

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institut Teknologi Telkom Purwokerto mewajibkan setiap mahasiswanya untuk menjalani kerja praktik di instansi pemerintah atau perusahaan swasta sebagai salah satu syarat lulus S1. Kerja praktik memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan teori yang dipelajari dalam dunia nyata dan mempersiapkan diri untuk dunia kerja. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) akan belajar bagaimana mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah melalui Kerja Praktek (KP) dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. DKV mempelajari bidang-bidang seperti *photography*, *videography*, *illustration*, *animation*, *digital design*, dan *advertising*. Semua bidang ini membutuhkan kreativitas untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi visual. Lulusan DKV dapat menjadi desainer grafis yang membuat solusi komunikasi visual yang menarik perhatian masyarakat.

Peningkatan teknologi membawa dampak besar bagi industri kreatif, termasuk dalam dunia media dan hiburan [1]. Keterbukaan akses dan ketersediaan peralatan dan teknologi canggih memudahkan banyak orang untuk menciptakan dan membagikan konten kreatif melalui berbagai platform digital. Banyaknya konten kreator yang muncul di media sosial dan aplikasi video sharing seperti YouTube, TikTok, dan Instagram memperlihatkan bahwa minat masyarakat akan produk hiburan yang unik dan berkualitas semakin meningkat [2]. Konten kreator membawakan konten-konten baru dan menarik, yang seringkali memiliki gaya dan sudut pandang yang berbeda dari produk hiburan yang dihasilkan oleh industri besar.

Konten kreator adalah individu atau kelompok yang membuat dan mengelola konten untuk platform media sosial, situs web, atau aplikasi lainnya [3]. Mereka bisa membuat berbagai jenis konten,

seperti video, gambar, tulisan, dan lainnya. Konten kreator seringkali memiliki basis penggemar yang setia dan dapat memperoleh pendapatan dari iklan, donasi, dan penjualan produk.

Di Balikpapan, ada salah satu konten kreator yang berawal dari pelajar SMK hingga sekarang sudah sukses di platform Youtube hingga membangun perusahaan sendiri. Perusahaan tersebut bernama PT.Sanjaya Harsa Abadi. Perusahaan ini bergerak di bidang industri kreatif, perusahaan tersebut memproduksi konten digital berupa video yang menarik dan menjadi hiburan bagi masyarakat Indonesia. Alasan utama penulis melakukan kerja praktik di PT. Sanjaya Harsa Abadi Balikpapan adalah untuk memperdalam ilmu dan pengalaman di dunia industri yang menonjolkan pada bidang media hiburan berupa konten video yang sesuai dengan ketertarikan di bidang tersebut, serta skill yang dimiliki penulis.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

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 Praktek

Batasan dalam kerja praktek ini yaitu:

1. Penulis sebagai Video Editor menerima *brief* dari *client* (ketua) lalu merancang visualisasi. Editor juga dituntut mampu berkomunikasi dengan baik ketika penerimaan brief, pengajuan preview video, hingga penanganan revisi dari klien.
2. Penulis sebagai Video Editor yang pelaksanaan kerja praktiknya dengan sistem *work from office* yaitu bekerja dari kantor, namun ketua perusahaan/klien membuat konten video di studio sendiri dan pembimbing lapangan.

3. Penulis sebagai Videografer menerima brief dari creative director lalu merekam projek. Videografer juga dituntut mampu mengedit video dari hasil merekam.
4. Penulis sebagai desainer grafis menerima brief dari creative director lalu merancang visualisasi yang sesuai dengan yang klien inginkan.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat dari kegiatan kerja praktik di PT. Sanjaya Harsa Abadi (Erere Studio) adalah:

1.4.1 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.

1.4.2 Manfaat bagi Institusi Perguruan Tinggi

1. Menjalin 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.

1.4.3 Manfaat bagi perusahaan

1. Menjalin kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi.
2. Membantu dalam efektifitas pekerjaan pada perusahaan tersebut.