

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia kerja di Indonesia saat ini berlangsung sangat pesat, baik industri formal maupun informal. Tuntutan di dunia kerja pun menjadi semakin tinggi dan beragam yang menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Peran pendidikan sangat mendukung segala aspek yang diperlukan dalam menghadapi dunia persaingan kerja serta ikut dalam menyumbang pemikiran dan daya nyata untuk pembangunan bangsa dan negara.

Kerja Praktek adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus di tempuh setiap mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk mengambil mata kuliah Tugas Akhir (TA) di Fakultas Rekayasa Industri dan Desain. Kerja Praktek merupakan kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja secara langsung sesuai dengan bidang yang dipelajari. Pada lingkup ini jurusan Desain Komunikasi Visual, kerja praktek ini dilakukan di perusahaan-perusahaan yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual yang merupakan bidang yang sedang ditekuni oleh penulis. Selain itu, kerja praktek dalam dunia pendidikan sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk menambah pengetahuan dan wawasan juga pengalaman kerja di bidang Desain Komunikasi Visual.

Dalam pelaksanaannya Kerja Praktek dapat dilakukan dengan minimal durasi biasanya 1 (satu) hingga 6 (enam) bulan. Pada Kerja Praktik ini, penulis mendapatkan kesempatan pengalaman bekerja di Magangjogja.com selama 3 (bulan) dari perusahaan Seven Inc yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No 59, Karang Jambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Magangjogja.com merupakan program magang yang dibuat untuk melatih skill tetapi juga melatih karakter serta memberikan pengalaman untuk terjun ke dunia kerja. Magangjogja.com berada dibawah naungan perusahaan bernama Seven Inc yang didirikan oleh Rekarrio Danny Sanjaya dengan alasan bahwa cemerlangnya prestasi akademik bukan jaminan bahwa sumber daya manusia siap untuk bekerja. Magangjogja.com memberikan kesempatan bagi sumber daya

yang menjalankan kegiatan magang untuk bisa mempelajari *hard skill* dan *soft skill* yang diperlukan dalam dunia kerja.

Selain itu, perusahaan Seven Inc merupakan sebuah perusahaan digital creative yang berfokus pada industri *clothing / apparel* pria. Brand-brand *apparel* pria yang dikembangkan diantaranya adalah *Crows Denim* yang berfokus pada *clothing* bertema anime, *Goog On Fashion*, yaitu *clothing* seputar Korean Style, *Bisnis Distro*, *Full Metal Spirit*, dan masih banyak lagi. Produk *apparel* pria yang dirilis sejak awal berdirinya perusahaan ini berupa jaket, blazer, jas, t-shirt bernuansa Indonesia, kemeja, celana, dan slayer atau bandana. Di tahun 2017, Seven Inc juga menambah rintisan usaha di bidang lain seperti Tukang Las Jogja (Tukanglas.org), Web Developer (Republikweb.net), Rumah Konveksi (rumahkonveksi.com).

Diharapkan melalui Kerja Praktek ini penulis dapat melihat, mengerti, dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan dunia pekerjaan. Seperti tingkah laku, kemampuan berkomunikasi, dan kerjasama, dapat memahami dan mengerti dalam proses perancangan proyek desain, serta semua hal yang berhubungan dengan perancangan desain.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek ini adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan secara professional untuk menyelesaikan masalah-masalah pada bidang keahlian yang diambil terkhususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual yang ada pada dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Adapun batasan-batasan yang terdapat selama melaksanakan kerja praktek ini, meliputi:

1. Kerja Praktek dilaksanakan pada perusahaan yang berhubungan dengan bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Waktu pelaksanaan kerja praktek adalah tiga bulan.
3. Tugas yang diberikan oleh pembimbing berkaitan dengan tugas sebagai desainer grafis seperti desain feed instagram, desain instastory dan desain banner.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Kerja Praktek ini adalah:

1. Manfaat Institut

Dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten dan siap kerja serta sebagai media dalam menjalin hubungan kerjasama dengan perusahaan Seven Inc dalam melakukan pengembangan pendidikan dan menyumbangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman.

2. Manfaat Keilmuan DKV

Dapat menambah wawasan dan menjadi refrensi mengenai bagaimana cara membuat sebuah perancangan desain promosi bagi perusahaan serta dapat dijadikan acuan dan tambahan wawasan untuk mendorong adanya kerja praktek lebih lanjut guna meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi Perusahaan

Perusahaan dapat bertukar pikiran terhadap mahasiswa magang dan mendapatkan ide-ide baru yang sebelumnya belum pernah dipikirkan menjadi bisa dikembangkan, dapat meningkatkan produktivitas perusahaan, serta program kerja praktek secara tidak langsung dapat meningkatkan citra perusahaan itu sendiri.