

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Seiring berjalannya waktu, akses internet semakin mudah diakses oleh masyarakat luas. Hadirnya internet pun banyak merubah kehidupan manusia termasuk dalam bersosialisasi. Sosial media adalah suatu media atau wadah untuk berhubungan langsung dengan orang lain dengan menggunakan internet. Namun saat ini tidak sedikit juga yang memanfaatkan sosial media untuk mempromosikan hasil produk yang dijual atau ditawarkan kepada masyarakat. Salah satu contoh promosi dengan memanfaatkan sosial media adalah *post* Instagram.

Instagram pada awalnya adalah sosial media untuk berbagi foto. Namun saat ini Instagram lebih banyak dimanfaatkan sebagai sebuah wadah untuk promosi seperti *personal branding* yang menawarkan jasa hingga ke perusahaan yang menawarkan produk. Melihat potensi Instagram seperti ini menjadi wadah yang menjanjikan bagi para desainer untuk berkarya. Instagram juga berpotensi sebagai pasar bagi klien untuk mencari desainer. Namun tentu saja menjadi desainer tidaklah mudah, diperlukan berbagai pemahaman teori hingga jam terbang di dunia kerja untuk mengerjakan proyek dari klien.

Menjadi seorang desainer yang berepengalaman tidaklah mudah, karena untuk menjadi seorang desainer dibutuhkan pengalaman di dunia kerja. Untuk menambah pengalaman dan jam terbang, diperlukan kerja praktek sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja. Kerja praktek adalah sebuah kesempatan untuk merasakan praktek di dunia kerja tanpa basis kontrak penuh (*full time*). Kerja praktek ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana. Sebagaimana kerja praktek ini terdapat pada semester 6 pada masa perkuliahan. Sebagai seorang calon desainer, penting rasanya untuk mendapatkan kesempatan kerja praktek terlebih di industri kreatif. Setelah mengirim *Curriculum Vitae* dan melakukan proses wawancara, penulis akhirnya diputuskan untuk diterima untuk kerja praktek di Kanoo Studio.

Kanoo Studio adalah salah satu *agency* yang menawarkan jasa pembuatan promosi visual. Promosi visual yang biasa ditawarkan mulai dari fotografi, foto

produk, hingga *post* Instagram. Karena berlokasi di Tangerang, klien-klien dari Kanoo Studio berasal dari UMKM hingga perusahaan di sekitar JABODETABEK. Oleh karena itu peran seorang desainer grafis terbilang cukup penting dalam *agency*. Karena desainer grafis diperlukan untuk membuat suatu visualisasi dari iklan yang ingin disampaikan oleh klien. Penulis memutuskan untuk melakukan kerja praktek di Kanoo Studio karena pada saat itu sedang membutuhkan desainer grafis untuk membuat visualisasi dari ide promosi dan supaya menambah pengalaman kerja penulis sebagai desainer grafis.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek adalah untuk mengetahui bagaimana prosedur kerja di *agency* kreatif. Selain itu, penulis juga bisa langsung mempraktekkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah dan juga untuk mengetahui bagaimana membuat visual suatu promosi yang menarik untuk klien.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Batasan dari pelaksanaan kerja praktek penulis adalah :

1. Penulis sebagai *Intern Graphic Design* bertugas untuk menerjemahkan brief dari tim *Social Media* ke dalam bentuk visual.
2. Penulis melaksanakan kerja praktek ini dengan sistem *work from home* dengan bekerja dari rumah karena masih dalam situasi pandemi.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Pengalaman kerja yang didapat dari kerja praktek yang sesuai dengan prosedur kerja di Kanoo Studio diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Kerja praktek dapat memberikan sudut pandang baru dalam bidang desain komunikasi visual.
2. Laporan kerja praktek ini dapat dijadikan acuan tentang gambaran bagaimana sistem kerja di perusahaan *agency*.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi penulis adalah bagaimana cara mempraktekkan ilmu yang dipelajari selama kuliah ke dunia kerja. Melatih untuk berkoordinasi dengan divisi lain. Mengeksplorasi desain visual yang lebih menarik supaya tidak

monoton. Dan mengetahui kekurangan dan kelebihan penulis dalam dunia kerja.

2. Manfaat bagi perusahaan adalah menambah sumber daya manusia (SDM) untuk bekerja di bidang desain grafis.
3. Manfaat bagi akademik adalah sebagai tolak ukur kemampuan penulis dalam pemahaman teori yang dipelajari selama kuliah.