

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pada saat melakukan Kerja Profesi, praktikan menjadi *graphic designer* untuk *brand-brand* Arungi Group. Pelaksanaan Kerja Profesi ini untuk memenuhi prasyarat kelulusan, selama praktikan melaksanakan Kerja Profesi di Arungi Group, praktikan telah melakukan berbagai *jobdesk* desain untuk *feeds*, *story*, menu platform dan ilustrasi. Kemudian praktikan juga terlibat dalam pembuatan konten strategi untuk meningkatkan *engagement* media sosial *brand* Arungi Group. Gaya komunikasi dan tugas dari unit dari Arungi Group sangat ramah dan santai. Praktikan menerima bimbingan sehari-hari tanpa tekanan dan paksaan, sehingga praktikan merasa nyaman dan memiliki motivasi lebih untuk belajar serta berkembang.



Gambar 3.1 Praktikan berada di ruang kantor



Gambar 3.2 Foto praktikan dengan rekan kantor dan direktur Arungi Group



Gambar 3.3 Foto Praktikan dengan rekan kerja kantor

Tabel 3.1 Ringkasan Pekerjaan

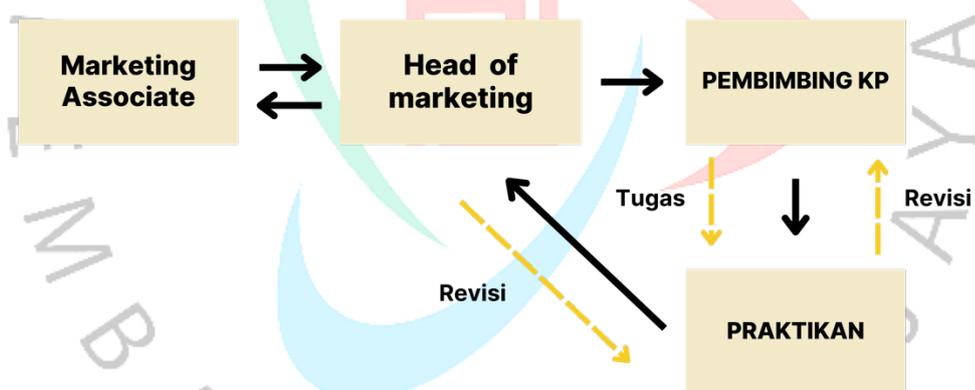
Ringkasan Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Graphic Designer</i> - <i>Content Talent</i> - <i>Illustrator</i>
---------------------	--

3.2 Pelaksanaan Kerja

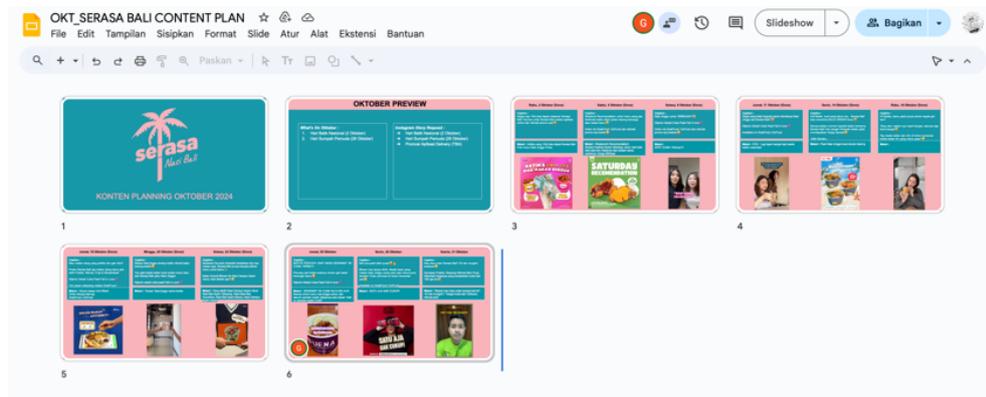
Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama tiga bulan yang tercatat sejak tanggal 26 Juli 2024 hingga 25 Oktober 2024, bertugas untuk membuat desain grafis dari sebuah konten media sosial, dan terkadang menjadi *talent* dalam suatu konten. Awal kegiatan Kerja Profesi, Praktikan di *briefing* mengenai *style per-brand* yang berbeda-beda dan *workflow* per

bulannya mengenai bagaimana pekerjaan Praktikan selama tiga bulan kedepannya, perancangan desain media sosial, praktikan diberikan Google Powerpoint yang berisi *brief* konten, target upload ke sosial media. Jika desain sudah selesai, maka desain tersebut diunggah ke Google Drive dan pada folder yang menyesuaikan setiap *brand*. Selama pengerjaan desain, praktikan tidak selalu difokuskan pada desain yang di-*briefing*, praktikan diperbolehkan untuk mengeksplor tata desain lain tapi tetap sesuai dengan arahan dari tim marketing.

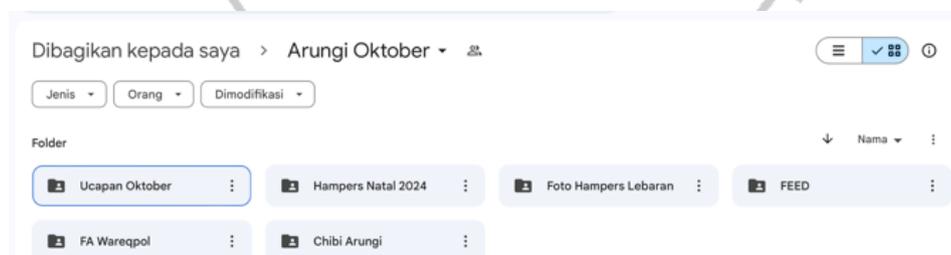
Jika desain sudah selesai, praktikan harus melalui dua tahap sebelum final. Desain akan diberikan kepada mentor untuk direvisi, dan setelah selesai desain akan diunggah ke Google Drive dan menunggu kabar dari tim *marketing* untuk adanya revisi atau tidak. Untuk konten *talent*, praktikan akan di-*brief* dari tim *marketing* sebelum proses rekaman video. Perancangan ilustrasi, membuat maskot Curryshii untuk kebutuhan konten sosial media, tahapan ini disesuaikan dengan brief yang diinginkan.



Gambar 3.4 Proses Metode Desain



Gambar 3.4 Contoh Content Plan Serasa Bali



Gambar 3.5 Google Drive Content upload per-bulan Arungi Group

Praktikan juga diberikan penjelasan mengenai placement logo per-brand Arungi Group untuk mendesain feeds, apa saja *font* yang dipakai, warna yang dipakai. Arungi Group memiliki 5 logo *brand* yang berbeda-beda, logo ini diletakkan sesuai dengan bentuk *brand* mereka.



Gambar 3.6 Logo Brand Arungi Group

Logo adalah representasi visual yang menjadi identitas sebuah perusahaan maupun *brand* yang membedakan dari perusahaan lainnya.

Logo mengandung makna dan filosofi tertentu, dengan menggambarkan ciri khas, visi misi hingga produk dari *brand* tersebut (Andrew, n.d.).

3.2.1 Perancangan Desain Feed dan Story Sosial Media Instagram

Brand Arungi Group aktif di sosial media, salah satunya Instagram. Konten Instagram *brand-brand* Arungi berfokus pada promosi, menu, promo, event, dan termasuk konten hiburan. Praktikan bertanggung jawab untuk membuat desain konten media sosial Instagram Arungi Rasa, Curryshii, Serasa Bali, Nonna Pasta, Wareqpol yang mencakup konten *feeds*. Praktikan sudah diberi brief secara bulanan pada setiap *brand* yang akan dibuat desain pada nantinya, dengan ukuran desain 1080 x 1080 px.

A. Tema Desain Nonna Pasta



Gambar 3.5 Contoh Desain Nonna Pasta

Nonna Pasta memiliki konsep Italia dengan warna yang digunakan berupa merah, kuning, dan putih, warna - warna tersebut mencerminkan identitas *brand* Italia tapi meriah dan mengesankan. *Font* yang digunakan memakai BEBAS Neue dan ADAM.CG.PRO dipilih secara khusus untuk *headline* di setiap desain. Elemen - elemen yang Nonna Pasta pakai ringan dan

terlihat mewah, tapi membawa kesan yang *simple* dan unik untuk *brand* tersebut.

B. Tema Desain Curryshii



Gambar 3.6 Contoh Desain Curryshii

Curryshii memiliki konsep tema yang cerah dengan menggunakan warna berupa kuning, coklat, emas, warna - warna yang mencerminkan identitas *brand* autentik Jepang, *font* yang digunakan memakai *gotham light* dan *gotham block* dipilih secara khusus untuk *headline* di setiap desain. Elemen - elemen yang Curryshii berikan memiliki sentuhan seni Jepang yang artistik dan berwarna namun menyenangkan, seperti komik maupun seni mereka, sehingga menciptakan kesan yang *imajinitif*.

C. Tema Desain Serasa Bali



Gambar 3.7 Contoh Desain Serasa Bali

Serasa Bali memiliki konsep tema yang tropis, seperti pantai dan langit senja yang menggunakan warna - warna dari langit dan suasana pantai. Mencerminkan identitas *brand* mereka yang autentik dengan pulau Bali, *font* yang digunakan memakai *gotham ultra* dan *caveat* dipilih secara khusus untuk *headline* dan *sub headline* di setiap desain. Elemen - elemen yang Serasa Bali berikan memakai *3D style* atau foto serta sentuhan khas pantai dan esensi *paradise of island* Bali.

D. Tema Desain Wareqpol



Gambar 3.8 Contoh Desain Wareqpol

Wareqpol memiliki konsep tema retro Indonesia dengan menggunakan warna autentik dari jaman dahulu, kuning emas dan hijau tua. Identitas *brand* mereka yang seperti tempat makan perumahan. *Font* yang digunakan memakai *hercules*, *paytone* dan *rubik* dipilih secara khusus untuk *headline* dan *sub headline* di setiap desain. Elemen - elemen yang Wareqpol berikan memakai sentuhan Indonesia yang klasik mulai dari tren, desain dan estetik.

E. Tema Desain Arungi Rasa



Gambar 3.9 Contoh Desain Arungi Rasa

Arungi Rasa memiliki konsep tema Nusantara Indonesia dengan menggunakan warna - warna berupa putih, oren dan hijau tua. Identitas *brand* mereka penuh cita rasa khas Indonesia, *font* yang digunakan memakai *monetasans black* dan *gotham black* dipilih secara khusus untuk *headline* dan *sub headline* di setiap desain. Elemen - elemen Arungi Rasa berikan memakai *style vector* seperti Nusantara Indonesia mulai dari budaya, fauna dan flora dari Indonesia.

Praktikan telah menerapkan berbagai teori yang dipelajari di kelas selama perkuliahan, termasuk prinsip-prinsip. Selain itu, teori tata letak membantu penataan elemen teks dan visual dalam desain, yang membuat tampilan lebih efektif membuat informasi lebih mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, desain media sosial *brand* Arungi Group menggunakan *font* dan konsisten, yang menghasilkan harmoni visual yang baik.



Gambar 3.10 Desain Konten IGS Brand Arungi Group

Desain di atas adalah beberapa hasil karya praktikan selama Kerja Profesi, desain *instastory* berukuran 1080 x 1920 px. *Font* yang digunakan untuk IGS menyesuaikan *brand*, seperti *headline* menggunakan sans serif. Praktikan juga harus bisa menentukan ukuran *font* yang dipakai agar tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil untuk dibaca dalam format *story*.

3.2.2 Ilustrasi aset *brand* Arungi Group

Praktikan juga bertugas membuat berbagai ilustrasi aset untuk mendukung keperluan konten *brand* maupun perusahaan. Beberapa *jobdesk* yang dikerjakan dalam ilustrasi termasuk untuk seragam *Business Support* dan *Marketing*, sketsa aset *event* natal Arungi Rasa, serta pengembangan ekspresi pada maskot Curryshii agar lebih menarik dan variatif. Praktikan menggunakan berbagai perangkat lunak yang digunakan seperti Adobe Illustrator, Procreate dan Medibang Paint dengan berbagai tahapan, mulai dari sketsa awal, pewarnaan sampai finalisasi.



Gambar 3.11 Ilustrasi untuk Arungi Group

3.2.3 Talent Konten Reels

Praktikan juga ikut membantu membuat konten yang dibuat oleh tim marketing untuk brand Curryshii dan Nonna Pasta. Praktikan juga kadang membantu memberikan ide dan masukan untuk konten reels yang di unggah ke Instagram brand.



Gambar 3.12 Praktikan Menjadi Talent di IG Reels Curryshii

(Instagram, 2024, <https://www.instagram.com/reel/DA7YcEqScea/?hl=id>)



Gambar 3.13 Praktikan Menjadi *Talent* di IG Reels Nonna Pasta

(Instagram, 2024, https://www.instagram.com/p/C_URZ19SnuF/?hl=i)

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Praktikan juga turut mendapatkan beberapa kendala yang dapat menghambat pekerjaan praktikan. Dalam pembuatan desain praktikan sering kali kesulitan untuk mengolah *brief* yang diberikan oleh tim *marketing* dengan ide baru dan membuat desain yang berbeda dari desain sebelumnya, keterbatasan tersebut membuat praktikan harus membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan konten *plan*.

Selain ide, tekanan untuk memenuhi tenggat waktu sering kali membuat praktikan harus bekerja lebih cepat, yang bisa menyebabkan kualitas desain menjadi kurang optimal. Dalam situasi seperti ini, praktikan memilih desain mana yang menjadi prioritas dan didahulukan. Selain itu, dengan banyaknya konten *plan* dari *brand* yang berbeda-beda, proses revisi desain juga bisa terhambat. Akibatnya, praktikan menjadi tertekan dan hasil akhir mungkin tidak mencapai standar yang diharapkan.

Menyesuaikan tema per *brand* bukanlah hal yang mudah untuk praktikan, terlebih pula keterbatasan aset desain agar sesuai dengan *brief* yang di berikan. Praktikan hanya bisa mengandalkan aset gratis untuk dipakai, namun umumnya aset gratis digunakan banyak orang, sehingga praktikan harus menyamakan sesuai tema per *brand*. Selain itu, pilihan

aset gratis juga terbatas. Dalam situasi ini, sulit untuk menciptakan desain yang sepenuhnya sesuai *brief*.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala-kendala yang dihadapi oleh praktikan selama masa kegiatan Kerja Profesi membuat praktikan harus mencari sumber Solusi untuk menyelesaikan pekerjaan yang terlambat. Oleh karena itu, dalam menghadapi kendala-kendala tersebut, praktikan mencari jalan keluar dari permasalahan yang praktikan hadapi. Untuk mengatasi mengolah *brief* menjadi desain baru, praktikan mencoba beberapa cara. Pertama, praktikan akan mengolah penempatan lokasi desain dan menggabungkan beberapa desain lama. Jika bentuknya sudah mulai jelas, praktikan akan berdiskusi sekaligus meminta saran pada mentor, bentuk desain terbaik dan terdekat dari *brief* yang diberikan. Jeda pembuatan desain sangat diperlukan agar praktikan bisa menghasilkan desain baru dan lebih baik.

Mengatur tenggat waktu dalam proses desain memerlukan kemampuan untuk menentukan prioritas, memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk setiap tahap. Praktikan belajar untuk mencegah penumpukan pekerjaan, harus menyelesaikan desain yang tenggat waktunya paling dekat terlebih dahulu. Diskusi dengan tim *marketing* juga membantu memperjelas *brief* dan memperkecil revisi berulang yang memakan waktu. Ini akan membantu praktikan memastikan setiap desain dapat diselesaikan dengan tepat waktu dan kualitas optimal.

Untuk mengatasi keterbatasan aset gratis, praktikan menyesuaikan aset yang ada dan di modifikasi dengan mengubah warna dan bentuk agar lebih sesuai dengan *brand*. Praktikan juga mencari sumber inspirasi dari berbagai aset gratis yang berbeda dan menggabungkannya secara kreatif untuk menghasilkan desain yang unik, meskipun aset gratis terbatas, praktikan tetap berusaha menciptakan desain yang menarik dan relevan tanpa keluar dari tema dan keunikan setiap *brand*.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani Kerja Profesi di Arungi Group, praktikan mendapatkan pengalaman dan keterampilan desain baru yang di luar teori perkuliahan. Salah satu pembelajaran utama adalah kemampuan memahami membuat desain konten media sosial yang menarik, dari tahap *briefing* bersama tim *marketing*, mengembangkan konsep, hingga proses *finalisasi*. Selain itu, praktikan juga belajar menyesuaikan desain sesuai identitas *brand* yang berbeda, memperkuat pemahaman pentingnya keselarasan visual. Tanggung jawab atas pekerjaan yang dimiliki hingga mengatur waktu jadwal dengan baik. Dalam dunia profesionalitas, disiplin menjadi faktor utama, etika kerja serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Praktikan juga menyadari pentingnya disiplin, etika kerja sebagai dasar profesionalitas dalam industri, yang semuanya akan menjadi bekal untuk membangun karir di dunia desain profesional.