**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**I.1 Latar Belakang Kerja Praktek**

Pada era globalisasi dan teknologi ini yang tentunya sangat berpengaruh terhadap masyarakat di seluruh dunia. Dimana kesempatan ini digunakan tidak hanya untuk mempermudah kehidupan sehari-hari tetapi juga untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia atau SDM, juga untuk meningkatkan suatu usaha dalam berbagai macam bidang atau lapangan pekerjaan. Saat ini kini telah menginjak era digital dengan teknologi berkembang sangat cepat. Salah satunya sosial media dengan berbagai macam manfaat mulai untuk kepentingan pribadi, organisasi, hingga bisnis. Hal ini tentunya bertujuan untuk mempermudah dalam berbagi informasi dengan efektif dan efisien.

Hal lain yang sangat berkaitan erat dengan teknologi adalah desain grafis. Richard Hollis (seperti dikutip P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., 2016) Desain grafis adalah hal-hal yang berkenaan dengan membuat atau memilih tanda-tanda dan mengaturnya pada sebuah permukaan untuk menyampaikan sebuah gagasan. Perkembangan desain grafis pada saat ini sangat diperlukan dalam beberapa bidang pekerjaan, salah satunya untuk kemajuan UMKM melalui *branding* seperti desain logo atau desain kemasan, poster iklan, maupun desain untuk konten sosial media produk tersebut.

Latar belakang kerja praktek adalah melatih *skill* yang telah didapat di perkuliahan untuk diterapkan di dunia kerja, menambah wawasan mengenai industi kreatif yang kelak akan digeluti setelah lulus, persiapan sebelum masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya, mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat dari perkuliahan, serta untuk memenuhi tugas mata kuliah Kerja Praktek di Fakultas Desain program studi Desain Komunikasi Visual.

**1.2 Tujuan Kerja Praktek**

Selain menambah pengetahuan dan pengalaman yang tidak dapat didapat pada saat duduk di bangku perkuliahan dari segi ilmu dan pengaplikasiannya, berikut adalah tujuan dari kerja praktek di Rumah Kreatif BUMN Bandung sampai dengan tujuan pembuatan laporan kerja praktek

1. Melatih mahasiswa dalam segi *hardskill* maupun *softskill* yang diterapkan langsung pada lingkungan pekerjaan,
2. Menambah wawasan dan pengalaman mengenai kegiatan pekerjaan di bidang kreatif serta lingkungannya,
3. Sebagai persiapan untuk terjun ke dunia kerja terutama di bidang kreatif,
4. Mengaplikasikan ilmu desain ke dalam dunia kerja dan kebutuhan lainnya.
5. Sebagai pemenuhan mata kuliah Kerja Praktek di Fakultas Desain program studi Desain Komunikasi Visual.

**1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek**

Waktu yang digunakan untuk melaksanakan kerja praktek adalah tanggal 06 April 2020 sampai dengan 17 Juni 2020. Hari dan jam kerja menyesuaikan dengan jadwal libur kuliah yaitu hari senin dan rabu. Dikarenakan adanya wabah covid-19 tempat pelaksanaan kerja praktek dilakukan secara *Work From Home*, tidak dilaksanakan secara langsung di kantor Rumah Kreatif BUMN Bandung.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Hari | Tanggal |
| April | Mei | Juni |
| 1 | Senin | 6 | 13 | 20 | 27 | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 |
| 2 | Rabu | 8 | 15 | 22 | 28 | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 |

Tabel III.1 Daftar Hadir Kerja Praktek di Rumah Kreatif BUMN Bandung

Sumber : Dokumen Pribadi (2020)

 **:** hadir