

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai sumber daya manusia kita dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman dan kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di dunia, salah satunya dunia kerja. Berdasarkan hal tersebut maka kerja praktek sangat membantu mahasiswa dalam mengenal dan sebagai gambaran penulis tidak asing lagi ketika memasuki dunia kerja. Selain itu dalam kerja praktek ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mengimplementasikan disiplin ilmu yang penulis pelajari di bangku kuliah dan juga penulis mendapatkan pengetahuan baru yang sangat berguna bagi mahasiswa.

Dari situlah, mahasiswa akan mendapat banyak pengetahuan-pengetahuan serta ilmu - ilmu baru yang tidak mereka dapatkan semasa duduk di bangku kuliah. Namun, secara garis besar instuisi pendidikan atau universitas akan lebih banyak mengajarkan tentang teori-teori serta sisi akademis dan belum ke arah yang *universal*, seperti terjun langsung dan terlibat dalam lingkup dunia pekerjaan. Untuk itu mahasiswa memerlukan kerja praktek untuk melihat seberapa banyak sisi akademis yang di dapat semasa kuliah dan mengembangkan serta mempraktekkan di dunia kerja khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan *layout* [1]. Desain komunikasi visual memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi maupun pesan kepada target *audiensnya*, pembaca, pengguna, anggota, komunitas, pengunjung, partisipan, pemain, pelanggan, maupun *klien*, melalui bahasa visual. Dengan perkembangan dunia digital saat ini, desain komunikasi visual merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan supaya dapat di terima oleh masyarakat melalui *offline* dan terutama *online*.

Penggunaan internet telah menjadi salah satu kebutuhan hampir di setiap aspek kehidupan masyarakat. Hal ini didukung oleh semakin berkembang pesatnya bidang kehidupan yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Pada masa Pandemi *COVID-19* kebutuhan akan penggunaan internet juga semakin tinggi [2], Oleh karena itu, dunia digital kreatif khususnya *digital marketing* yang mana menggunakan internet sebagai media untuk mengunggah dan menyebarkan informasi pemasaran supaya tercapai dan tersampaikan dengan baik ke masyarakat.

Salah satu perusahaan yang berkecimpung di bidang didunia digital kreatif khususnya di bidang *digital marketing* adalah Enrich.Lab, sehingga penulis memutuskan untuk melakukan kerja praktik di perusahaan tersebut. Alasan utama penulis melakukan kerja praktik di Enrich.Lab adalah untuk memperdalam ilmu dan pengalaman di dunia kerja digital kreatif. Enrich.Lab merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *digital marketing* sehingga penulis memilih Enrich.Lab sebagai tempat kerja praktik.

## **1.2 Tujuan Kerja Praktik**

Tujuan dari kerja praktik yang dilakukan oleh penulis adalah untuk memperoleh ilmu dan pengalaman langsung di dunia kerja yang sebenarnya, dengan bidang industri yang sesuai dengan yang diminati penulis.

## **1.3 Batasan Kerja Praktik**

Batasan dalam kerja praktik ini adalah :

1. Penulis sebagai *desainer grafis* menerima *brief* dari *creative director* lalu merancang *visualisasi*. Desainer juga dituntut mampu berkomunikasi dengan baik ketika penerimaan *brief*, pengajuan *preview* desain, hingga penanganan revisi dari *creative director*.
2. Penulis sebagai *Videografer* menerima *brief* dari *creative director* lalu merekam projek. *Videografer* juga dituntut mampu mengedit video dari hasil merekam.

#### **1.4 Manfaat Kerja Praktik**

Adapun manfaat dari kegiatan kerja praktik di Enrich.Lab adalah :

Manfaat bagi mahasiswa

1. Menambah pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi untuk menyelesaikan permasalahan di perusahaan tempat kerja praktik.
3. Mendapatkan pengalaman tekanan *deadline* yang berbeda dengan tugas-tugas kuliah dari dosen.

Manfaat bagi Institusi Perguruan Tinggi

1. Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perguruan tinggi dengan dunia industri kreatif dimasa akan datang.
2. Meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang terampil dan profesional di bidang industri kreatif.

Manfaat bagi perusahaan

1. Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi.

