

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Guna menjadi seorang desainer grafis yang handal yang diperlukan adalah satu individu yang dapat berkarya, siap untuk menghadapi berbagai macam tantangan yaitu dengan cara melakukan kerja praktek (magang) yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Kristen Maranatha, jurusan D3 Seni Rupa dan Desain, tujuan akhir melakukan kerja praktek adalah melatih diri untuk dapat bekerja secara tanggung jawab dan profesional.

Tempat kerja praktek yang dipilih yaitu Suroso Desain Studio yang beralamat di Jl. Lengkong Besar No. 4D Bandung. Tempat kerja praktek ini sudah beberapa kali menerima mahasiswa magang, mayoritas mahasiswa yang magang berasal dari Universitas yang berada di Kota Bandung, termasuk Universitas Kristen Maranatha. Dorongan dan dukungan diberikan oleh Ibu Merine, BA, selaku dosen pembimbing mata kuliah kerja praktek, kemudian dilaksanakan kerja praktek di Suroso Desain Studio. Studio tersebut bergerak di bidang jasa *digital artwork* dan *output image setter*. Tempat kerja praktek ini dipilih karena akses menuju lokasi relatif mudah dijangkau serta penulis ingin mengetahui lebih dalam bagaimana alur kerja *digital* hingga *output image setter*.

## **1.2. Ruang Lingkup Pekerjaan**

Posisi dan peran yang dilakukan penulis selama kerja praktek di Suroso Desain Studio adalah sebagai *visualizer* dan bekerja sama dengan Departemen Kreative. Tugas dari seorang *visualizer* adalah membuat layout beserta dengan konsepnya, selain itu tugas dari seorang *visualizer* harus dapat mempresentasikan dan bertanggung jawabkan karya yang dibuatnya kepada klien.

## **1.3. Tujuan**

Pelaksanaan dari kerja praktek adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada mata kuliah kerja praktek dan wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi D3 Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha dan dapat dilaksanakan pada semester VI. Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek, untuk pengenalan terhadap proses kerja yang sesungguhnya, dan diharapkan setelah dibekali kemampuan akademik, mahasiswa dapat bekerja secara profesional serta dapat menerapkan, menguji, dan mengembangkan bidang keilmuannya lewat kerja nyata.

Tujuan penulisan laporan kerja praktek untuk dokumentasi dan memberi tahu kepada pihak Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) mengenai proyek yang sudah dikerjakan, selama dilaksanakannya kerja praktek di Suroso Desain Studio.