

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan tenaga kerja profesional, ulet, dan berpengalaman sangat dicari pada semua lapangan kerja. Setiap hari tenaga kerja baru terus bertambah dan persaingan untuk mendapatkan pekerjaan menjadi semakin ketat dan berat. Karena itu setiap orang dituntut untuk belajar lebih keras, lebih aktif, lebih produktif dan lebih kreatif agar bisa bertahan hidup dan berkembang.

Desainer adalah pekerjaan yang tidak terlepas dari persaingan tersebut. Seorang desainer, dituntut untuk memiliki kemampuan analisis, pertimbangan strategi dan kemampuan menterjemahkan visual yang benar-benar sempurna untuk bisa menghasilkan komunikasi visual. Dan dikarenakan tugas desainer meliputi banyak sekali bidang, orang dan lingkungan, maka hal yang sangat dibutuhkan untuk berkembang adalah ilmu, kerja keras, waktu dan pengalaman.

Ilmu desain bukanlah ilmu yang cukup hanya diajarkan di lingkungan kuliah. Begitu banyak ilmu dan situasi yang tidak bisa atau tidak sempat diajarkan di masa – masa pembelajaran formal. Maka desain bukanlah ilmu yang bisa dipelajari dari buku, sangat banyak hal-hal yang sangat penting di dunia desain yang hanya bisa ditemui bila kita menjalaninya sendiri di dunia bekerja.

Maka dari itu, Kerja Praktik sangat dibutuhkan oleh semua mahasiswa yang akan berkecimpung di dunia kerja. Di masa itu, praktikan bisa merasakan sendiri bagaimana cara kerja dan aturan main pekerjaan tersebut di dunia nyata, dan kemudian membahasnya dengan universitas untuk mempersiapkan diri lebih baik dan mampu bersaing di alam sebenarnya.

Praktikan memilih untuk bekerja di *Print & Print* (kini juga bergabung dengan *She Studio*, yang dikepalai oleh orang yang sama), sebuah perusahaan desain dan percetakan yang bergerak di Jakarta. Praktikan melihat perusahaan tersebut sebagai tempat yang cocok untuk mempelajari

dunia desain dan cetakan sehingga praktikan memahami proses pembuatan desain hingga sampai jadi ditangan end – user. *Print & Print* dan *She Studio* adalah perusahaan baru, namun memiliki klien yang terus berkembang dan bekerja bersamanya menghasilkan pengalaman-pengalaman baru.

Selama bekerja bersama *Print & Print* dan *She Studio*, praktikan mendapat banyak sekali wawasan dunia desain. Ditambah lagi karena *Print & Print* dan *She Studio* sudah memiliki klien-klien langganan yang bervariasi dan menarik. Praktikan juga diperlakukan layaknya seorang desainer dan diberi kepercayaan dan tanggung jawab untuk meng-handle beberapa proyek dengan hanya sedikit arahan dari bu Sheila dan pak Aldo. Sistem kerja serta waktu deadline yang cepat memang sangat membatasi jumlah sketsa dan asistensi kepada klien, namun hasil desain yang diberikan kepada klien selalu optimal. Sebuah gudang ilmu dan kesempatan yang sangat berharga inilah yang mendorong praktikan untuk menjalani kerja praktik di *Print & Print* dan *She Studio*.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Dalam proses Kerja Praktik, praktikan melaksanakan tahapan-tahapan dari awal hingga akhir. Dimulai dari bertemu klien, pematangan konsep, melakukan *brainstorming* bersama, berdiskusi dan asistensi bersama klien, pembuatan *dummy*, hingga produksi akhir. Tahapan-tahapan tersebut disertai bimbingan dari senior yang sudah lama bekerja di *Print & Print* dan *She Studio*.

1.3 Batasan Kerja Praktik

Praktikan telah mengikuti proses Kerja Praktik dalam waktu 200 jam, dan berhasil menghasilkan beberapa karya dalam pelaksanaannya. Proyek-proyek tersebut adalah:

- LOGO GOELA
- MENU RAWON MBAK ENDANG
- *SIGN BOARD* PHOENAM COFFEE

1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktik

Maksud dari Kerja Praktik adalah untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa yang hampir lulus untuk mendapatkan pengalaman di dunia kerja yang sebenarnya. Hal tersebut sangat penting karena dunia kerja desain sangat berbeda dengan bangku perkuliahan. Pengetahuan tentang desain, *software*, *sense* yang baik, pemikiran yang tajam tidak cukup untuk bisa bertahan di dunia asli. Dibutuhkan segudang pengalaman dan pengetahuan tanpa batas untuk menjadi seorang desainer.

Dengan adanya Kerja Praktik, seorang calon desainer akan lebih siap dan lebih berpengalaman dalam menghadapi segala persaingan dan rintangan saat ia lulus nanti. Praktikan bisa lebih mengenal medan dan lebih mudah untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan pekerjaan, dan diharapkan untuk bisa menemukan tempat kerja yang tepat setelah lulus nanti.

1.5 Metode Perolehan dan Pengolahan Data

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini, praktikan memperoleh dan mengolah data dengan mengamati langsung sistem kerja Print & Print dan She Studio selama menjalani masa kerja praktik. Praktikan juga melakukan wawancara tidak berstruktur dan mendapat banyak masukan dari pihak-pihak yang sudah lebih berpengalaman pada tempat praktikan bekerja. Data desain didapat melalui studi pustaka ataupun internet sehingga mendapatkan sumber informasi yang lebih solid, terpercaya dan bisa dipertanggung jawabkan.