

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Saat membuat gambar, kita harus mengetahui urutan isi gambar yang disajikan agar rapi dan jelas. Susunan inilah yang dimaksud dengan tata letak. *Layout* adalah sebuah susunan yang menjadi acuan saat mendesain halaman sebuah gambar. Tujuan penting tata letak adalah untuk memulai desain yang terstruktur, karena tata letak yang baik membantu menyampaikan informasi secara logis dan konsisten dari konten desain. Tata letak juga merupakan perhitungan posisi objek-objek dalam ruang desain. *Layout* desain harus memperhatikan elemen-elemen agar dapat membentuk suatu komposisi artistik (DeFar, 2019).

Fotografi pada era ini sangat digandrungi oleh semua kalangan. Foto itu sendiri dapat dengan mudah diambil melalui ponsel. Berbeda dengan jaman dahulu, dimana untuk mengambil sebuah foto diperlukannya kamera film yang pemasangannya cukup rumit. Meskipun pada era ini pengambilan foto bisa dilakukan oleh semua orang, namun tidak banyak orang yang ahli untuk mengambil gambar. Maka dari itu, perlunya proses *editing* atau *retouch* untuk mempercantik foto yang telah diambil tanpa perlu mengulangi momen yang terlewat. Proses editing foto dapat memakan waktu yang lama, tergantung pada seberapa banyaknya efek yang digunakan.

Perkembangan teknologi informasi memegang peranan penting di era digital saat ini. Teknologi yang semakin canggih memudahkan pengguna media digital untuk menyampaikan informasi atau berita. Hal ini memudahkan pemasar untuk menggunakan informasi untuk memasarkan produknya. Pengguna internet di dunia pada tahun 2021 berjumlah 4,76 miliar. Menurut S.A. Pangerapan (Webinar Siberkreasi Mahasiswa Makin Cakap Digital, 2021) menyatakan bahwa pada tahun 2021 pengguna internet di Indonesia meningkat 11 persen dari tahun sebelumnya, yaitu 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna. Berdasarkan angka tersebut, sebagian besar dari 202,6 juta pengguna internet menggunakannya untuk mengakses jejaring

sosial. Maka dari itu, muncullah beberapa perusahaan pemasaran. Hal ini dapat membuat pemasar lebih efisien dan efektif dalam memasarkan produknya karena memasarkan produk di media sosial tidak memerlukan anggaran untuk pencetakan, perijinan, dan pemasangan. Maka dari itu, semakin banyak pengguna internet di dunia, dapat menjadi jembatan agar hasil karya tersebut dikenal oleh banyak orang

PT.Viralin Kreasi Indonesia bergerak pada pemasaran internet/*digital advertising*. Tentunya dengan adanya klien yang memesan untuk membuat iklan tersebut dan dipublikasikan melalui *talent* yang bekerjasama dengan PT.Viralin Kreasi Indonesia. Dikarenakan praktik kerja lapangan ini dilakukan selama pandemi covid 19, maka pihak PT. Viralin Kreasi Indonesia menyarankan penulis untuk melaksanakan praktik kerja lapangan secara daring.

### **1.2.Batasan Masalah**

Terdapat 2 batasan masalah bagi penulis pada saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT. Viralin Kreasi Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- a. Penulis diterima sebagai mahasiswa magang di PT. Viralin Kreasi Indonesia.
- b. Penulis ditugaskan sebagai desainer untuk beberapa *project* yang diberikan oleh pihak *project manager* dari PT. Viralin Kreasi Indonesia selama 3 bulan dari bulan September hingga Desember.

### **1.3.Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan di PT. Viralin Kreasi Indonesia yang akan dicapai yaitu sebagai berikut:

- a. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa dapat pengalaman untuk bekerja di lingkungan kerja yang sesungguhnya dan menerapkan ilmu yang telah di terima selama perkuliahan.
- b. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

- c. Praktik kerja lapangan dilakukan untuk menjalin relasi baik antara mahasiswa dengan pihak yang bersangkutan di PT. Viralin Kreasi Indonesia.

#### **1.4. Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Dengan adanya kegiatan Praktik Kerja Lapangan, diharapkan mampu memberikan manfaat bagi mahasiswa, dan bagi PT. Viralin Kreasi Indonesia, berikut adalah manfaatnya:

##### **1.4.1 Bagi Mahasiswa**

- a. Dengan adanya kegiatan praktik kerja lapangan, diharapkan mahasiswa mampu beradaptasi dengan ruang lingkup dunia kerja.
- b. Mahasiswa dapat memiliki relasi yang lebih luas.

##### **1.4.2 Bagi PT. Viralin Kreasi Indonesia**

- a. Mahasiswa dapat mengikuti tahapan kerja sesuai dengan perusahaan.
- b. Perusahaan mendapatkan hasil dari pekerjaan sebagai asset.
- c. Perusahaan dapat mempromosikan hasil kerja mahasiswa yang telah diselesaikan.