BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Dalam era persaingan bebas sekarang ini, sangat diharapkan peranan dunia pendidikan mendukung segala aspek yang diperlukan untuk memberikan sumbangan pemikiran dan karya nyata dalam membangun bangsa dan negara. Dalam hal ini dunia kerja menuntut untuk mendapatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif dalam persaingan dunia usaha. Untuk itu sangat diperlukan tenaga kerja yang memiliki keahlian professional yang tinggi untuk menghadapi perkembangan dan persaingan global baik masa kini maupun masa mendatang.

PT. Kereta Api Indonesia (Persero) dipandang sebagai tempat kerja praktek yang relevan terutama di bagian Desain Komunikasi Visual karena pihak PT. KAI sedang me-*redesign ticketing* (RAILTICKET) yaitu sistem terbaru dalam pembelian tiket kereta yang dapat diakses melalui media elektronik. Maka harus diadakannya sosialisasi terhadap masyarakat akan produk terbaru ini.

Pada bagian ini, praktikan diberikan kebebasan untuk membuat konsep yang akan diterapkan pada sosialisasi produk terbaru tersebut yang nantinya berupa sosialisasi yang memakai media elektronik maupun cetak analisis mengenai desain komunikasi tersebut berdasarkan kondisi di lapangan sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari.

Untuk membuat sosialisasi informasi terhadap produk terbaru tersebut dibutuhkan strategi yang tepat dalam mengemas pesan yang akan disampaikan kepada khayalak, agar pihak-pihak yang menjadi

sasaran komunikasi dapat dengan jelas memahami isi pesan yang akan disampaikan.

Dalam menginformasikan sebuah pesan, dibutuhkan media penyampai pesan yang tepat. Untuk sosialisasi tersebut media-media informasi yang digunakan berupa media cetak, baik media dalam ruang ataupun luar ruang dan juga media elektronik.

Pemilihan media dipilih berdasarkan keefisienan dan keefektifan media dengan pertimbangan bahwa media-media cetak dan elektronik dapat lebih jelas dan luas dalam menyampaikan pesan, penyebaraan informasipun dapat dilakukan secara luas pada titik-titik strategis yang menjadi tempat sasaran informasi Sehingga dapat berpengaruh kepada sampainya sebuah pesan yang jelas. Dengan visual, maka rekanan dapat mengerti dengan mudah memahami informasi yang terdapat didalam media tersebut. *Image* pada visual berperan dalam mengganti sebuah kata atau kalimat menjadi bahasa yang *universal*. Tipografi dapat memunculkan karakter dari sebuah media cetak, baik dari bunyi ataupun bentuk karakter huruf, Layout berperan dalam memberikan kesan yang ingin dimunculkan. Didukung dengan penyebaran yang luas, maka informasi yang disampaikan akan terus menjadi pengingat kepada khalayak.

Oleh karena itu, Praktikan memilih mengajukan Kuliah Kerja Praktek kepada PT. Kereta Api Indonesia (Persero), dengan keinginan belajar dan mencoba untuk membenahi permasalahan yang disebutkan diatas sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari.

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek

Pengajuan permohonan ke PT. Kereta Api Indonesia (Persero) agar diterima sebagai mahasiswa kerja praktek. Beberapa proses telah dilalui mulai dari pengajuan portofolio karya yang disetujui dan wawancara, akhirnya pihak PT. Kereta Api Indonesia (Persero) menerima pengajuan kerja praktek tersebut.

Kerja praktek dilaksanakan selama kurang lebih 1 setengah bulan yaitu pada tanggal 06 April 2011 sampai dengan 19 Mei 2011. Waktu kerja fleksibel karena kerja praktek dikerjakan di rumah dan setiap *progress* yang telah dikerjakan praktikan terlebih dahulu dikirimkan via e-mail kepada tim redesign dan jika ada revisi maka praktikan harus menemui tim redesign di kantor mereka bekerja.

1.3. Tujuan Kerja Praktek

- Mempelajari proses desain sosialisasi RAILTICKET yang merupakan produk terbaru dari PT. KAI (Persero).
- Mempelajari proses kerja tim.
- Menambah, mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh.
- Mendapatkan pengalaman *soft skill* dari PT. KAI (Persero) dan juga melatih mental agar terbiasa dengan suasana kerja yang sesungguhnya.