

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Desain adalah suatu hal yang tidak jarang kita temui sehari-hari. Mulai dari lingkungan kita, bangunan-bangunan disekitar kita, hingga apapun yang ada didalam gawai kita semua sudah terdesain. Ada yang terdesain dengan baik, ada juga yang didesain seadanya. Desain sendiri memiliki banyak sekali cabang didalamnya mulai dari branding, desain interior, desain grafis, dan juga jenis desain lainnya. Desain juga dapat membantu masyarakat hidup lebih mudah. Contohnya adalah desain dapat membantu mempromosikan usaha, desain juga bisa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari manusia. Di dunia dimana teknologi berkembang sangat cepat, desain adalah hal yang wajib di gunakan didalam segala aspek kehidupan manusia yang berkaitan dengan teknologi. Oleh karena itu ada cabang desain yang sangat erat dengan teknologi yaitu adalah desain grafis. Banyak sekali peluang kerja bagi orang-orang yang memutuskan untuk berprofesi sebagai desainer grafis. Banyak sekali pengusaha-pengusaha yang memutuskan untuk membuka studio desain grafis sebagai matapencapaian mereka. Banyak sekali juga lomba-lomba mengenai desain grafis mulai dari taraf nasional hingga internasional.

Desain grafis memiliki banyak sekali turunan karya yaitu, logo, infografis, desain web, desain media sosial, dan juga karya-karya lainnya. Karena disebut sebagai desain grafis maka semua kegiatan mendesain dilakukan secara digital. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa desain grafis terus berkembang semakin modern seiring majunya teknologi yang sangat cepat. Pada tahun 2017, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyatakan bahwa desain komunikasi visual merupakan salah satu subsector yang paling pesat pertumbuhannya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), angkanya mencapai 8,14% dan hingga sekarang terus berkembang seiring berjalannya waktu (Reily : 2019). Menurut data yang dikumpulkan, Badan Ekonomi Kreatif juga

menyatakan bahwa desainer di Indonesia telah berkontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian nasional dengan nominal sebesar Rp. 989 Triliun (Nurchayadi : 2019). Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peran desainer di Indonesia sangat besar dan berdampak. Oleh karena itu setiap desainer harus terus bersaing dan menciptakan karya *original* untuk dapat bertahan dalam industri. Banyak *trend* atau *style* desain grafis baru yang diinovasikan oleh desainer-desainer muda di dunia ini. Setiap desainer harus terus berkembang dan tidak pernah merasa puas untuk menemukan inovasi baru bagi kepentingan desainer itu sendiri dan juga perkembangan negara Indonesia.

Penulis sebagai salah satu mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang akan menggeluti profesi sebagai desainer grafis profesional, penulis telah menyelesaikan kegiatan praktik kerja lapangan agar penulis dapat mencari pengalaman dan ilmu sebelum terjun ke dunia desain grafis profesional. Penulis memutuskan untuk menjalankan kegiatan praktik kerja lapangan di sebuah perusahaan bernama Kesato & co yang terletak di Bali. Kesato & co adalah sebuah perusahaan yang berfokuskan ke agensi digital dan juga desain grafis. Kesato & co sendiri merupakan perusahaan yang berasal dari Paris, Prancis. Kesato & co merupakan perusahaan yang sudah lama berdiri dan juga memiliki reputasi yang cukup baik yang tertulis pada portfolio mereka bahwa Kesato & co telah melayani perusahaan-perusahaan besar dari luar negeri dan juga perusahaan-perusahaan besar di Bali seperti, *Beachwalk*, *Motel Mexicola*, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu penulis memilih Kesato & co sebagai acuan atau panduan untuk mendalami lebih dalam mengenai hal-hal yang berkaitan dengan dunia kerja sebagai desainer grafis profesional.

## **1.2 Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan-batasan masalah bagi penulis selama melaksanakan praktik kerja lapangan di Kesato & co:

- a. Penulis diterima sebagai mahasiswa praktik di Kesato & co.

- b. Penulis diposisikan sebagai desainer grafis magang di Kesato & co.
- c. Penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh Kesato & co.

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

Tujuan yang hendak dicapai dari pelaksanaan praktik kerja lapangan di Kesato & co ini 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 Kesato & co
- 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, Malang

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

Dari praktik kerja lapangan yang telah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi mahasiswa, bagi Universitas Ma Chung, serta bagi Kesato & co.

#### **1.4.1 Bagi Mahasiswa**

Manfaat bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Dengan dilaksanakannya praktik kerja lapangan, diharapkan mahasiswa mampu mengerti serta memahami realita di lingkup dunia kerja dengan segala tantangan yang ada di dalamnya.

- b. Praktik kerja lapang adalah salah satu bentuk pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah didapat selama proses perkuliahan yang diolah menjadi sebuah karya yang baik dan bermanfaat.
- c. Praktik kerja lapangan mengajarkan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung serta membangun sebuah relasi nyata yang tidak hanya dilakukan berdasarkan teori saja.
- d. Memenuhi persyaratan mata kuliah praktik kerja lapangan yang merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

#### **1.4.2 Bagi Universitas Ma Chung**

Manfaat bagi Universitas Ma Chung adalah sebagai berikut:

- a. Universitas dapat memperkenalkan diri serta lebih dikenal oleh masyarakat luas.
- b. Universitas mampu membangun hubungan yang lebih luas dengan pihak yang berkaitan dengan dunia pekerjaan bagi mahasiswa.
- c. Universitas mampu dapat mengevaluasi relevansi ilmu serta teknik pembelajaran dengan realita dunia kerja yang ada saat ini.
- d. Alumni Universitas Ma Chung dapat menjadi pribadi yang terampil dalam pekerjaannya setelah menempuh praktik kerja lapangan.
- e.

#### **1.4.3 Bagi Kesato & Co**

Manfaat bagi Kesato & co adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan mahasiswa magang mampu membantu menyelesaikan persoalan dalam perusahaan yang sesuai dengan bidang yang ditekuni.
- b. Diharapkan perusahaan dapat lebih maju untuk kedepannya dengan andil yang telah dilakukan oleh mahasiswa magang semasa praktik kerja lapangan.

- c. Perusahaan mendapatkan standar desain bagi asetnya sehingga dapat menimbulkan kesan professional dan stabil untuk kedepannya.
- d. Perusahaan mampu mempromosikan usahanya lebih baik serta professional dengan media promosi serta branding yang telah dirancang oleh mahasiswa magang.