

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kerja praktik adalah salah satu dari kegiatan pembelajaran yang sudah terprogram dalam kurikulum perkuliahan, hanya saja kegiatan ini tidak diajarkan langsung oleh tim pengajar internal atau dosen melainkan mahasiswa harus mencari pengalaman di dunia industri yang mana mahasiswa harus belajar dari industri itu sendiri. Kegiatan ini adalah kegiatan wajib yang mana semua mahasiswa harus ikut serta untuk dapat memenuhi syarat kelulusan.

Kegiatan ini didukung dengan pengambilan mata kuliah Kerja Praktik / KKN pada semester 7 ( tujuh ) dengan jumlah sks sebanyak 4 ( empat ) sks. Pengambilan mata kuliah Kerja Praktik / KKN ini.

Kerja praktik bertujuan untuk melatih mahasiswa sebelum benar - benar terjun ke industri. Kegiatan ini dibatasi kurang lebih selama 45 ( empat puluh lima ) hari kerja. Setelah kegiatan tersebut, mahasiswa dituntut untuk dapat melaporkan hasil kerjanya dalam bentuk proposal dan dipertanggung jawabkan pada sidang kerja praktik. Mahasiswa harus mencari perusahaan yang mendukung dan menerima kegiatan ini.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengikuti kegiatan kerja praktik ini di sebuah perusahaan bernama PT OB Furni Interindo. Perusahaan ini bergerak di bidang penyediaan peralatan dan layanan kebugaran di Indonesia. PT OB Furni Interindo atau yang dikenal dengan OB Fit ini menyediakan berbagai peralatan olahraga dan layanan pendukung baik untuk bisnis kebugaran maupun pengguna rumahan.

Tugas penulis pada kegiatan ini adalah sebagai desainer grafis yang membantu para pelaku desain di divisi *e - commerce*. Daftar pekerjaan yang dilakukan antara lain membuat konten untuk *instagram stories*, *instagram feed*, dan *showroom banner*.

Penulis dibimbing untuk dapat mengembangkan apa yang ingin penulis kembangkan sesuai dengan kesepakatan kepada pembimbing lapangan diawal kegiatan kerja praktik. Penulis ingin belajar mengembangkan kemampuan dalam ilustrasi.

Ilustrasi yang dikembangkan disini adalah ilustrasi dalam pembuatan layout. Layout yang penulis buat adalah layout untuk *instagram stories* dan *instagram feeds*. Konten - konten yang dibuat antara lain, petunjuk diet, promosi produk, dan promosi potongan harga.

Hal - hal ini yang mendasari dari penulisan laporan kerja praktik ini. Penulis bertanggung jawabkan kegiatan kerja praktik selama kurang lebih 45 ( empat puluh lima ) hari ini melalui sebuah laporan yang telah disusun sesuai dengan kriteria dan sistematika penulisan laporan kerja praktik.

## 1.2. Penegasan Makna Judul

Sebagai langkah awal dalam memahami judul laporan ini, penulis rasa harus menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul laporan ini agar tidak terjadi kesalah pahaman kedepannya. Adapun judul yang dimaksudkan adalah **“Perancangan Konten Sosial Media Petunjuk Diet #SehatTerusYuk Dalam Instagram Stories Pada PT OB Furni Interindo”** . Dengan uraian sebagai berikut :

- a. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem, yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. ( Syifaun Nafisah, (2003 : 2) )
- b. Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai media seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk

mengidentifikasi dan menguantifikasi berbagai format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

- c. Sosial Media adalah sebuah media untuk bersosialisasi dan berbagi informasi yang dilakukan secara *online*.
- d. Petunjuk adalah ketentuan yang memberi arah atau bimbingan bagaimana sesuatu harus dilakukan.
- e. Diet adalah jumlah makanan yang dikonsumsi oleh seseorang atau organisme tertentu.
- f. Instagram adalah sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online. Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto - foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram merupakan lakuran dari kata instan dan telegram.

### 1.3. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan oleh penulis dari penulisan ini adalah :

1. Bagaimana proses Perancangan Konten Sosial Media Petunjuk Diet #SehatTerusYuk Dalam Instagram Stories Pada PT OB Furni Interindo?
2. Bagaimana proses penerapan *copywriting* dan *art directing* pada Perancangan Konten Sosial Media Petunjuk Diet #SehatTerusYuk Dalam Instagram Stories Pada PT OB Furni Interindo ?
3. Bagaimana proses penerapan *layout* pada Perancangan Konten Sosial Media Petunjuk Diet #SehatTerusYuk Dalam Instagram Stories Pada PT OB Furni Interindo ?

#### 1.4. Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak terlampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan - batasan masalah ini mencakup sebagai berikut :

1. Difokuskan pada pembahasan perancangan satu karya kerja praktik yang berupa konten sosial media pada *platform instagram*, yakni *instagram stories*.
2. Penerapan unsur desain *copywriting*, *art directing* dan *layout*.

#### 1.5. Tujuan

Penulis telah melaksanakan kerja praktik pada salah satu perusahaan tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus keluar dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja industri nyata. Tujuan - tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses perancangan sosial media *instagram stories* pada perusahaan PT OB Furni Interindo.
2. Untuk mengetahui proses penerapan dari *art directing* dan *copywriting* pada desain sosial media *instagram*, khususnya *instagram stories*.
3. Untuk mengetahui proses layout pada Perancangan Konten Sosial Media Petunjuk Diet #SehatTerusYuk Dalam Instagram Stories Pada PT OB Furni Interindo.
4. Untuk dapat mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang diterapkan pada perusahaan pada era - era ini.
5. Sebagai syarat untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah kerja praktik pada semester 7 jurusan Desain Komunikasi Visual.

## **1.6. Manfaat**

Kegiatan ini sangat bermanfaat dan menguntungkan bagi pihak - pihak yang terlibat. Beberapa manfaat yang penulis dapatkan selama program kerja praktik ini dijabarkan melalui beberapa bagian, yakni :

### **1.6.1. Manfaat Bagi Institusi**

Manfaat dari kegiatan kerja praktik ini bagi institusi pendidikan yang sedang ditempuh penulis adalah sebagai bukti bahwa mahasiswa dari institusi tersebut sudah memenuhi persyaratan dari salah program pendidikan yakni kerja praktik dengan mempertanggung jawabkannya melalui laporan yang datanya telah diberikan kepada institusi.

### **1.6.2. Manfaat Bagi Perusahaan**

Manfaat kerja praktik bagi perusahaan adalah dapat membantu kegiatan dan pekerjaan para pelaku desain di perusahaan. Kegiatan ini dapat menjadi sarana perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi dan dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut.

### **1.6.3. Manfaat Bagi Masyarakat**

Manfaat kerja praktik bagi masyarakat yang disebutkan disini adalah kepada target market perusahaan adalah dapat merealisasikan ilmu yang penulis dapat selama perkuliahan melalui karya konten sosial media yang dibagikan pada akun sosial media instagram resmi perusahaan.

## 1.7. Waktu dan Tempat

Pada pemilihan waktu sudah ditentukan kurun waktu kegiatan praktik ini oleh pihak institusi pendidikan yang penulis tempuh. Untuk tempat kegiatan kerja praktik ini sendiri, penulis diperkenankan untuk mencari perusahaan yang bersedia menerima program kegiatan ini. Berikut penjabarannya :

### 1.7.1. Waktu

Pada program ini, penulis melaksanakan waktu kerja praktik sebagai seorang junior desainer grafis sebagai berikut:

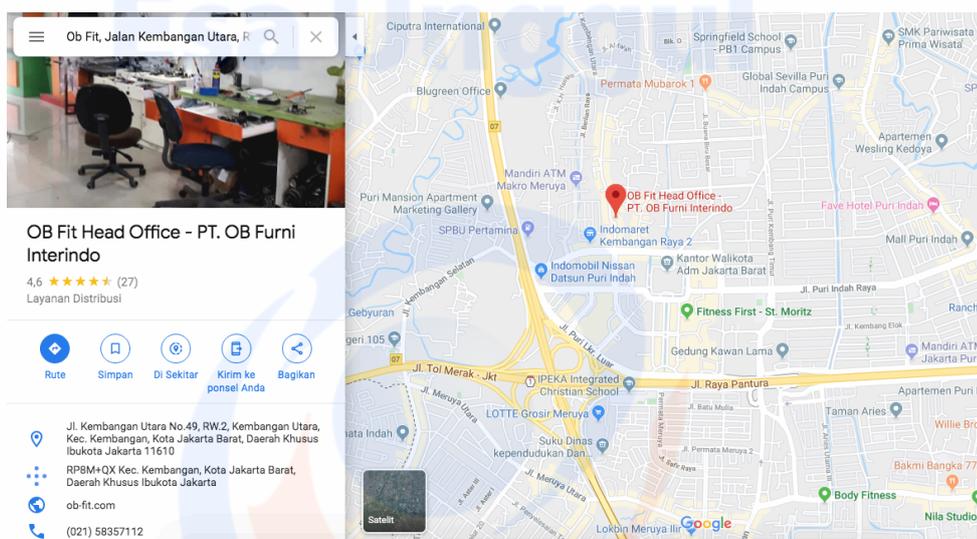
Lama Kerja Praktik : 3 Bulan

Tanggal : 30 September 2019 – 30 Desember 2019

Hari kerja : 08.30 – 17.00 WIB (Senin, Selasa, Jumat dan Sabtu)

### 1.7.2. Tempat

Pada program ini, penulis berpartisipasi pada salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang ritel penjualan alat - alat kesehatan dan *furniture*, PT OB Furni Interindo, yang berlokasi di Jalan Kembangan Utara No. 49, Kelurahan Kembangan Utara, Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610.



Gambar 1.1. Denah Perusahaan

Sumber : <https://goo.gl/maps/zv3jubjvoYGj7tfj6>, diunduh pada 15 November 2019, 9:58 WIB