ABSTRAK

Industri desain grafis dan tipografi di Indonesia menjanjikan pertumbuhan yang signifikan, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, salah satunya persaingan dalam pasar global yang semakin ketat, lebih terbuka, kompetitif dan kebutuhan akan inovasi berkelanjutan yang terus meningkat. Desainer grafis dan tipografi dihadapkan pada tantangan dari teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang mampu menghasilkan desain dengan cepat dan efisien. Hal ini menciptakan dilema bagi perusahaan dan desainer untuk tetap relevan dan kreatif, sambil mempertimbangkan kebutuhan klien dan etika dalam desain. Kinerja perorangan (*individual performance*) dengan kinerja lembaga (*institutional performance*) atau kinerja perusahaan (*corporate performance*) terdapat hubungan yang erat. Dengan perkataan lain apabila kinerja pegawai baik maka kemungkinan besar kinerja perusahaan juga baik.

Pengumpulan data yang digunakan adalah survei dengan menggunakan kuesioner *google form* disertai dengan teknik observasi. Sampel 41 responden pegawai kantor design grafis dan tipografi di Nonstop Building. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah path analysis yang diolah dengan menggunakan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan kerja dengan besar pengaruh total sebesar 18,40%, motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan kerja dengan besar pengaruh total sebesar 65,98% dan kepuasan kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pegawai dengan besar pengaruh total sebesar 91,1%

**Kata Kunci : Kompetensi, Motivasi, Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai**

*ABSTRACT*

*The graphic design and typography industry in Indonesia promises significant growth; however, there are several challenges to be addressed, one of which is the increasingly fierce competition in the global market, which is more open, competitive, and demands continuous innovation. Graphic designers and typographers face challenges from artificial intelligence (AI) technology, which can produce designs quickly and efficiently. This creates a dilemma for companies and designers to remain relevant and creative while considering client needs and ethics in design. There is a close relationship between individual performance and institutional or corporate performance. In other words, if employee performance is good, it is highly likely that company performance will also be good.*

*The data collection used in this study was a survey conducted via a Google Form questionnaire, along with observation techniques. The sample consisted of 41 respondents who were employees at a graphic design and typography office in Nonstop Building. The data analysis technique used in this research is path analysis, processed using IBM SPSS. The results show that competence has a positive and significant effect on job satisfaction, with a total influence of 18.40%. Motivation has a positive and significant effect on job satisfaction, with a total influence of 65.98%, and job satisfaction has a positive and significant effect on employee performance, with a total influence of 91.1%.*

*Keywords: Competence, Motivation, Job Satisfaction, Employee Performance*

ABSTRAK

Industri desain grafis sareng tipografi di Indonesia ngajangjikeun kamekaran anu signifikan, tapi aya sababaraha tantangan anu kedah diungkulan, salah sahijina nyaéta persaingan di pasar global anu beuki ketat, leuwih muka, kompetitif, sarta kabutuhan kana inovasi anu terus ningkat. Desainer grafis sareng tipografi dihadapan ku tantangan tina téknologi kecerdasan jieunan (*Artificial Intelligence*) anu mampuh ngahasilkeun desain kalayan gancang sareng éfisién. Hal ieu nyiptakeun dilema pikeun perusahaan sareng desainer pikeun tetep relevan sareng kreatif, bari tetep mertimbangkeun kabutuhan klien sareng etika dina desain. Kinerja individu sareng kinerja lembaga atawa kinerja perusahaan boga hubungan anu deukeut. Kalayan kecap séjén, lamun kinerja pagawé alus, kamungkinan kinerja perusahaan ogé bakal alus.

Pangalolaan data anu dipaké nyaéta survey maké kuisioner google form anu dibarengan ku téknik observasi. Sampelna nyaéta 41 résponden ti pagawé kantor desain grafis sareng tipografi di Nonstop Building. Téknik analisis data anu dipaké dina panalungtikan ieu nyaéta path analysis anu diolah maké IBM SPSS. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén kompetensi boga pangaruh positif sareng signifikan kana kapuasan kerja kalayan pangaruh total 18,40%, motivasi boga pangaruh positif sareng signifikan kana kapuasan kerja kalayan pangaruh total 65,98%, sareng kapuasan kerja boga pangaruh positif sareng signifikan kana kinerja pagawé kalayan pangaruh total 91,1%.

Kecap Konci: Kompetensi, Motivasi, Kapuasan Kerja, sareng Kinerja Pagawé.