

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang selalu berkelompok dan saling membutuhkan satu sama lain. Komunikasi menjadi kebutuhan dasar bagi manusia. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berkorelasi satu sama lain, baik dalam kehidupan sehari-hari di instansi, rumah, masyarakat atau di mana saja manusia berada. Semakin kompleks kehidupan manusia akan menimbulkan peranan komunikasi semakin tidak terelakkan. Komunikasi sangat erat kaitannya dalam kepentingan berinteraksi, memecahkan masalah dalam setiap keputusan, dan menjalin hubungan baik antar sesamanya.

Menurut Ross dalam Octaviana (2020:20), komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudnya komunikator. Simbol adalah suatu rangsangan yang mengandung makna dan nilai yang dipelajari bagi manusia. Simbol ini sangat penting bagi komunikasi visual.

Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Para desainer bekerja menggunakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada audien yang dituju, dengan komponen utamanya tulisan dan gambar. Seorang desainer grafis juga mampu mengubah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual. Konsep dari komunikasi visual yaitu memadukan unsur-unsur dari desain grafis, seperti kreativitas, estetika, efisiensi, komunikatif untuk menciptakan suatu media yang dapat menarik perhatian, bahkan menciptakan media komunikasi yang efektif agar diapresiasi oleh komunikator atau audien (Putra, 2021:6).

Desain grafis berguna untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana dalam menyampaikan pesan atau informasi secara jelas dan efektif, bahkan mampu membentuk persepsi manusia akan sebuah hal. Maka dari itu, keberadaan desainer grafis termasuk bagian yang diperlukan dalam sebuah perusahaan. Desain pun tentunya harus mengikuti perkembangan zaman dan disesuaikan dengan selera pasar, tetapi juga bisa mengikuti permintaan dari klien untuk keperluan pribadi ataupun perusahaan. Dinamika desain grafis atau komunikasi visual selalu terkait erat dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan era digital saat ini, desainer grafis harus bisa menggambar menggunakan perangkat lunak (software), seperti adobe photoshop dan adobe illustrator.

Era digital adalah suatu kondisi kehidupan di mana berbagai aktivitas atau pekerjaan yang mendukung kehidupan sudah dipermudah dengan adanya teknologi. Bisa juga dikatakan bahwa era digital hadir untuk menggantikan beberapa teknologi masa lalu agar jadi lebih modern dan praktis. Salah satu media penyampaian informasi secara cepat dengan teknologi merupakan kehandalan internet sebagai fenomena teknologi (Basori, 2020:3).



Adanya pemanfaatan internet dan teknologi sebagai media promosi dapat memudahkan seorang desainer grafis pada sebuah perusahaan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia dengan mengomunikasikan suatu produk atau jasa agar dapat dikenal masyarakat lebih luas secara visual.

Promosi memerlukan sebuah media sosial sebagai alat untuk memberikan informasi, berkomunikasi bahkan mempengaruhi masyarakat. Media sosial yang sering digunakan untuk pemasaran diantaranya facebook, twitter, youtube dan salah satu media sosial lainnya yang mempunyai banyak manfaat jika digunakan secara optimal adalah instagram. Instagram dapat digunakan oleh pengguna untuk mengambil foto dan video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke sesama aplikasi instagram atau berbagai layanan jejaring sosial lainnya. Namun, pada zaman modern yang semakin berkembang, instagram telah digandrungi oleh banyak orang dan sudah mampu memberikan hasil yang memuaskan bagi perusahaan dalam kegiatan promosi dan menyampaikan informasi.

Aveecena merupakan sebuah perusahaan yang dikembangkan untuk memberikan akses pembelajaran secara *online* yang dikhususkan bagi praktisi kesehatan di Indonesia. Aveecena akan memberikan informasi mengenai kesehatan terpaut fakta atau mitos dan mempromosikan program yang akan diselenggarakan dengan target praktisi kesehatan sebagai audien melalui instagram. Maka dari itu, peran desainer grafis merupakan salah satu bagian penting dalam perusahaan untuk menarik perhatian masyarakat, khususnya praktisi kesehatan dan kemajuan perusahaan. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis akan membahas tentang “Peran Desainer Grafis dalam Mempromosikan Program Pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui Instagram”.



Sekolah Vokasi  
College of Vocational Studies

### Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat menentukan poin penting apa saja yang akan disampaikan dalam pembahasan tugas akhir ini dengan tujuan agar pembahasan bisa lebih terfokus berdasarkan uraian yang disampaikan di latar belakang. Rumusan masalah yang dibahas pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran desainer grafis dalam mempromosikan program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram?
2. Bagaimana proses promosi program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram?
3. Bagaimana hambatan yang terjadi ketika proses mempromosikan program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram dan solusi dalam menyelesaikannya?

### Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari disusunnya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan peran desainer grafis dalam mempromosikan program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram.
2. Menjelaskan proses promosi program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram.



3. Menjelaskan hambatan yang terjadi ketika proses mempromosikan program pembelajaran di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui Instagram dan solusi dalam menyelesaikannya.

## METODE

### Lokasi dan Waktu

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) yang beralamat di Graha Mampang Lt. 3 Suite 305 Jl. Mampang Prapatan Raya No. 100, Duren Tiga Pancoran, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12760. Praktik kerja lapangan dilakukan secara *Work From Home* (WFH). Pelaksanaan dilakukan selama dua bulan pada tanggal 18 Februari 2021 sampai dengan 18 April 2021 dengan waktu kerja yang tidak menentu selama 6 hari dalam seminggu dari Senin sampai Sabtu. Waktu pengumpulan data disesuaikan dengan jadwal pelaksanaannya.

### Data dan Instrumen

#### 1. Data

Data merupakan bahan penting yang digunakan untuk mencari sesuatu yang digunakan untuk mencapai tujuan, menjawab dan membuktikan permasalahan yang diangkat, sedangkan instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data terdiri dari data primer dan sekunder.

##### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terpaut peran desainer grafis, proses promosi program pembelajaran pada PT. Karya Husada Nusantara (Aveecena) melalui instagram, dan hambatan yang terjadi saat promosi, serta solusi dalam menyelesaikannya. Data primer akan dihasilkan melalui wawancara dengan *Chief Executive Officer* (CEO) Aveecena yaitu Nurdiansyah, serta observasi yang dilakukan secara *online*.

##### b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui sumber referensi lain, seperti dari website, jurnal, buku-buku, dokumen. Dalam penelitian ini data-data sekunder diperoleh dari pengumpulan data melalui sumber-sumber yang telah ada, salah satunya *website* resmi dari Aveecena untuk mengambil data yang berkaitan dengan perusahaan dan sumber pendukung lainnya seperti jurnal, skripsi, buku, dan lain sebagainya.

#### 2. Instrumen

Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh berbagai informasi dalam proses pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir ini antara lain laptop, *flashdisk*, dan telepon seluler.

