

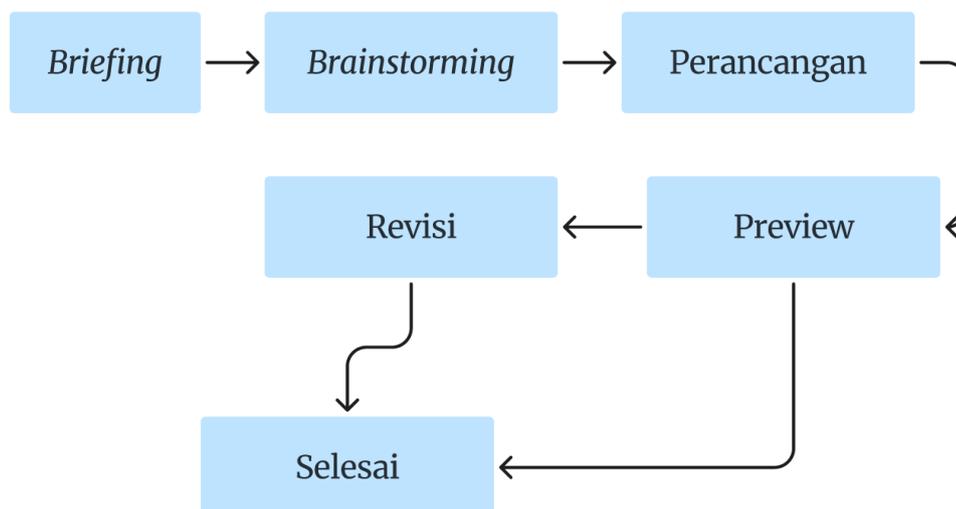
BAB3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Praktikan melakukan Kerja Profesi di Perum LKBN ANTARA dan berperan sebagai *web designer* di Divisi Pendukung Bisnis selama 6 bulan. Berlokasi di Wisma Antara B, Jl. Cikini IV No. 11 Cikini, Jakarta Pusat. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan bisnis dan identitas visual perusahaan. Beberapa tugas yang dilaksanakan oleh praktikan termasuk pembuatan *landing page* bisnis IMCS, *landing page* redaksi nasional, serta berbagai materi promosi lainnya seperti *x-banner*, *video motion*, dan *guidebook* logo untuk Perum LKBN ANTARA dan IMCS.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melakukan Kerja Profesi di perum LKBN ANTARA, sebagai *web designer*, di divisi Pengembangan Bisnis. Di hari pertama praktikan mendapatkan briefing mengenai bisnis yang dikelola oleh ANTARA. Praktikan lebih banyak mempelajari mengenai info bisnis mengenai Perusahaan dan mempelajari *style* desain perusahaan.



Gambar 3.1 Alur kerja praktikan

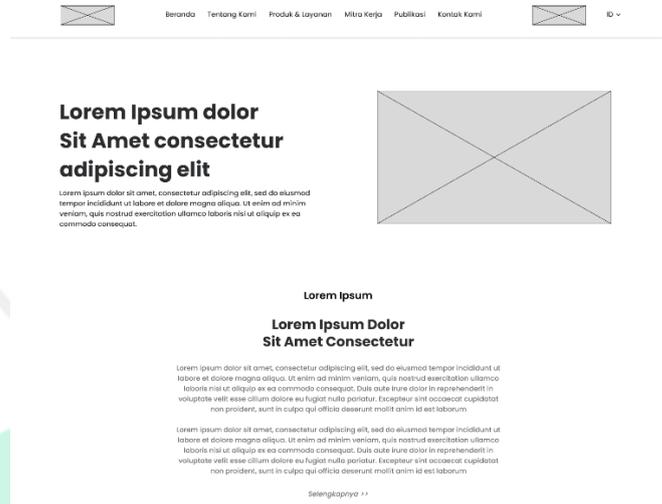
3.2.1 Perancang *Landing Page* Bisnis IMCS

Praktikan terlibat dalam serangkaian tugas yang berfokus pada pengembangan *landing page* bisnis yang bertujuan untuk menyatukan semua layanan bisnis yang dikelola oleh Perusahaan.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan *Landingpage* Bisnis IMCS

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama mentor dan tim departemen bisnis. Diskusi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan proyek dan menentukan layanan apa saja yang harus ditampilkan pada <i>landing page</i> . <i>Briefing</i> ini bertujuan agar praktikan mendapatkan arahan tentang fitur-fitur utama yang akan diintegrasikan, serta bagaimana menyatukan layanan bisnis dengan cara yang efektif dan mudah diakses oleh pengguna.
2	<i>Braisntorming</i>	Praktikan melakukan <i>brainstorming</i> untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait desain dan struktur <i>landingpage</i> . Ide-ide ini berfokus pada penyajian layanan perusahaan agar mudah diakses oleh klien dan efektif untuk dioperasikan oleh pengguna potensial. Proses <i>brainstorming</i> membantu menentukan arah <i>wireframe</i> yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan <i>landingpage</i>
3	Perancangan (Wireframe & Mockup)	Tahap berikutnya adalah penyusunan <i>wireframe</i> , di mana praktikan membuat kerangka dasar <i>landing page</i> . <i>Wireframe</i> ini menggambarkan struktur dan tata letak halaman, serta bagaimana setiap layanan akan disajikan, setelah <i>wireframe</i> disetujui, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan menambahkan

elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar, sehingga menghasilkan desain yang lebih rinci dan efektif



Wireframe website bisnis IMCS



Splash screen landingpage IMCS



Landing page bisnis ANTARA

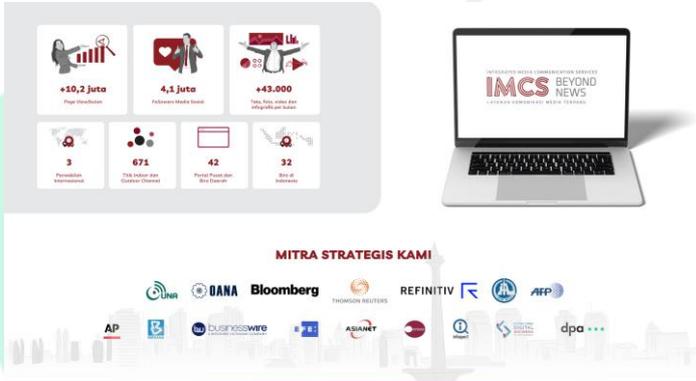
4	Preview	<p>Praktikan mempresentasikan desain yang telah dibuat, menunjukkan setiap bagian dari <i>landing page</i>, seperti navigasi yang mudah, konsistensi warna, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan akses ke layanan. Praktikan juga menunjukkan bagaimana elemen-elemen visual bekerja secara keseluruhan, dengan memberikan gambaran tentang pengalaman pengguna yang diharapkan.</p>
5	Revisi	<p>Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari mentor dan tim pengembangan bisnis. Revisi mencakup perubahan isi gambar, <i>layout</i>, dan beberapa informasi.</p>
6	Selesai	<p>Desain final disetujui dan praktikan menyelesaikan proyek. Praktikan juga berperan sebagai front end web developer dengan mengonversi file desain yang telah dibuat menjadi kode awal menggunakan HTML untuk menerapkan elemen-elemen visual kedalam bentuk fungsional di situs <i>website</i>.</p>

3.2.2 Perancang Marketing KIT IMCS

Praktikan mengembangkan video motion marketing kit IMCS sebagai media promosi bisnis perusahaan, baik untuk keperluan internal maupun eksternal.

Tabel 3.2 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Video Marketing Kit IMCS

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Proyek dimulai dengan sesi <i>briefing</i> bersama mentor, dalam <i>briefing</i> ini praktikan mendapatkan arahan tentang layanan bisnis ANTARA yang akan dipromosikan dan tujuan utama dari video <i>motion marketing</i> yang akan dibuat. Praktikan juga mendiskusikan target audiens dan pesan yang akan disampaikan dalam video tersebut, sehingga desain dan animasi yang dibuat bisa disesuaikan dengan strategi pemasaran.
2	<i>Braisntorming</i>	Praktikan melakukan <i>brainstorming</i> untuk mengembangkan konsep video motion yang menarik dan efektif. Praktikan diberikan file acuan desain yang akan dibuat dalam hal ini praktikan dapat mengeksplorasi gaya visual yang telah ditetapkan.
3	Perancangan	Praktikan kemudian menyusun desain <i>layout</i> yang akan dianimasikan di Adobe Illustrator sebagai langkah awal perancangan. Desain mencakup elemen-elemen grafis, warna, tipografi, dan ilustrasi yang mendukung pesan promosi perusahaan. Desain dibuat agar selaras dengan identitas visual perusahaan dan menarik target audiens, setelah desain disetujui praktikan melanjutkan ke tahap motion. Proses animasi mencakup pengaturann gerakan dan pemberian efek visual.

		 <p style="text-align: center;"><i>Desain marketing kit IMCS</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Desain marketing kit IMCS 2</i></p>
4	Preview	<p>Praktikan menampilkan hasil akhir dari video marketing kit IMCS, kepada tim pengembangan bisnis untuk ditinjau dan dilihat bersama-sama. Tim pengembang bisnis memberikan umpan balik mengenai efektivitas video apakah pesan yang ingin disampaikan sudah tepat, dan apakah ada aspek visual teknis yang perlu disempurnakan. Jika diperlukan, praktikan akan melanjutkan ketahap revisi.</p>
5	Revisi	<p>Praktikan melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima dari tim pengembangan bisnis, beberapa materi promosi dan elemen desain dalam video diperbaiki agar lebih sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Perubahan mencakup penyesuaian konten, seperti memperjelas beberapa bagian narasi, memperbaiki visual</p>

		agar lebih mencerminkan identitas perusahaan, serta memastikan bahwa setiap informasi yang disajikan sesuai dengan kecepatan yang tepat dan dapat dipahami oleh audien tanpa terasa terburu-buru ataupun terlalu lama.
6	Selesai	Setelah revisi selesai dan semua umpan balik disesuaikan, praktikan memberikan <i>preview</i> kembali video marketing yang sudah di revisi. Video yang telah final digunakan dalam berbagai <i>event</i> sebagai bagian dari strategi promosi perusahaan.



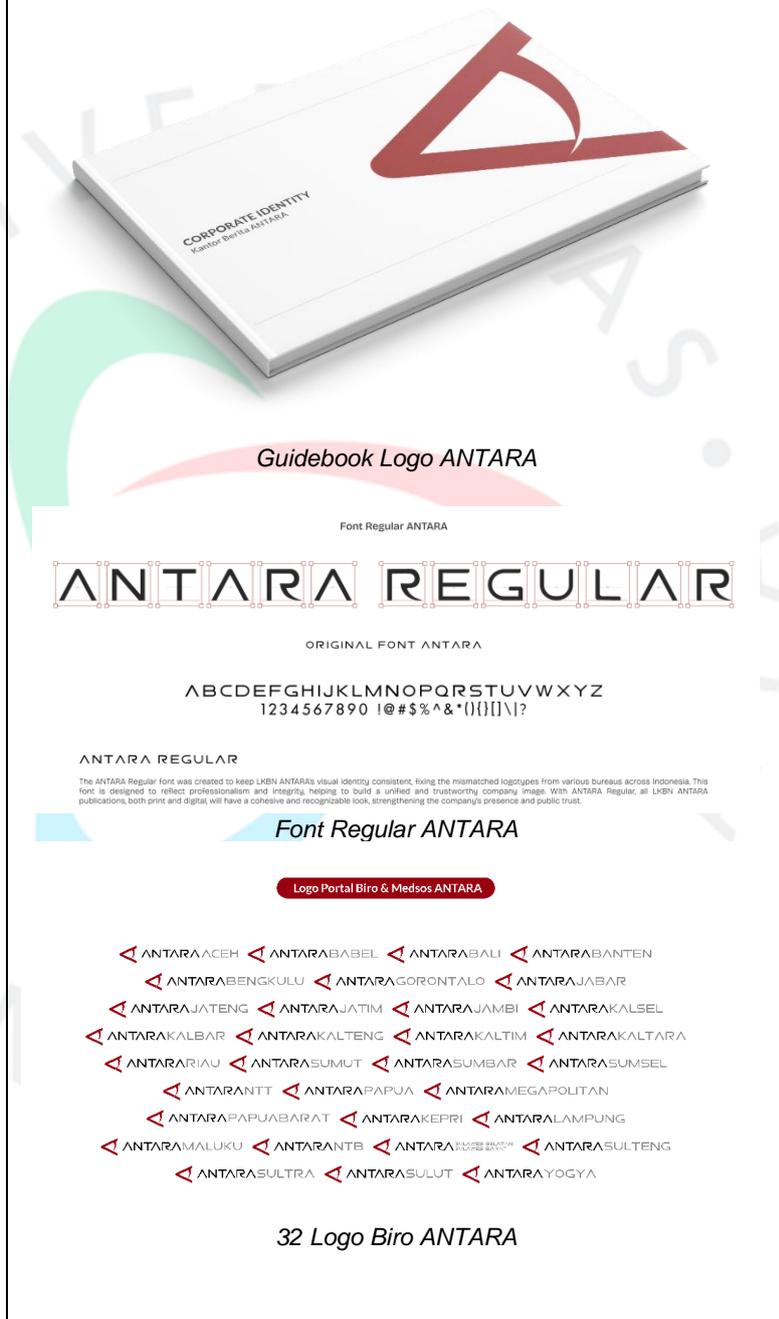
3.2.3 Perancangan *Guidebook* Logo ANTARA

Praktikan bertugas menyusun *guidebook* logo ANTARA, mengembangkan font khusus “ANTARA Regular” dan mendesain 32 logo biro ANTARA untuk memastikan konsistensi identitas visual.

Tabel 3.3 pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Video Marketing Kit IMCS

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Proyek dimulai dengan sesi <i>briefing</i> bersama mentor. Praktikan mendapatkan arahan terkait identitas visual perusahaan serta elemen-elemen yang harus dicakup dalam <i>guidebook</i> , termasuk pedoman penggunaan logo dan <i>corporate tools</i> . Target audiens dan tujuan <i>guidebook</i> juga dibahas agar hasil akhir sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
2	<i>Braintorming</i>	Praktikan melakukan <i>brainstorming</i> untuk mengeksplorasi konsep visual <i>guidebook</i> dan <i>corporate tools</i> . File acuan dan panduan desain diberikan untuk memastikan keselarasan dengan identitas visual ANTARA. Praktikan juga mengeksplorasi gaya visual yang bisa digunakan dalam dokumen <i>guidebook</i> .
3	Perancangan	Praktikan memulai dengan membuat ulang logo ANTARA agar sesuai dengan grid yang lebih presisi, karena logo sebelumnya juga tidak tersedia dalam format vektor (SVG), praktikan membuat ulang logo dari awal untuk menghasilkan file vektor yang dapat digunakan di berbagai media tanpa menurunkan kualitas. Praktikan juga menyusun aturan penggunaan logo, seperti batasan jarak, ukuran minimum, dan aturan <i>do & dont</i> , untuk menjaga konsistensi identitas visual. Praktikan juga mengembangkan font “ANTARA Regular”, yang dirancang khusus agar seragam dengan logotype dari 32

logo biro ANTARA. Font ini dibuat untuk mengatasi ketidaksesuaian pada logo-logo biro sebelumnya yang menggunakan font beragam, sehingga seluruh logo kini memiliki tampilan yang seragam dan profesional.



4 Preview

Praktikan menampilkan dan mempresentasikan hasil *guidebook* kepada tim departemen bisnis untuk ditinjau.

		Tim memberikan umpan balik mengenai beberapa penyesuaian lagi dalam panduan identitas visual perusahaan, termasuk aspek visual dan teknis dari setiap elemen panduan.
5	Revisi	Praktikan melakukan revisi berdasarkan umpan balik dengan melakukan beberapa penyesuaian.
6	Selesai	Praktikan memberikan preview akhir. <i>Guidebook</i> yang telah final diserahkan dan diajukan ke sekper untuk ditinjau lebih lanjut.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

- Adaptasi Gaya Desain

Diawal masa kerja praktkan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gaya desain. Kantor Berita ANTARA menggunakan desain korporat yang lebih mengutamakan penyampaian informasi secara jelas dan efektif kepada audiens dengan tetap mempertahankan estetika visual agar desain tetap menarik dan profesional tanpa mengabaikan unsur utama, yaitu komunikasi visual yang jelas dan efektif.

- Tugas di Luar Lingkup Kerja

Praktikan diberi tanggungjawab yang berada di luar lingkup divisi desain yaitu mengonversi file figma menjadi kode html untuk kebutuhan *website*. Tugas ini biasanya merupakan bagian dari pekerjaan seorang *front-end developer*. Kendala ini bisa praktikan pecahkan dengan menggunakan *website* pengonversi file figma. Pengalaman ini memberikan praktikan untuk belajar ketrampilan baru mengenai pengembangan *website*, serta meningkatkan kemampuan adaptasi dalam lingkungan kerja.

- Kendala *Artblock* dalam Proses Kreatif

Artblock seringkali muncul ketika proses *brainstorming*, hal ini dapat menjadi tantangan karena keterbatasan gaya desain korporat yang harus memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyampaikan pesan informasi dengan efektif.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Praktikan melakukan riset tentang desain korporat melalui refrensi *online*, mempelajari desain serupa, dan mengamati elemen-elemen desain yang diutamakan dalam *style* korporat, selain itu dengan memahami prinsip komunikasi visual yang jelas dan efektif, praktikan dapat belajar menciptakan desain yang sederhana namun informatif tanpa mengurangi estetika desain.

Praktikan juga mencari tutorial di *platform* seperti Youtube untuk mencari tutorial, selain itu praktikan juga memperluas jaringan, dengan banyak berdiskusi dengan tim IT untuk memahami dasar-dasar *coding* dengan cara cepat dan efektif mengonversi *file* Figma menjadi file HTML, dengan pendekatan ini praktikan tidak hanya dapat menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar keterampilan baru dalam pengembangan web yang akan meningkatkan kemampuan adaptasi praktikan kedepannya.

Praktikan mencari refrensi dari berbagai sumber untuk mendapatkan inspirasi baru, seperti mengeksplorasi karya desain di Pinteres dan media sosial. Praktikan juga mengambil waktu untuk beristirahat sejenak dari pekerjaan untuk dapat membantu mengistirakatkan pikiran. Strategi ini dapat mengatasi hambatan kreativitas dan tetap produktif dalam menciptakan desain yang sesuai.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi di Perum LKBN ANTARA, praktikan mendapatkan banyak pembelajaran yang tidak diperoleh dari perkuliahan. Praktikan memperoleh pemahaman mendalam mengenai alur pembuatan *landingpage* mulai dari bagian UI/UX sampai bagian *front-end developer*. Praktikan juga mendapatkan ilmu mengenai proses mendesain *website* dan magteri promosi bisnis, mulai dari menerima *brief* merancang konsep sesuai kebutuhan bisnis, hingga mengeksekusi desain secara profesional. Praktikan juga belajar cukup banyak mengenai bisnis LKBN ANTARA, selain itu praktikan juga belajar menyesuaikan desain dengan kebutuhan korporat yang lebih mengutamakan informasi, namun tetap terlihat *eyecahting* secara visual. Praktikan juga mempelajari dasar *front-end development*, yang memperluas keahlian praktikan di luar desain grafis.