

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan teknologi yang semakin canggih serta kehadiran internet dalam kehidupan manusia membawa dampak dalam aspek-aspek kehidupan mulai dari aspek sosial, budaya, serta ekonomi. Perkembangan dalam bidang ekonomi salah satunya yaitu munculnya *digital marketing*. *Digital marketing* merupakan kegiatan pemasaran termasuk branding yang menggunakan berbagai media berbasis web misalnya blog, website, e-mail, AdWords, maupun media sosial (Sanjaya & Tarigan, 2009).

Media Sosial yang semula digunakan untuk berinteraksi antar individu atau kelompok kini juga mendukung *digital marketing*. Hal ini didukung oleh adanya fitur-fitur penunjang bisnis pada platform media sosial Facebook dan Instagram seperti tersedianya akun bisnis, Instagram dan facebook Ads, adanya toko Facebook dan toko Instagram, serta banyaknya *endorsement* yang dilakukan pada Instagram. Penggunaannya pun mudah sehingga banyak yang menggunakan media sosial sebagai platform untuk memasarkan produk atau jasa mereka. Hal ini menyebabkan bertambahnya pengguna media sosial untuk berbisnis setiap harinya sehingga kompetitor usaha juga semakin bertambah. Untuk dapat bersaing dalam *digital marketing* diperlukan strategi seperti menggunakan desain grafis atau desain komunikasi visual untuk menciptakan visual yang menarik sehingga konsumen tertarik dan lebih percaya dengan apa yang ditawarkan.

Desain Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi mencakup pula aspek-aspek kultural, sosial, filosofi, teknis, dan bisnis. Kegiatan dalam Desain Komunikasi Visual / Desain Grafis merupakan proses pemecahan masalah, metoda kreatifitas, dan evaluasi bentuk interdisiplin dengan bidang-bidang lain (Safanayong, 2009). Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni

komersial) (Suyanto, 2004). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual atau desain grafis memiliki peranan dalam digital marketing untuk dapat menyampaikan pesan serta berkomunikasi melalui bentuk visual yang efektif.

Banyak perusahaan dari berbagai bidang menerapkan *digital marketing*, salah satunya yaitu PT Bina Juara Indonesia yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan. PT Bina Juara Indonesia menawarkan bimbingan belajar untuk anak SD hingga SMA dengan bimbel yang diberi nama Excellent Study Centre, bimbel bahasa Inggris dan IELTS yang diberi nama Language Institute. PT Bina Juara Indonesia juga memiliki toko yang menjual alat-alat praktek sains yang diberi nama Science Kids. PT Bina Juara Indonesia aktif dalam media sosial instagram dan facebook dengan konten-konten seputar dunia pendidikan serta promosi program pembelajaran. Penulis melakukan kerja praktek di PT Bina Juara Indonesia untuk memperoleh pengalaman baru dalam dunia kerja, serta mengasah skill baik dari segi desain maupun komunikasi dan interaksi dalam dunia profesional.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek yang dilakukan oleh penulis adalah untuk memperoleh ilmu serta pengalaman dalam dunia kerja yang sebenarnya dengan bidang industri yang diminati oleh penulis.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Batasan-batasan masalah pada kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis sebagai desainer grafis menerima brief tugas dari *Head of Operation* untuk membuat konten instagram berupa feed, story, dan reels yang juga diunggah pada facebook @excellentstudycentre serta konten feed Instagram @languageinstitute.id dan @sciencekids.id
2. Penulis sebagai desainer grafis berdiskusi dan melakukan brainstorming dengan *social media intern team* untuk merancang konten setiap minggunya. Desainer juga dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan baik dalam berdiskusi dengan team untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan serta dalam menyampaikan konsep, ide rencana konten yang

telah didiskusikan dengan *social media intern team* melalui presentasi yang diadakan dalam meeting.

3. Penulis juga membuat desain logo untuk @languageinstitute.id
4. Penulis melakukan kerja praktek dengan sistem *work from home* selama tiga bulan dimulai pada 9 Agustus 2021 sampai dengan 9 November 2021 dengan jam kerja yang fleksibel dan meeting yang diadakan setiap hari selasa pukul 19.30 WIB.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Manfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman mahasiswa tentang dunia profesional.
- b. Mengasah skill penggunaan software, potensi diri, serta manajemen waktu dalam dunia profesional.

3.2.2 Manfaat bagi Institusi

- a. Menjalin kerja sama atau mitra kerja antara perguruan tinggi dengan perusahaan dimasa yang akan datang.
- b. Meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang terampil dan profesional sesuai dengan bidang keilmuan yang ditekuni.

3.2.3 Manfaat bagi Perusahaan

- a. Menjalin kerja sama atau mitra usaha antara perusahaan dengan institusi.