

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Kebutuhan dunia industri bisa jadi berbeda dengan apa yang dipelajari secara akademik mahasiswa dalam mata kuliah. Mata kuliah di kelas terbatas dengan adanya ruang dan waktu. Sehingga dibutuhkan momentum untuk dapat mencoba langsung dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan industri yang sebenarnya. Hal ini searah dengan kebutuhan persiapan mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja sesungguhnya setelah lulus kuliah nanti. Melatih sikap profesional, kerja sama dan mental dalam dunia kerja menjadi poin penting mengapa mata kuliah kerja praktik hadir pada kurikulum kuliah sehingga saat berhadapan langsung dalam dunia kerja mahasiswa tidak kaget lagi.

Desain Komunikasi Visual merupakan jurusan yang luas dan memiliki banyak bidang peminatan. Saya sebagai praktikan memilih kerja praktik pada bidang *User Interface* dan *User Experience (UI & UX) Designer* karena memang saya lebih tertarik menyelesaikan secara logis berdasarkan *human-centred design* dari sebuah masalah dengan ilmu yang saya miliki yaitu desain. Saya lebih menyukai hal terstruktur dari penelitian yang jelas dan menghasilkan solusi dibanding memikirkan visual yang terlalu kreatif yang saya anggap hanya menambah masalah saja. Selain itu bidang ini juga merupakan hal yang baru dan memiliki prospek karir yang sangat baik pada masa depan.

Pemilihan industri rintisan (*startup*) dipilih sebagai tempat kerja praktik karena saya sendiri berkeinginan membangun kembali rintisan yang sempat gagal saat masa inkubasi. *Startup* juga digerakkan mayoritas anak muda sehingga roda pengelolaan dapat lebih *up to date* sesuai kemajuan zaman pada era teknologi modern ini dan sosial kerja yang masih segar.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktik hadir karena memiliki berbagai maksud dan tujuan yang jelas. Adapun tujuan kerja praktik adalah sebagai berikut :

- Memberikan gambaran mahasiswa untuk mencoba terjun langsung dalam dunia industri sebenarnya sebelum lulus kuliah dan siap kerja saat lulus nanti.
- Momentum adaptasi mahasiswa dalam menghadapi perbedaan antara kebutuhan dunia industri dengan akademik yang dipelajari di kampus.
- Melatih kerja sama tim, indisipliner dan profesionalisme dalam dunia kerja.
- Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dipelajari pada dunia akademik ke dunia kerja yang sebenarnya.
- Mahasiswa dapat mengetahui ilmu, keterampilan, pengamatan dan pengalaman baru pada dunia kerja.
- Mahasiswa dapat memahami sistem kerja dan proses pembuatan desain dalam kebutuhan dunia kerja yang sebenarnya.

I.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

- Periode pelaksanaan kerja praktik ini dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan yang dimulai pada tanggal 27 April 2020 hingga berakhir pada 24 Juli 2020.
- Pelaksanaan kerja praktik ini dilaksanakan di PT. Pemuda Inovasi Teknologi yang beralamat di Jl. Cidadap Girang Baru No.15, Cidadap, Bandung, Jawa Barat 40143 namun pelaksanaan harian kantor dilaksanakan di tempat inkubator LPIK ITB. Jalan Ganesha Nomor 15F, Bandung, Indonesia.
- Terkait dampak pandemi COVID-19 sehingga kerja praktik ini dilaksanakan dengan sistem jarak jauh dari rumah (*work from home*).