

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman dan kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang dilalui di dunia ini, salah satunya dunia kerja. Berdasarkan hal tersebut maka kerja praktek dapat membantu mahasiswa dalam mengenal dan menggambar suatu kerja nyata. 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.

Perkembangan teknologi informasi memang sudah benar-benar merambah keberbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan yang bisa dibilang usia lanjut masih termotivasi untuk tetap mengikuti dan mempelajari perkembangan teknologi informasi, terlebih dalam bidang sosial media, e-commerce maupun teknologi digital lainnya yang tidak lepas dari suatu jaringan bernama internet. [1]. 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 adalah profesi yang membuat konten untuk platform media sosial, situs web, atau aplikasi lainnya [3]. Mereka bisa membuat berbagai jenis konten,

seperti video, gambar, tulisan, dan lainnya. Sedangkan konten kreator youtube adalah seseorang yang berperan di depan atau di balik layar. Membuat ide-ide kreatif, sehingga menarik subscriber untuk menonton di channel akun Youtubanya.

Kota Balikpapan, terdapat 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 *Graphic designer* menerima *brief* dari *client* (ketua) lalu merancang visualisasi. *Desainer* juga dituntut mampu berkomunikasi dengan baik ketika penerimaan brief, pengajuan preview desain, hingga penanganan revisi dari klien.
2. Penulis sebagai *Graphic designer* yang pelaksanaan kerja praktiknya dengan sistem *work from office* yaitu bekerja dari kantor, namun ketua perusahaan/klien membuat konten desain di studio sendiri dan pembimbing lapangan.
3. Penulis sebagai Videografer menerima brief dari creative director lalu merekam projek.

4. Penulis sebagai *Graphic designer* 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.