

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah suatu bentuk penyelenggaraan dari Universitas yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di kampus dengan program perusahaan yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional.

Dimana keahlian profesional tersebut hanya dapat dibentuk melalui tiga unsur utama yaitu ilmu pengetahuan, teknik, dan kiat. Ilmu pengetahuan dan teknik dapat dipelajari dan dikuasai kapan dan dimana saja kita berada, sedangkan kiat tidak dapat diajarkan tetapi dapat dikuasai melalui proses mengerjakan langsung pekerjaan pada bidang profesi itu sendiri. Pendidikan Sistem Ganda dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang profesional dibidangnya. Melalui Pendidikan Sistem Ganda diharapkan dapat menciptakan tenaga kerja yang profesional tersebut (Maulana, 2009).

Dimana para mahasiswa yang melaksanakan Pendidikan tersebut diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapat dan sekaligus mempelajari dunia industri. Tanpa adanya Pendidikan Sistem Ganda ini kita tidak dapat langsung terjun ke dunia industri karena kita belum mengetahui situasi dan kondisi lingkungan kerja.

Di dalam lapangan kerja industri kreatif tak lepas dari jasa *Design Consultant* yang berfokus pada layanan konsultasi dan desain. *Design Consultant* tidak hanya dituntut untuk berpikir kreatif, namun juga mampu mengetahui bagaimana cara menghasilkan inovasi terbaru di dunia desain.

Jumlah *Design Consultant* di Indonesia juga banyak, namun penulis memilih Satu Collective yang berlokasi di Jakarta, Jawa Barat sebagai tempat PKL karena perusahaan ini walaupun masih baru berdiri delapan tahun, namun klien-klien dari perusahaan ini cukup besar dan dikenal oleh banyak orang. Tempat ini juga saya pilih sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman sekaligus menerapkan ilmu yang

sudah diajarkan di perkuliahan. Oleh karena itu, penulis menulis laporan dengan judul “ Perancangan Sosial Media Banner Perusahaan Philip Morris di Satu Collective ”.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan PKL ini, penulis membatasi topik hanya pada proses dan hasil perancangan social media post dari perusahaan Philip Morris yang telah dikerjakan selama dua bulan di Satu Collective Jakarta, yaitu bulan Juni hingga bulan Agustus tahun 2019.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini yaitu bagaimana proses perancangan *social media post* perusahaan Philip Morris di Satu Collective Jakarta.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum mahasiswa dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa dalam menganalisa, mengembangkan ilmu pengetahuan, dan dapat menerapkan teori dan praktek yang sudah diajarkan ke dalam industri kreatif.
- b. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk ikut serta dan berkontribusi dalam dunia kerja industri.

1.4.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari kegiatan PKL ini adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa mampu mengetahui proses kerja di industri kreatif.
- b. Dapat membekali pengetahuan dunia kerja dalam mahasiswa sehingga dapat menambah pengalaman mahasiswa.
- c. Mengembangkan *problem solving* sekaligus melatih mental dan fisik mahasiswa atas realitas masalah yang terjadi didalam industri agar siap kerja.

1.5 Manfaat

Berbagai manfaat yang diperoleh mahasiswa dari kegiatan Praktek Kerja

Lapangan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

- a. Mendapatkan pengetahuan tentang ilmu, proses kerja, dan manajemen dari suatu perusahaan dalam dunia kerja yang nyata.
- b. Dapat memperoleh kemampuan proses *problem solving* ketika menghadapi suatu masalah yang terjadi di perusahaan.
- c. Mendapat pengalaman kerja yang nyata dan bisa dijadikan sebagai bekal ketika memulai karir setelah lulus dari dunia perkuliahan.
- d. Memperoleh pembelajaran mengenai proses menganalisa jenis perusahaan klien dan apa yang menjadi daya jual perusahaan tersebut.
- e. Memperdalam kreativitas dan pengetahuan mahasiswa dalam pengaplikasian sistem kerja pada perusahaan.

1.5.2 Bagi Universitas

- a. Membuka peluang bagi Universitas Ma Chung Malang untuk melakukan kerja sama dengan perusahaan terkait.
- b. Prodi Desain Komunikasi Visual dapat membandingkan teori yang sudah diajarkan dengan praktek nyata di lapangan kerja, khususnya dalam ilmu *Desain Grafis*, sehingga dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan kurikulum mata kuliah Desain Komunikasi Visual.
- c. Sebagai sarana untuk melihat bagaimana perkembangan keterampilan dan ilmu pengetahuan yang sudah diraih mahasiswa dan pengaplikasian ilmu yang didapat dari proses perkuliahan.

1.5.3 Bagi Perusahaan

- a. Dapat membantu penyelesaian tugas proyek besar dan kecil yang ada dalam suatu perusahaan.
- b. Membantu proses dalam memecahkan masalah atau kendala yang terjadi pada saat proyek berlangsung dalam perusahaan.
- c. Dapat membantu proses sistem operasional kerja dalam perusahaan
- d. Dapat memberikan saran atau masukan untuk sistem operasional perusahaan sekaligus untuk pekerja magang selanjutnya.