

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Kerja Praktik

Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi keprofesionalan pekerjaannya yang sesuai dengan bidang yang digeluti. Banyak sekali hal yang menjadi hambatan bagi seseorang yang belum mempunyai pengalaman kerja untuk terjun ke dunia pekerjaan, seperti halnya ilmu pengetahuan yang diperoleh di kampus bersifat statis, teori yang diperoleh belum tentu sama dengan Praktik kerja di lapangan, dan keterbatasan waktu dan ruang yang mengakibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh masih terbatas.

Dikarenakan hal di atas, maka kampus menerapkan mata kuliah kerja Praktik agar para mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak diberikan oleh kampus. Pada umumnya kegiatan kerja Praktik yang dilakukan pada salah satu instansi (berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual) itu meliputi : keterkaitan antara gagasan desain dengan pelaksanaan, keterampilan teknis yang memadai, dan tata laksana proses dalam desain.

Pada era digital ini, semakin banyak di Indonesia melakukan tindakan berbelanja dengan cara *online*. Kategori barang yang banyak dibeli secara online sembako, elektronik, kebutuhan sehari-hari, *skin care*, *makeup* dan lain sebagainya. Tidak hanya menjual beberapa kebutuhan yang sebelumnya disebutkan, bahkan untuk membeli hunian, seperti rumah, *apartemen*, bahkan *condovilla* juga dapat dibeli secara *online*.

PT. Mustika Alam Propertindo (Mustika Group) memiliki produk- produk baru yang harus dipasarkan. Pada era serba digital seperti ini PT. Mustika Alam Propertindo (Mustika Group) memasarkan produknya dengan menggunakan media sosial yang lebih efektif dan efisien dalam memasarkan produknya.

## **1.2. Tujuan Kerja Praktik**

Mata kuliah kerja Praktik ini juga bertujuan sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran dunia kerja yang sebenarnya kepada mahasiswa sebagai bekal untuk kemudian hari.
2. Untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang tidak didapat langsung dalam perkuliahan.
3. Memperoleh pengalaman, pengamatan dan pengenalan visual secara langsung mengenai kondisi yang ada di lapangan.
4. Untuk menyiapkan tenaga kerja yang ahli dan siap pakai dalam bidang desain komunikasi visual.

## **1.3. Batasan Kerja Praktik**

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di Mustika Grup dilakukan selama 1 bulan dari tanggal 7 Juni 2021 hingga 10 Juli 2021 adalah pada bagian Content Creator. Mustika Grup. Mustika grup merupakan perusahaan *developer property* yang mengembangkan banyak produk seperti perumahan, taman, sampai pusat perbelanjaan.

## **1.4. Manfaat Kerja Praktik**

1. Mahasiswa dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
2. Mahasiswa dapat mengenal pelaksanaan dan proses desain yang sebenarnya.
3. Mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang dipelajari di kampus dengan Praktik kerja di lapangan.
4. Mahasiswa dapat memperdalam wawasan mengenai sistem kerja interdisiplin secara profesional.
5. Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam pengerjaan dibidang desain komunikasi visual di masyarakat.

6. Sedangkan bagi perusahaan tempat kerja Praktik, analisis dalam karya tulis ini dapat bermanfaat bagi evaluasi kerja, sehingga dapat mempertahankan hal-hal yang baik dan mengurangi semua kesalahan di kemudian hari.