



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang bertujuan untuk memberi informasi dan solusi kepada masyarakat dengan cara seefektif mungkin. Hal ini harus didahului dengan analisis *segmentation, target, dan positioning* (STP) untuk menghasilkan karya yang tepat sasaran. Hasil eksekusi yang baik juga berasal dari prinsip dan elemen visual yang matang. Salah satu cabang yang dirasa penulis paling membutuhkan aspek-aspek ini adalah *branding*.

Branding merujuk pada pembuatan suatu identitas untuk jasa atau produk. Di era modern ini, perkembangan berbagai bidang industri berbanding lurus dengan persaingan yang semakin ketat. Hal-hal yang mendukung untuk membuatnya bertahan adalah dengan strategi desain dan media yang kuat. Sebagai desainer grafis, penulis ingin mendalami kemampuan di bidang ini. Oleh karena itu, penulis mencari perusahaan desain yang khusus menangani *branding* dan juga yang secara keseluruhan bekerja dalam desain grafis seperti *creative studio*.

Penulis mencari perusahaan yang berlokasi di sekitar Jakarta Barat dan Tangerang. Salah satu *branding* studio yang penulis minati adalah Merrywell Studio. Penulis mendapatkan telepon untuk *interview*, dan 3 hari selanjutnya mendapatkan *e-mail* bahwa penulis diterima magang dengan kontrak 3 bulan yaitu dari 3 Juli hingga 3 Oktober 2017.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan yang diharapkan oleh penulis dalam kerja magang di Merrywell Studio selama 3 bulan ini adalah:

1. Penulis memiliki gambaran tentang lingkup kerja, khususnya di perusahaan yang menangani soal *branding*.
2. Penulis mendapatkan pengalaman bekerja dalam tim, mendapatkan relasi dan menambah wawasan ilmu yang belum pernah didapat di universitas.

3. Penulis dapat mengasah kemampuan dalam desain, memperdalam *skill* terutama di bidang *branding*, mengenal sifat klien sehingga menjadi lebih responsif terhadap masalah yang timbul di dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan pada hari Senin, 3 Juli 2017 sampai 3 Oktober 2017 dan berlangsung setiap hari Senin sampai Jumat. Waktu jam kerja dari pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB dengan waktu istirahat 1 jam. Sebelum penulis diterima menjadi peserta dalam tim, terdapat sekiranya 10 proyek dengan beberapanya sedang dalam *break*. Selama 3 bulan terdapat 3 proyek baru sedangkan dalam seminggu ada sekiranya 2 sampai 3 proyek tahapan yang terlaksanakan.

Pada hari pertama kerja magang, penulis mendapat *brief* dari *Studio Director*, Merry Fellicia mengenai proyek yang akan dikerjakan. Beberapa proyek dilakukan bersama-sama karena diperlukannya ide yang lebih banyak. Setiap Untuk berkomunikasi di dalam ataupun luar kantor, terdapat sebuah *group* di aplikasi *whatsapp*. *Group* itu juga untuk persetujuan suatu hasil kerja, setelah disetujui akan dikirim melalui *e-mail*.

