

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam artikelnya yang tertulis di laman www.kominfo.go.id, menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. Fakta kedua, 60 juta penduduk Indonesia memiliki gadget, atau urutan kelima dunia terbanyak kepemilikan gadget. Hal ini membuktikan dimana adanya teknologi yang semakin canggih dan banyaknya fitur hiburan seperti *game*, menonton film ataupun televisi, untuk foto-foto, bahkan sudah ada buku digital yang ditawarkan semakin memikat perhatian masyarakat, membuat masyarakat cenderung beralih ke *smartphone*, daripada membaca buku cetak.

Untuk mengembalikan minat dan perhatian masyarakat supaya setidaknya membeli buku cetak adalah dengan cara menyuguhkan cerita dan tampilan visual yang menarik. Seperti halnya yang ditulis pada laman literasimediatama.com, untuk membuat desain sampul yang menarik tidak harus selalu dengan desain-desain yang rumit. Bahkan banyak buku-buku *best seller* justru memiliki desain sampul yang sederhana namun maknanya tidak hilang dan menarik untuk dilihat.

Pemenuhan kebutuhan tampilan visual yang menarik memicu praktikan dalam pembuatan sampul buku. Berdasarkan studi lapangan pada perusahaan penerbitan, yaitu PT. Lontar Digital Asia (Bitread), praktikan banyak belajar tentang bagaimana caranya menerapkan materi yang telah diajarkan dan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi, serta mendapat gambaran umum bagaimana sebenarnya bekerja sebagai seorang desainer.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Dengan melakukan Kerja Praktek tentunya memiliki manfaat dan tujuan. Adapun yang menjadi manfaat dan tujuan dalam kerja praktek ini adalah:

- Untuk menerapkan materi yang telah diajarkan di bangku kuliah.

- Memperkenalkan dan memberikan gambaran bagaimana dunia kerja sesungguhnya.
- Mendapatkan pengetahuan dari praktek langsung yang mungkin belum atau tidak diajarkan di bangku kuliah.
- Menambah wawasan dan mampu mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari di bidang Desain Komunikasi Visual.

I.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan sebanyak 28x hari penuh sesuai ketentuan program studi Desain Komunikasi Visual UNIKOM. Tempat pelaksanaan Kerja Praktek pun dilakukan sesuai dengan kriteria yang program studi Desain Komunikasi Visual, seperti Perusahaan yang memiliki badan hukum yang jelas, berdiri lebih dari 2 tahun, dan sesuai dengan bidang Desain Komunikasi Visual. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek di PT. Lontar Digital Asia.

I.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai pada tanggal 9 April sampai dengan 21 April 2020. Waktu masuk kantor adalah jam 09.00 sampai dengan jam 17.00, sedangkan adanya kendala saat kuliah, maka hari dan jam dan telah disepakati bersama, yaitu paling banyak di hari Senin pada jam 14.00 sampai dengan 17.00, Selasa 14.00 sampai dengan 17.00 dan Kamis 09.00. Dalam beberapa terdapat waktu dimana praktikan dihitung masuk setengah hari, sehingga untuk mendapatkan waktu satu hari penuh bekerja, diberlakukan masuk kerja setengah hari sebanyak 2x. Namun pada saat tidak adanya perkuliahan dikarenakan dosen berhalangan atau terdapat acara kampus, praktikan memanfaatkan waktu satu hari penuh tersebut untuk masuk kerja. Sehingga praktikan telah bekerja di perusahaan PT. Lontar Digital Asia sebanyak 28x hari penuh, dengan 32x pertemuan tatap muka.

I.3.2 Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pemilihan tempat kerja praktek adalah berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya. PT. Lontar Digital Asia yang bertempat di Jl. Aeromodeling VI Komp. Cisaranten Endah No.6, Sukamiskin, Kec. Arcamanik,

Kota Bandung, Jawa Barat, tersebut telah memenuhi kriteria sepenuhnya, yaitu merupakan perusahaan yang memiliki hukum yang jelas yaitu PT. (Perseroan Terbatas), sudah berdiri selama 6 tahun, berdasarkan dari tahun berdirinya yaitu pada tahun 2014. Kemudian, PT. Lontar Digital Asia merupakan perusahaan yang memiliki divisi yang bergerak di bidang Desain Komunikasi Visual.