



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

Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu menggunakan sebuah desain mulai dari apa yang dilihat hingga dipakai. Peranan sebuah industri kreatif tidaklah luput dari kehidupan ini, dan industri kreatif semakin berkembang memperluas target pasarnya. Dahulu industri desain grafis masih melayani sebatas *branding consultant* hingga pembuatan *stationery* hingga bahan promosi (spanduk, flyer, poster, dll). Akan tetapi pada zaman sekarang sudah merambat ke bidang-bidang lain seperti pembuatan *UI (User Interface) website*, dan kemudian *UI mobile application* untuk *smartphone*.

Hingga saat ini masih banyak perusahaan yang tidak tahu media serta sarana apa saja yang dibutuhkan untuk membuat perusahaan menjadi lebih baik, dikenali, serta terlihat terpercaya dibandingkan kompetitornya. Maka dari itu *design agency* hadir untuk menjawab pertanyaan para perusahaan baik *start-up* maupun yang ingin melakukan *re-branding* karena perusahaan itu sendiri melihat *brand* mereka tersebut terasa salah target ataupun menggunakan *logogram/logotype* yang terkesan ketinggalan zaman.

Penulis memilih Maple Creative Tree sebagai tempat magang karena penulis awalnya tertarik dari melihat kumpulan portfolio perusahaan tersebut yang terlihat baik dimata penulis. Kemudian penulis mulai mencoba mencari tahu pekerjaan apa saja yang Maple Creative Tree lakukan. Penulis mempelajari banyak hal seperti dari yang diajarkan dari kampus mengenai “Mulai desain itu dari mencari referensi dahulu kemudian baru sketsa,” dan juga hal-hal baru yang belum banyak diketahui oleh penulis.

Selain itu tempat magang tidak jauh dari tempat tinggal penulis sehingga transportasi untuk menjangkau tempat tersebut tidak sulit dan biaya yang dikeluarkan penulis untuk transportasi tidak besar selama melaksanakan magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut merupakan maksud dan tujuan penulis melaksanakan magang di Maple Creative Tree:

1. Mengetahui gambaran serta mempelajari seluk beluk dalam proses dunia kerja dalam industri kreatif.
2. Mendapatkan lebih banyak informasi dan sedalam mungkin saat melakukan membuat desain baik dari proses mindmap-sketsa maupun saat mengeksekusi pada sebuah *software* desain.
3. Dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis secara baik dan benar mengenai hal yang telah dipelajari dari kampus, maupun dari tempat magang penulis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai melakukan wawancara pada tanggal 31 Januari 2017 pada Maple Creative Tree dengan lamaran posisi yaitu *Intern Graphic Designer*. Setelah diterima dan karena penulis sedang tidak melakukan pekerjaan apapun, maka penulis mengatakan bahwa sudah dapat memulai bekerja pada hari tersebut. Kemudian dijelaskan bahwa waktu masuk kerja adalah jam 10.00 dan jam keluar yaitu 17.30. Prosedur pelaksanaan dalam bekerja disana yaitu sebelum menggarap desain tahapannya mulai dari proses pertama yakni briefing proyek, kemudian dilanjutkan dengan proses kedua yaitu mencari referensi untuk gambaran mengenai seperti apa hasil dari proyek yang akan dikerjakan nantinya. Sumber-sumber referensi penulis merupakan dari Pinterest, Behance, Instagram, maupun Google Image. Karena kami sebagai desainer harus dapat mengikuti tren desain zaman sekarang. Kemudian dilanjutkan dengan proses ketiga yaitu sketsa awal pada kertas beserta konsep yang akan diasistensikan kepada *Supervisor*, dan langkah terakhir adalah visualisasi digital menggunakan berbagai program seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, maupun CorelDraw.