

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam hidup setiap orang. Manfaat dari pendidikan adalah memberi pengetahuan tentang semua hal yang ada di dunia, mulai dari hal-hal yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar hingga apa yang ada di alam semesta. Setelah itu, pendidikan ini juga dibagi menurut tingkat kesulitan dan bidang yang ingin diambil, mulai dari tingkat yang paling dasar yaitu keluarga hingga tingkat pendidikan tinggi seperti universitas. Lalu pendidikan juga terbagi dengan bidang yang akan diambil, dari bidang umum hingga bidang menjerus pada keahlian tertentu seperti Sistem Informatika, Farmasi, dan sebagainya. Menurut Addis dan Winch dalam Jurnal *“Education and Expertise”*, diperlukan pengertian dalam keahlian dalam pendidikan professional baik secara metode, sarana, dan prasarana untuk mendukung perkembangan dari keahlian masing-masing murid.

Dalam jangka waktu tertentu, pendidikan pada sarana dan prasarana pendidikan dapat menjadi membosankan, mengingat anak sekolah dasar yang masih diperkenalkan pengetahuan umum tentang menulis, membaca, menggambar, dan mengenali lingkungan sekitarnya. Tidak jarang setiap tempat pendidikan dasar menggunakan media cetak. Media cetak untuk pendidikan, mayoritas berisi teks dan gambar yang sering tidak dirancang dengan baik dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif. (Adriana G. Bus, 2020, p. 6) mengungkapkan walaupun secara media cerita digital yang dibacakan oleh *voiceover* dan buku cetak yang dibacakan oleh seseorang tidak terlalu berpengaruh pada ketertarikan anak-anak dalam menyimak, buku digital tetap memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku cetak. Mulai dari akses lebih mudah, harga buku yang lebih terjangkau, dan proses belajar yang lebih interaktif. Baik dari murid, tenaga kependidikan, hingga orang tua. Tidak jarang banyaknya perusahaan bimbingan sekunder yang beralih pada media digital didirikan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran.

Klugee adalah salah satu sarana belajar sekunder (les-lesan) yang diciptakan oleh Bebasari Amiroh, menerima pelajar dari Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas. Menggunakan metode belajar bilingual berbasis media digital sesuai kurikulum pendidikan. Sehingga memfokuskan untuk para pelajar menggunakan gawai dan berbicara bahasa inggris pada setiap pertemuan, lalu Klugee memiliki tujuan ingin mempermudah proses pembelajaran dan membuatnya lebih menyenangkan. Terutama dengan memperkenalkan metode belajar yang mudah bagi anak-anak dengan menggunakan objek yang sering ditemukan di lingkungan sekitar. Konsep ini membuat penulis tertarik untuk mengikuti kegiatan PKL ketika ditawarkan oleh ketua tim desain dan Bebasari Amiroh.

## **1.2 Batasan Masalah**

Dalam penulisan ini, Penulis akan membahas tentang perancangan desain aset dan layout aplikasi *web based* pembelajaran sekolah dasar di Klugee pada periode 7 Februari 2020 – 20 Mei 2020.

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan penulis dalam program Praktik Kerja Lapangan di Klugee adalah sebagai berikut:

- a. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa siap untuk bekerja di lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa dapat mempraktikkan ilmu yang telah didapat selama proses perkuliahan.
- c. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk menjalin hubungan baik antara mahasiswa dengan berbagai pihak, khususnya Klugee.
- d. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk memenuhi syarat mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
- e. Praktik kerja lapangan merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

## **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat dari program Praktik Kerja Lapangan di Klugee dari berbagai pihak adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi universitas
  1. Menciptakan hubungan kerja sama yang baik dengan Universitas Ma Chung.
  2. Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai lembaga pendidikan yang mempersiapkan mahasiswa untuk memiliki kualitas kerja yang baik dan memahami kondisi industri pada masa sekarang.
  3. Dapat mengevaluasi kurikulum yang diberikan telah memenuhi kebutuhan industri.
- 2) Bagi mahasiswa
  1. Mengetahui dan memperoleh wawasan yang lebih luas tentang proses kreatif sebuah perusahaan terkait dengan bidang Desain Komunikasi Visual.
  2. Mengetahui dan memahami proses dan manajemen produksi yang meliputi kegiatan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi aset dan layout aplikasi.
  3. Mendapat pengalaman dan memahami kebutuhan dan situasi kerja secara nyata.
- 3) Bagi perusahaan
  1. Menjalin relasi yang baik antara perusahaan dengan Universitas Ma Chung.
  2. Menggunakan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) sebagai dasar masukan kebijakan perusahaan serta bahan pertimbangan dalam melaksanakan aktivitas kerja.
  3. Mendapatkan referensi calon pekerja dengan standar industri.