

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Junlah populasi negara Indonesia sebanyak 273,5 juta orang pada tahun 2020, sebanyak 170 juta orang atau sekitar 61% persen diantaranya merupakan pengguna aktif media sosial. Jenis media sosial yang dikenal oleh masyarakat sangat beragam. Menurut hasil riset oleh *'We Are Social'* diantara banyaknya jenis media sosial tersebut, media sosial yang diminati orang Indonesia saat ini diantaranya Youtube, Facebook, Instagram, dan Twitter. Berdasarkan informasi yang dimuat dalam wartakota, Indonesia merupakan komunitas pengguna Instagram terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah pengguna aktifnya mencapai 45 juta orang dari total pengguna global yang berjumlah 700 juta orang.

Dari pengguna aktif media sosial yang sebanyak itu, dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan suatu media yang besar. Dengan cakupan yang luas, media sosial juga dapat digunakan sebagai media promosi, media periklanan dan jual beli.

Kerja Praktik merupakan kegiatan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia kerja khususnya sesuai dengan bidang kajian yang di tempuh yaitu desain grafis. Berdasarkan alasan diatas penulis memilih untuk melaksanakan kerja praktik di Enrich. Lab sebagai desainer grafis.

Enrich. Lab merupakan sebuah perusahaan *Creative Agency* yang masuk dalam badan hukum Perseroan Terbatas yaitu PT. Bisnis Akseleran Indonesia yang telah berdiri sejak tahun 2019 dengan ruang lingkup kegiatan usaha mencakup *Digital Marketing*.

Dengan melaksanakan kerja praktik di Enrich. Lab, penulis dapat menambah wawasan mengenai dunia digital khususnya sebagai desainer grafis dan dapat

meningkatkan kemampuan serta dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh Pendidikan Desain Komunikasi Visual.

## **1.2 Tujuan Kerja Praktik**

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja yang sebenarnya dengan mengikuti prosedur kerja di perusahaan, dengan bidang industri yang sesuai dengan minat penulis.

## **1.3 Batasan Kerja Praktik**

Batasan dalam kerja praktik ini adalah :

Penulis sebagai desainer grafis menerima *brief* dari *senior graphic designer* dan *creative director* lalu merancang visualisasi desain. Desainer juga dituntut mampu berkomunikasi dengan baik ketika penerimaan *brief*, dan pengajuan *preview* desain, hingga revisi dari klien.

## **1.4 Manfaat Kerja Praktik**

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

1. Manfaat bagi mahasiswa :
  1. Manfaat bagi mahasiswa yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kerja praktik untuk tahap selanjutnya.
  2. Dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu desain komunikasi visual dalam dunia *social media management* dan *Creative Agency*.
  3. Menerapkan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi terhadap perusahaan tempat kerja praktik.
  4. Mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja yang sesungguhnya setelah menyelesaikan studi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto

2. Manfaat bagi Institusi Perguruan Tinggi :

1. Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perguruan tinggi dengan perusahaan tempat kerja praktik.
2. Meningkatkan kualitas dan menghasilkan lulusan yang terampil di bidang kreatif.

3. Manfaat bagi Perusahaan :

1. Mahasiswa yang melakukan kerja praktik dapat membantu pekerjaan di perusahaan, yang disesuaikan dengan kemampuan sehingga beban pekerjaan di perusahaan tersebut menjadi lebih ringan.
2. Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi pendidikan.