

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1. Bidang Kerja

Departemen HR, pada bagian Talent Acquisition (TA) & Komunikasi, bertanggung jawab sebagai desainer grafis dalam merancang dan mendesain berbagai materi komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada seluruh karyawan dalam perusahaan. Jenis-jenis desain yang dihasilkan mencakup infografis, poster, baliho, dan bentuk media visual lainnya yang digunakan untuk menyampaikan pengumuman kegiatan atau acara yang diselenggarakan di perusahaan serta desain lainnya untuk keperluan perusahaan.

Proses membuat suatu desain, diperlukan alat seperti laptop atau PC, dan *pen tablet* sebagai media alat gambar untuk membuat ilustrasi digital di aplikasi yang mendukung untuk membuat desain atau ilustrasi. Alurnya sendiri berupa *briefing* untuk gambaran hasil kerja, mencari referensi, produksi, asistensi, revisi, dan menyelesaikan hasil akhir. Aplikasi yang digunakan selama praktek kerja lapangan di PT. South Pacific Viscose sebagai berikut.

1. Adobe Photoshop, Illustrator, After Effect

Aplikasi dari Adobe digunakan dengan sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswi dalam mengerjakan tugas. Adobe photoshop digunakan untuk mengedit foto untuk keperluan dokumentasi perusahaan dan membuat foto mockup untuk beberapa visual sistem tanda yang telah dibuat sesuai permintaan dari perusahaan. Adobe Illustrator lebih sering digunakan untuk membuat desain aset karakter perusahaan yang berbasis vektor, dan flyer untuk pengumuman kegiatan yang diadakan di perusahaan

seperti kegiatan kesehatan atau kegiatan hiburan. Yang terakhir Adobe After Effect digunakan untuk mengedit video dan membuat elemen animasi untuk sebagai salah satu aset dalam mengedit video.

2. Canva

Canva yang kini umum digunakan di berbagai kalangan untuk membuat berbagai desain juga digunakan dalam perusahaan yang sekaligus dapat dilihat orang lain secara berbasis online agar mempermudah *reviewing* progres pekerjaan sesama rekan kerja dan saling membantu membuat suatu desain. Canva lebih banyak digunakan untuk membuat flyer untuk mempercepat progress pekerjaan yang menyesuaikan jadwal kegiatan.

3. Krita

Krita adalah aplikasi untuk menggambar yang digunakan untuk membuat ilustrasi bitmap atau vektor. Dalam pekerjaan, aplikasi ini selalu digunakan untuk membuat aset karakter maskot dan komik sesuai dengan desain karakter yang sudah disediakan oleh perusahaan. Di aplikasi ini lebih difokuskan untuk membuat ilustrasi serta membuat sketsa untuk suatu perancangan desain.

4. Capcut

Capcut yang merupakan aplikasi *video editing* digunakan untuk *video* testimoni peserta magang di perusahaan yang berupa kompilasi dari berbagai departemen, serta menjelaskan bagaimana peran tiap peserta di departemen masing-masing. Dalam *video* tersebut menjadikan salah satu kenangan bagi peserta magang yang telah menyelesaikan masa magangnya.

Selama kegiatan magang, aplikasi yang disebut telah membantu proses perancangan desain, dan aplikasi lainnya yang serupa

menjadikan alternatif sesuai kenyamanan penulis untuk mengerjakan pekerjaan.

3.2. Pelaksanaan Kerja

Kegiatan yang dikerjakan selama mengikuti program PKL di PT. South Pacific Viscose, penulis telah mengerjakan berbagai hasil karya seperti desain, ilustrasi, editing, dan berpartisipasi menjadi panitia sebagai PDD (*Person in Charge Documentation and Design*).

3.2.1. Komik Hand Safety

Penugasan membuat komik menjadi hal yang memuaskan untuk dirancang, selagi membuat cerita melalui gambar. karakter yang digunakan pada komik tersebut merupakan karakter maskot dari perusahaan yang diberi nama Eko dan Vero. Di komik ini menceritakan bagaimana eko mengatasi suatu kantong berisi barang yang dipindahkan berisi benda tajam. Namun, Eko terluka karena benda tajam yang tembus keluar. Eko tidak memperhatikan keselamatannya karena lupa menggunakan sarung tangan sebagai pelindung. Dengan itu, temannya, Vero yang mengingatkannya. Proses perancangan komik ini melalui *briefing* dengan pembimbing lapangan. Kemudian dengan memahami konsep cerita yang diberikan, penulis membuat sketsa dan beberapa dialog sebagai gambaran alur cerita yang akan dikembangkan. Setelah melalui asistensi dapat dilanjutkan dengan proses pewarnaan. Perbaikan komik menjadi salah satu aspek untuk hasil yang berkualitas dan memuaskan. Hasil perancangan komik tentang *Hand Safety* dapat dimasukkan dalam buletin bulanan internal perusahaan.

3.2.3. Poster NIK-NPWP dan BPJS Ketenagakerjaan

Pembuatan Poster untuk NPWP dan BPJS Ketenagakerjaan sebagai informasi kepada karyawan bahwa diperlukan pembaharuan data untuk mempermudah karyawan mendapatkan pelayanan. Pada poster ini juga ditunjukkan cara pembaharuan datanya dengan sederhana dan singkat, serta menambahkan karakter maskot perusahaan sebagai elemen desain. Proses perancangan diawali dengan *brief* berupa informasi yang akan ditampilkan pada kedua poster. Tahap selanjutnya mencari referensi poster dengan tampilan yang sesuai tema, keterbacaan yang jelas dan singkat. Membuat desain diawali dengan tampilan kotak dan diisi teks sebagai gambaran hasil tampilannya yang cocok. Produksi kedua poster ini menggunakan *guideline* desain perusahaan dengan elemen visual dan karakter maskot yang menggambarkan perusahaan itu sendiri. Hasil desain yang telah dibuat dipasang pada buletin perusahaan baik dicetak dan berbentuk digital.



Gambar 3.3 Poster NIK-NPWP



Gambar 3.4 Poster BPJS Ketenagakerjaan

3.3.4. Mockup Signage, Poster Kebersihan dan Etika Meeting

Pembuatan sistem tanda, poster tentang kebersihan dan etika *meeting* sudah menjadi hal umum di semua perusahaan. Penulis ditugaskan untuk membuat sistem tanda dan kedua poster menggunakan elemen desain dari perusahaan agar terkesan ada unsur desain perusahaan.



Gambar 3.5 Desain Mockup Signage



Gambar 3.6 Poster Kebersihan Kantin



Gambar 3.7 Poster Etika Meeting

3.3.5. Poster Survey Kantin serta Jadwal Buka dan Perawatan Kolam Renang

Poster survey kantin cukup penting karena kebersihan dan kesehatan karyawan patut diperhatikan agar karyawan merasa nyaman dan puas. Poster ini dibuat dengan desain yang menggambarkan seorang yang menggenggam gawai untuk mengisi survey dengan kata-kata ajakan. Kemudian untuk poster jadwal buka

dan perawatan kolam renang walau umum, tapi cukup penting bagi karyawan atau keluarga karyawan yang ingin menghabiskan waktu luangnya dengan berenang. Desain yang dibuat cukup sederhana agar orang dari tiap kalangan umur paham alur membacanya disertai dua bahasa, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

3.3.6. Flyer Sosialisasi Asuransi Mandiri Inhealth

Penulis ditugaskan untuk membuat flyer tentang asuransi kesehatan yang dilaksanakan secara daring. Proses pembuatan flyer membutuhkan waktu yang cukup singkat karena dapat menyesuaikan tampilan desain yang bebas sesuai *guideline* desain perusahaan. Tata letak teks dalam desain ini perlu diperhatikan alur keterbacaannya dan diperhatikan dari besar-kecil huruf dan penempatan teks agar mudah dibaca. Flyer ini dibagikan di internal perusahaan teruntuk karyawan.



Gambar 3.8 Flyer Sosialisasi Asuransi Mandiri Inhealth

3.3.7. Flyer Webinar tentang Pentingnya Vaksin HPV untuk Wanita

Vaksinasi HPV untuk Wanita cukup penting karena kasus terkait HPV telah meluas. Program dari perusahaan We Care Program, mengadakan acara yang bekerjasama dengan biofarma.

Perancangan desain pada flyer ini menggunakan warna merah muda sebagai warna inti yang mengikuti contoh *brief* yang diterima. Elemen desainnya bukan bentuk, melainkan berupa warna untuk membedakan bagian suatu teks karena informasi yang tertera difokuskan untuk disampaikan kepada pembaca. Isi dari flyer tersebut adalah tamu pembicara, jadwal webinar dan tautan webinar.

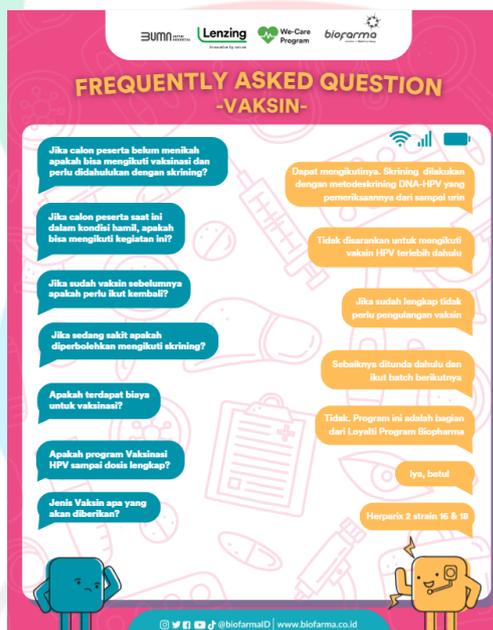
3.3.8. Flyer Skrining dan Vaksin HPV, Pendaftaran, Persyaratan dan FAQ. Elemen desain ini disesuaikan dengan flyer webinar yang menggunakan warna merah muda. dan keseluruhan desain diisi dengan teks terkait informasi HPV dan ditambahkan dengan elemen warna biru dan kuning. Beberapa foto juga dimasukkan untuk mengisi area kosong pada flyer. Pada flyer FAQ, desain dibuat seperti kolom chat layaknya seseorang sedang bertanya terkait HPV kepada seorang dokter atau yang paham betul tentang HPV.



Gambar 3.9 Flyer Pendaftaran Skrining dan Vaksin HPV



Gambar 3.10 Flyer Persyaratan Skrining dan Vaksin HPV



Gambar 3.11 Flyer FAQ Vaksinasi HPV

3.3.9. Desain Backdrop acara PKB

Desain Backdrop acara formal ini didesain dengan judul acara dan backgroundnya berisi foto-foto kegiatan yang telah diadakan oleh perusahaan sebelumnya. Acara penandatanganan ini cukup penting untuk kepentingan bersama antar dari beberapa pihak PT. South

Pacific Viscose dengan penandatanganan perjanjian agar perusahaan tetap berjalan dan berkembang lebih baik.



Gambar 3.12 Backdrop Acara PKB

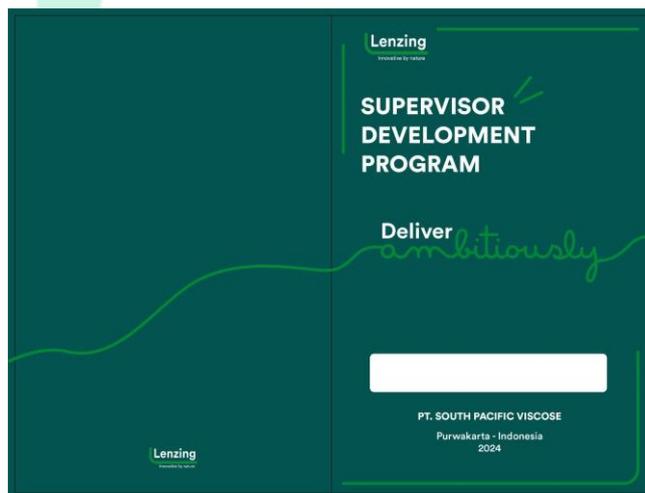
3.3.10. Desain Post LinkedIn acara PKB dan Team Building karyawan SPV
Perancangan desain post LinkedIn untuk laporan kegiatan acara yang diadakan oleh perusahaan dapat dilihat secara global, bagian eksternal perusahaan, atau *LinkedIn*. Desain gambar untuk post ini menggunakan elemen desain sesuai *guideline* perusahaan dari warna, jenis *font*, tampilan per gambar, dan rangkaian acara yang dijelaskan secara singkat tiap gambarnya.



Gambar 3.13 Post LinkedIn PKB

3.3.11. Desain Map folder dan Sertifikat untuk penghargaan SDP

Desain Map folder mengikuti style yang sudah dibuat sebelumnya, menggunakan warna biru dan hijau. Sertifikat untuk penghargaan *Supervisor Development Program* (SDP), yang diberikan kepada karyawan yang mengikuti acara tersebut. Isi dari sertifikat berupa penerima penghargaan, keterangan penghargaan dan sertifikat ini terdapat dua desain yang berbeda, untuk untuk pemenang dalam berkelompok dan Individu. Desain dipenuhi dengan nuansa warna hijau dan garis meliuk seperti benang yang sesuai dengan *guideline* desain dengan teks yang berupa judul dan slogan. Tampilan dimodifikasi dari contoh desain yang sebelumnya sudah ada dari perusahaan.



Gambar 3.14 Desain Map Folder SDP



Gambar 3.15 Desain Sertifikat Penghargaan SDP

3.3.12. Desain Backdrop Vaksinasi HPV

Desain Backdrop Vaksinasi HPV diperuntukan bagi yang telah melakukan skrining sekaligus vaksin untuk berfoto. Desainnya terdapat frame untuk spot orang berdiri dengan gambaran karakter yang bertanya “Sudah Vaksin?” dan dijawab bagi orang yang berdiri dalam area frame, “Sudah vaksin!”. Elemen desainnya juga tidak terlalu ramai dari agar nyaman dilihat.



Gambar 3.16 Backdrop Vaksinasi HPV

3.3.13. Baliho Kemerdekaan Indonesia Serta Flyer Rundown Acara

Memperingati hari kemerdekaan adalah hal yang ditunggu-tunggu oleh rakyat Indonesia, dibuatnya baliho ini untuk mengingatkan hari kemerdekaan serta acara lomba yang diadakan. Desain diisi dengan kutipan “Bersatu Kita Hebat, Bersama Kita Kuat!” dengan nuansa merah putih bendera. Bagian bawah baliho diisi dengan daftar lomba yang diadakan. Flyer Rundown Acara di desain dengan nuansa festival atau perlombaan yang berisi daftar acara beserta kontak PIC (*Person in Charge*) untuk pendaftaran lomba. Setelah sudah diterima oleh pembimbing lapangan, desain baliho dapat dicetak dan dipasang dekat salah satu area pintu masuk perusahaan.



Gambar 3.17 Baliho HUT RI Ke-79



Gambar 3.18 Flyer Rundown Acara Lomba

3.3.14. Backdrop Acara Hari Kemerdekaan

Backdrop untuk upacara dipasang sebagai latar untuk podium pembina acara, dan juga dipakai untuk berfoto saat upacara berakhir. Desain backdrop tidak jauh dengan desain baliho, namun desain ini dimodifikasi tata letak tiap elemen desain yang sengaja area tengah dikosongkan agar konten pada backdrop tidak tertutup oleh pembicara di depannya.



Gambar 3.19 Backdrop HUT RI Ke-79

3.3.15. Desain Buletin Team Building

Salah satu pembimbing lapangan rekan magang menugaskan penulis untuk membuat desain layout buletin untuk berita acara team building yang diadakan oleh karyawan SPV. Terdapat tiga alternatif desain yang menggambarkan team building agar terkesan muda atau *Gen Z*. Alternatif desain menggunakan tema *basic* dari buletin, *scrapbook*, dan tampilan *window* ala komputer. Warna yang digunakan sesuai tema alternatif yang dominan warna kontras. Desain dirancang seperti ini karena team building merupakan aktivitas berupa hiburan dan membangun hubungan antara karyawan.



Gambar 3.20 Desain Layout Buletin Team Building Karyawan SPV

3.3.16. Desain Gift Voucher Untuk Hadiah Lomba 17 Agustus

Bagi karyawan yang mengikuti lomba untuk memperingati hari kemerdekaan akan berharap dengan hadiah bila memenangkan lomba. Desain awal menggunakan nominal uang pecahan seratus ribu rupiah, lima puluh ribu rupiah, dua puluh ribu rupiah, dan sepuluh ribu rupiah yang sesuai dengan warna mata uang. Dengan hasil diskusi, desain yang digunakan dan dicetak menjadi voucher adalah pecahan sepuluh ribu rupiah. Bagi yang memenangkan voucher tersebut hanya bisa ditukar di lokasi yang tertera pada voucher.



Gambar 3.21 Desain Gift Voucher

3.3.17. Edit Video Testimoni Peserta PKL

Video Testimoni peserta pkl dilakukan secara kelompok, individu dan digabungkan menjadi satu video yang cukup panjang karena jumlah peserta pkl yang banyak. Video tersebut berisi berbagai peserta pkl yang memiliki bidang dan ditempatkan di departemen yang berbeda. Di dalam video terdapat *scene* pertanyaan dalam bentuk animasi dan penutup video menggunakan logo lenzing dengan menggunakan *adobe after effects*. Animasi yang dibuat hanya perlu empat elemen, yaitu teks, *line tool*, warna *background*, dan sebuah gambar. Tahap *compositing* menggunakan aplikasi *Capcut* untuk mempersingkat waktu dengan fitur aplikasi yang mudah dan cepat untuk digunakan.



Gambar 3.22 Screenshot Video Testimoni Peserta PKL 1



Gambar 3.23 Screenshot Video Testimoni Peserta PKL 2



Gambar 3.24 Screenshot Video Testimoni Peserta PKL 3

3.3.18. Membuat Desain Alternatif Logo ERP “Women at Lenzing”

Logo menjadi hal umum di setiap tempat, perusahaan, atau bisnis untuk melambangkan atau menggambarkan suatu usaha. Salah satunya dari Lenzing memiliki suatu kelompok atau komunitas dalam perusahaan salah satunya bagi wanita. Logo yang didesain adalah logo yang menggambarkan wanita itu kuat walau terlihat modis dan elegan. Dalam proses desain terbilang mudah karena diberi kebebasan untuk membuatnya menggambarkan wanita.



Gambar 3.25 Desain Logo Alternatif ERP “Women at Lenzing”

3.3.19. Membuat Video untuk Status/Story Kegiatan Donor Darah

Donor darah adalah salah satu program yang diadakan perusahaan bagi karyawan yang bersedia mendonorkan untuk yang membutuhkan. Video ini berisikan informasi terkait kegiatan tersebut dengan animasi pada teks agar tidak terlalu monoton tanpa animasi. Proses pembuatannya dengan menindihkan dan mengatur letak posisi gambar yang dijadikan latar dan merupakan kegiatan donor darah. Penataan ukuran dan letak posisi teks juga menjadi poin

penting untuk memudahkan audiens dalam membaca dengan alur baca yang jelas. Judul acara ditampilkan dengan ukuran yang besar dan tebal, informasi lengkapnya menggunakan ukuran yang lebih kecil namun berurut. Kemudian ditambah *highlight* yang menyatakan adanya layanan konsultasi selain pendonoran darah.



Gambar 3.26 Video Story/Status Kegiatan Donor Darah

3.3.20. Komik Makna Kemerdekaan

Komik kedua yang dibuat untuk buletin adalah makna kemerdekaan di perusahaan. Proses membuat komik diawali dengan membuat konsep cerita, mengatur gambaran visual pada tiap panel. Adegan tiap panel menggambarkan suatu situasi dimana segala kegiatan perusahaan dapat diterapkan dari makna kemerdekaan. Sketsa digambar dengan seluruh karakter maskot perusahaan, namun yang

gambar ilustrasi dengan gaya *semi-realism* yaitu, Sofie dan Visco. Untuk kedua ilustrasi tersebut dibebaskan *art style* nya yang dapat dikerjakan dengan baik dan detail.



Gambar 3.28 Aset Karakter - Sofie



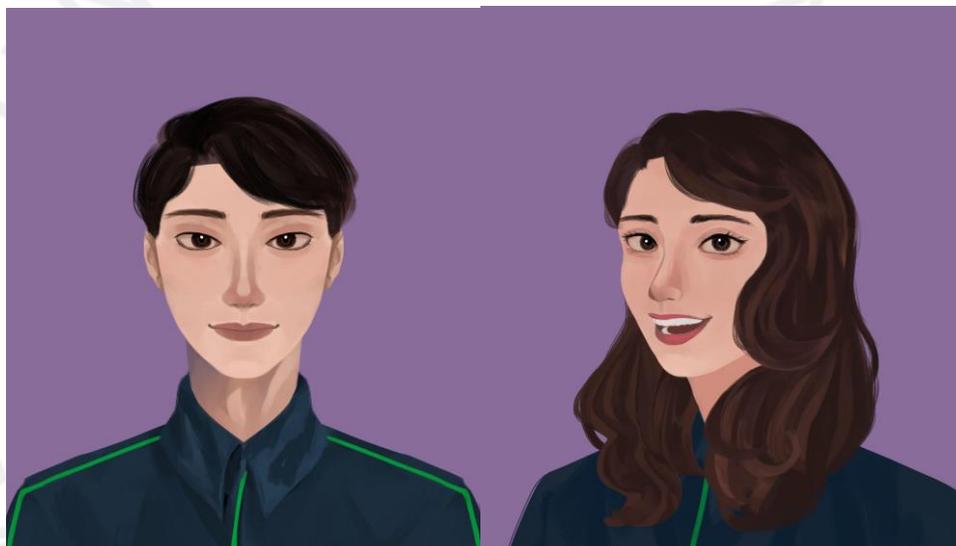
Gambar 3.29 Aset Karakter - Vero



Gambar 3.30 Aset Karakter - Visco



Gambar 3.31 Aset Karakter - Eko



Gambar 3.32 Ilustrasi Karakter Maskot: Visco - Sofie

3.3.22. Membuat aset untuk animasi materi presentasi perusahaan

Animasi menjadi salah satu media yang mampu menarik audiens dengan menjelaskan suatu kejadian dengan gambar yang bergerak. Namun proses yang lama menjadi suatu hambatan, tetapi dengan proses yang tak terburu-buru dapat menghasilkan yang lebih baik dibandingkan yang terburu-buru. Isi dari animasi ini bercerita tentang keselamatan dan *awareness* dalam lingkungan kerja dan bagaimana karyawan dengan bidang yang melibatkan aktivitas fisik dapat menangannya.

3.3.23. Menjadi Panitia sebagai PDD di acara perusahaan

Menjadi panitia terutama di bagian PDD menjadi salah satu kegiatan yang menghibur karena dapat mendokumentasikan beragam kegiatan acara yang diadakan dalam lingkungan perusahaan. Acara yang diadakan adalah lomba 17 Agustusan, Upacara 17 Agustusan, dan Team Building SDP. Dari setiap foto dokumentasi tersebut terlihat momen yang dialami oleh setiap orang.

3.3. Kendala Yang Dihadapi

Selama proses mengerjakan tugas tentu dihadapi dengan beberapa kendala yang cukup umum. Dalam proses video editing terdapat suatu visual bergerak yang belum diketahui cara pembuatannya dan aplikasi yang cocok untuk membuatnya. Lalu kurangnya *guideline design* untuk membuat suatu karya yang sesuai dengan kemauan perusahaan. Mencari referensi ide kini juga menjadi kendala karena dengan adanya internet, banyaknya *user* internet membagikan ide-idenya. Manajemen bobot pekerjaan juga menjadi salah satu kendala karena harus mempertimbangkan pekerjaan yang sesuai dengan *deadline* finalisasi desain.

3.4. Cara Mengatasi Kendala

Untuk menghadapi kendala yang dialami sesuai urutan pada sub bab di atas, untuk mengetahui cara membuat visual tertentu untuk bergerak dapat dicari video tutorial yang dapat diakses pada laman *Youtube* atau sosial media seperti *Instagram* atau *Pinterest* dengan cara yang beragam dan proses pembuatannya yang cukup berbeda dari satu video dan video lainnya. Untuk kekurangan *guideline design*, sebagai peserta magang perlu meminta izin kepada pembimbing lapangan untuk *guideline design* yang dimiliki perusahaan, dan kesesuaiannya juga dapat dikomunikasikan. Untuk mencari ide melalui kata-kata cukup sulit, tetapi dengan adanya bantuan *Artificial Intelligence (AI)* seperti *ChatGPT*, sekumpulan ide

dapat dirangkai, diolah kembali, modifikasi agar mudah dipahami dan juga sesuai dengan konsep yang diinginkan. Manajemen pekerjaan juga disesuaikan dengan waktu *deadline* dan juga bobotnya untuk mempermudah beban pekerjaan.

3.5. Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalankan magang di PT. South Pacific Viscose, hal yang dapat dipelajari adalah pentingnya komunikasi. komunikasi antara dua individu dan lainnya dapat menuju titik tujuan yang sama. Alur operasional perusahaan juga menjadi hal baru, terutama di perusahaan manufaktur. Departemen dan pekerjaan yang berbeda dapat dituntaskan selama tujuan yang dicapai sama. *Guideline* pada desain juga menjadi pemacu untuk mempermudah pekerjaan dalam mendesain dari segi warna, elemen visual, atau hal-hal yang menjadi ciri khas perusahaan. Kemudian terdapat peraturan untuk publikasi karya yang akan dirilis pada internal perusahaan atau eksternal (global) yang dikarenakan bila ada publikasi karya yang dibuat untuk eksternal seperti *post* di LinkedIn, tidak dapat di klaim secara personal. Untuk karya untuk internal perusahaan juga tidak boleh digunakan untuk kepentingan pribadi seperti dibagikan ke sosial media pribadi, seperti karakter maskot atau unsur desain yang digunakan tidak boleh dibagikan karena itu ciri khas tersebut sudah dimiliki oleh perusahaan. Kemudian data atau dokumen penting termasuk kategori konfidensial juga tidak boleh disebarluaskan sembarangan. Sebagai penanggung jawab, wajib untuk menyimpan dan menjaganya dengan baik serta teliti, karena memerlukan ada izin dari atasan apabila data maupun dokumen tersebut dibagikan kepada siapa dengan jelas. Perusahaan ini telah memberi penulis berbagai ilmu yang belum tentu didapatkan di perusahaan lainnya.