satunya stasiun radio milik negara yang beroperasi sejak zaman kolonialisme hingga saat ini. Segala kegiatan siaran dan proses penyebaran informasi bertujuan untuk kepentingan mencerdaskan bangsa dan negara. RRI sebagai Lembaga Penyiaran Publik yang independen, netral dan tidak komersial berfungsi memberikan pelayanan siaran informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol sosial, serta

menjaga citra positif bangsa. Agar berlangsungnya proses penyebaran informasi yang efektif, peran desain visual melalui media *E-flyer (electronic flyer)* atau brosur elektronik dibutuhkan untuk menjangkau khalayak secara maksimal dan menghindari miskomunikasi.

Pada tanggal 9 Agustus 2021 sampai 2 Oktober 2021, penulis mendapat kesempatan untuk melaksanakan program Kerja Praktek di RRI Purwokerto khususnya unit kerja Layanan dan Pengembangan Usaha (LPU) bagian Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (LPP RRI). Program Kerja praktek termasuk ke dalam kegiatan akademik yang berorientasi pada bentuk pembelajaran mahasiswa untuk mengembangkan dan meningkatkan tenaga kerja yang berkualitas. Teori-teori yang dipelajari dari berbagai mata kuliah dibangku perkuliahan dapat secara langsung dipraktekkan di Radio Republik Indonesia cabang Purwokerto. Kerja praktek diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja yang sebenarnya.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan kerja praktek antara lain :

1. Mampu menganalisis permasalahan di perusahaan secara sederhana untuk kasus tertentu melalui tugas khusus dan memberikan solusi berdasarkan teori yang telah didapatkan di perkuliahan,
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman mengenai keilmuan sesuai dengan program studi serta melihat relevansinya di dunia kerja,
3. Memahami dan mendapatkan pengalaman dengan lingkungan kerja sebenarnya sehingga mampu memberikan umpan balik berupa perkembangan keilmuan didalamnya.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Adapun batasan kerja praktek antara lain :

1. Membuat *e-flyer* sebagai sarana promosi media visual kepada khalayak luas,
2. Merancang *e-flyer* untuk mempromosikan segmen acara dan *event* yang akan berlangsung

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat dari kerja praktek bagi mahasiswa yaitu :

1. Mengaplikasikan ilmu dan teori-teori yang dipelajari di bangku perkuliahan dalam dunia kerja,
2. Mendapatkan pengalaman bekerja sebagai simulasi ataupun bekal dalam memasuki dunia kerja,
3. Melatih mahasiswa menjadi individu yang bertanggung jawab serta dapat melaksanakan job desk maupun tugas yang diberikan.

Manfaat dari kerja praktek bagi perguruan tinggi yaitu :

1. Promosi kampus secara tidak langsung kepada instansi
2. Menjalin hubungan dan kerja sama antara kampus dengan perusahaan,
3. Menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kurikulum kampus.