

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain adalah sebuah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan, hal ini disampaikan oleh (Ikhwanul Yafis, 2013). Desain juga merupakan suatu disiplin ilmu yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Desain sangat berhubungan dengan suatu visual dan juga manusia sendiri merupakan makhluk visual. Pada saat ini visual dan desain juga sangat berpengaruh dalam kemajuan teknologi. Dikemajuan teknologi yang pesat saat ini kebutuhan akan seorang desainer untuk memenuhi dan mengembangkan teknologi, salah satunya desainer grafis.

Desain grafis adalah salah satu cabang ilmu dalam desain yang saat ini berkembang pesat terutama untuk kebutuhan dimasyarakat. Pengertian dari desain grafis sendiri adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*), menurut (Dan Pelatihan Desain Grafis, n.d.). Desain grafis berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual sendiri adalah suatu ilmu atau cabang ilmu yang dimana mengkomunikasikan sesuatu hal dalam bentuk visual. Desain grafis pada saat ini juga menjadi suatu profesi yaitu desainer grafis, yang dimana memiliki pengertian yaitu seorang yang menciptakan karya visual dan mengkomunikasikan sesuatu hal melalui karya tersebut. Desain grafis sendiri saat ini sangat berhubungan dengan *digital marketing*. Penerapan dalam *digital marketing* yaitu desain grafis dalam pengolahan dan perancangan desain sosial media. Sosial media saat ini sangat bergantung pada ilmu terapan dari Desain Komunikasi Visual salah satunya desain grafis.

Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual yang memilih konsentrasi *Game & Digital Media Design* dan memiliki minat dalam dunia *Brand & Graphic Design* melakukan Praktik Kerja Lapangan sebagai salah satu prasyarat kelulusan dan juga untuk mendapatkan pengalaman dalam

menghadapi dunia kerja secara nyata. Disini penulis melakukan pemilihan lokasi Praktik Kerja Lapangan didasari dari potensi diri untuk mengembangkan keahlian yang dimiliki.

Praktik kerja lapangan yang dilakukan di Start Friday Asia (*Brand Consultant*) yang berada di Surabaya, Jawa timur. Start Friday Asia sendiri sebagai *Brand Consultant* bekerja menyediakan *digital marketing* dan juga keperluan dari *brand-brand* yang menjadi klien dari Start Friday Asia. Start Friday Asia sendiri tidak hanya memiliki klien dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri, yang dimana Start Friday Asia memiliki cabang di luar Indonesia yaitu Turki tepatnya di kota Istanbul dan juga di Kuala Lumpur, Malaysia. Dari hal tersebut maka diharapkan Start Friday Asia dapat menjadi tempat acuan pembelajaran bagi dalam bidang Desain Grafis dan *Branding*.

1.2. Batasan Masalah

Berikut Batasan masalah dari penulis yang melaksanakan praktik kerja lapangan selama 3 bulan tehitung dari 4 Juli 2022 hingga 4 Oktober 2022 :

- a. Penulis diterima sebagai mahasiswa magang di Start Friday Asia di dalam divisi *Brand Design*, sebagai desainer grafis.
- b. Penulis ditempatkan sebagai desainer grafis di Start Friday Asia dan mengerjakan desain sosial media pada *brand-brand* yang telah ditentukan oleh Start Friday Asia.

1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan praktik kerja lapangan yang diharapkan penulis di Start Friday Asia, yaitu :

- a. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa kelak mampu untuk bekerja di lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Praktik kerja lapangan dilakukan agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan.

- c. Praktik kerja lapangan dilalukan untuk terciptanya relasi antar mahasiswa, tempat magang dan juga terhadap Universitas Ma Chung.
- 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 Praktik Kerja Lapangan

Dengan adanya praktik kerja lapangan diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa, Universitas Ma chung terkhususnya program studi Desain Komunikasi Visual, bagi Start Friday Asia, dan juga bagi masyarakat. Berikut manfaatnya :

1.4.1. Bagi Mahasiswa

- a. Dengan dilaksanakannya praktik kerja lapangan, diharapkan mahasiswa mampu mengerti dan memahami realita di lingkup dunia kerja dengan segala hal yang ada di dalamnya.
- b. Menjadi wadah pengaplikasian ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan.
- c. Dengan praktik kerja lapangan mahasiswa diharapkan dapat menjalin relasi baik dengan orang-orang baru.
- d. Menjadi salah satu prasyarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

1.4.2. Bagi Universitas Ma Chung

- a. Dapat memperkenalkan Universitas Ma Chung, khususnya program studi desain komunikasi visual.
- b. Universitas mampu membangun hubungan yang lebih luas dengan pihak yang berkaitan dengan dunia kerja.
- c. Menciptakan mahasiwa Universitas Ma Chung yang terampil dan siap memasuki dunia kerja setelah lulus.

1.4.3. Bagi Start Friday Asia

- a. Mahasiswa mampu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan dalam perusahaan sesuai dengan bidang yang tekuni.
- b. Perusahaan dapat memenuhi kebutuhan klien terkhususnya pada desain sosial media.
- c. Perusahaan dapat menjalin relasi yang lebih luas baik kepada mahasiswa maupun kepada Universitas Ma Chung.
- d. Perusahaan mendapatkan keuntungan dari hasil pekerjaan yang dikerjakan mahasiswa. Salah satu contohnya adalah keuntungan dalam hal mempromosikan perusahaan maupun klien.