

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Teknologi pada masa kini semakin maju dan meningkat berkat perkembangan zaman yang sangat pesat dikalangan masyarakat. Masyarakat tidak lagi hanya mendapatkan informasi melalui surat kabar ataupun majalah, tetapi sumber-sumber informasi dapat ditemukan dan dibuat salah satu diantaranya melalui informasi digital yaitu media sosial. Media sosial yang dimaksud adalah *instagram*. *Instagram* merupakan sebuah aplikasi informasi berbagi gambar dan video ke berbagai layanan jejaring sosial. Pada masa kini *instagram* sudah mampu memberikan hasil yang memuaskan bagi para pelaku bisnis dalam mempromosikan barang dagangan kepada masyarakat luas. Media informasi merupakan sarana mengkomunikasikan salah satunya produk agar dapat dikenal masyarakat lebih luas. Salah satu informasi yang dapat dibagikan untuk pembelajaran khalayak secara luas adalah infografis.

Dalam pembuatan sebuah desain pada platform *instagram* sebuah perusahaan membutuhkan seorang desainer yang handal di bidangnya, desainer tersebut bertugas untuk membuat beberapa kebutuhan media informasi juga promosi suatu produk yang di tawarkan.

Salah satunya adalah perusahaan PT. Fruters Indonesia Perkasa yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang F&B (*food and beverage*) yang juga membutuhkan peran seorang desainer untuk “menjual” produk agar lebih terlihat menarik.

Peranan desainer sangat penting untuk meningkatkan penjualan yang ditawarkan oleh perusahaan, maka tugas desainer yang diberikan oleh perusahaan adalah media informasi. Media informasi tersebut berbentuk infografis yang dituangkan dalam sebuah konten pada *platform instagram*.

PT. Fruters Indonesia Perkasa memiliki berbagai cara untuk menyampaikan promosi dan informasi terkait produk FRUTERS. Menggunakan media *instagram* berupa infografis yang dipilih karena ingin menginformasikan tentang pengetahuan produk, keunggulan produk, manfaat produk, varian produk, ketahanan produk, hingga pembelian semua hal tersebut di sajikan dalam bentuk infografis agar lebih mudah dimengerti serta menarik target khalayak. Dengan penggunaan media sosial penyebaran informasi dapat cepat tersebar luas ke berbagai pengguna lainnya.

Dari penjelasan di atas, praktikan memilih perusahaan PT. Fruters Indonesia Perkasa karena praktikan yakin akan mendapatkan ilmu dan pengalaman yang luas serta relasi baru. Terutama memberikan kesan yang lebih fresh pada desain-desain yang dibuat oleh praktikan. Terlebih, audiens yang dimiliki FRUTERS adalah kalangan remaja dan dewasa awal sehingga desain harus lebih terkonsep agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Dengan melakukan kerja praktek diharapkan praktikan dapat mendapatkan ilmu serta wawasan di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual. Kerja praktek di laksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi SKS yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Universitas Komputer Indonesia, Fakultas Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perusahaan.
3. Lebih memahami proses teknis dan konsep di bidang pekerjaan desain.
4. Mengasah diri menghadapi dunia kerja yang dibawah tekanan.
5. Menambah wawasan dan ilmu di bidang desain pada umumnya dan di dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
6. Mendapatkan pengalaman *Soft Skill* di perusahaan yang dimana mengasah etos kerja, dan sikap disiplin yang tinggi.
7. Sebagai uji coba sejauh mana praktikan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki.

I.3 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek dimulai pada tanggal 2 April sampai dengan 2 Juni 2020. Tempat pelaksanaan kerja praktek bekerja di rumah (*work from home*). Pelaksanaan meeting dilaksanakan sebulan satu pertemuan yang berlokasi di : 165 Business Suite, Menara 165, 4th Floor, Jl. TB. Simatupang Kav.1, Kel. Pasar Minggu, Kec. Cilandak Timur Jakarta Selatan. Jadwal yang telah diberikan oleh perusahaan telah tercantum dalam tabel 1.3 sebagai berikut:

HARI	PUKUL
Senin	10.00 – 20.00
Selasa	12.00 – 20.00
Rabu	16.00 – 20.00
Kamis	12.00 – 20.00
Jum'at	12.00 – 20.00
Sabtu	Libur
Minggu	10.00 – 20.00

Tabel I.3 Jadwal Kerja

Sumber: Arsip Perusahaan (2020)