

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini di Indonesia perkembangan teknologi semakin pesat. Khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan tersebut juga meliputi perkembangan industry dan desain. Maraknya kebutuhan desain disegala aspek kehidupan menjadikan ilmu DKV atau Desain Komunikasi Visual menjadi hal yang sangat diperlukan disini. Kerap kali kantor-kantor seperti kantor pemerintahan membutuhkan bantuan untuk mengelola kemajuan teknologi tersebut khususnya dari mahasiswa magang.

Kebutuhan seperti desain grafis, kontek media sosial dan juga berita-berita terkini dapat dikerjakan oleh mahasiswa magang. Dilansir dari website Gramedia desain grafis yakni ilmu yang mengandalkan sebuah kreatifitas dalam menciptakan suatu rancangan yang berbentuk gambar. Tujuan akhirnya adalah sebagai kepentingan dari percetakan. Sedangkan konten media sosial yaitu konten yang dibuat dengan tujuan untuk sarana komunikasi karena kini teknologi menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telephone seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*).

Dengan hadirnya *Smartphone*, fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari sms, mms, *chatting*, *email*, *browsing* serta fasilitas sosial media. Menurut Nasrullah (2015) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*).

Di Banyumas terdapat salah satu kantor pemerintahan yang sangat aktif dalam dunia media sosial. Kantor tersebut yaitu Komisi Pemilihan Umum (KPU) Banyumas. KPU Banyumas bahkan menjadi pelopor media sosial Tiktok KPU perdaerah di seluruh

Indonesia. Oleh karenanya penulis memutuskan untuk menjalani magang di KU karena kebutuhan jobdesk diminati oleh penulis. Sehingga penulis bias membuat karya dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan.

## **1.2. Tujuan Kerja Praktik**

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 Praktik**

Penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembina bagian teknis dengan batasan kerjaan membuat desain ringan, membuat berita dan mnegedit konten reels dan tiktok.

## **1.4. Manfaat Kerja Praktik**

Adapun manfaat dari kegiatan kerja praktik di KPU Banyumas yakni:

1. Manfaat bagi mahasiswa
  - a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja.
  - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi untuk menyelesaikan permasalahan di perusahaan tempat kerja praktik.
  - c. Mendapatkan pengalaman tekanan deadline yang berbeda dengan tugas-tugas kuliah dari dosen.
  
2. Manfaat bagi Institusi Perguruan Tinggi
  - a. Menjalin kerja sama atau mitra kerja antara perguruan tinggi dengan dunia industri kreatif dimasa akan datang.
  - b. Meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang terampil dan profesional di bidang industri kreatif.

### 3. Manfaat bagi perusahaan

Menjalinkan kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi.