

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Penulis melakukan Kerja Profesi sebagai desainer grafis dalam merancang berbagai media komunikasi visual. Penulis membuat desain yang telah ditugaskan oleh atasan untuk memberikan informasi yang relevan dan beredukatif. Penulis juga harus mengikuti *guideline* untuk memastikan hasil dari desain sesuai arah dan mencerminkan identitas CBI. Desain grafis yang dihasilkan berupa poster yang digunakan untuk *feed* dan *story* pada aplikasi Instagram. Penulis ditugaskan dalam mengerjakan berbagai pekerjaan, berikut detailnya secara rinci:

1. Merancang Desain Feed dan Story Instagram penulis membuat konten visual yang dapat memberikan informasi yang efektif dengan visual yang sesuai dengan *guideline*. Pekerjaan dilakukan dengan menggunakan aset berupa ilustrasi ikon dan foto stok yang telah disediakan oleh CBI. Penulis juga menggabungkan *software* tambahan yang mempermudah pekerjaannya.
2. Merancang *company profile* Tugu Drink penulis ditugaskan untuk mengerjakan sebuah *brand* minuman yang diletakan pada Graha Pratama. Penulis memulai pekerjaannya dengan diberikan data oleh pembimbing kerja. Penulis lalu melakukan riset menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Data yang terkumpul lalu didiskusikan dengan pembimbing kerja, setelah diskusi penulis mengerjakan *company profile* sesuai dengan masukan dari pembimbing kerja. Proses pengerjaan *company profile* ini dilakukan dari awal mulai Kerja Profesi hingga akhir
3. Merancang Desain Kwitansi Pembayaran CBI Penulis sempat ditugaskan untuk membuat kwitansi pembayaran yang sangat dibutuhkan oleh CBI. Pembuatan kwitansi dibuat mengikuti data yang telah diberikan oleh atasan.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan yang dilakukan penulis selama mengikuti Kerja Profesi di Yayasan Buana Pratama berupa mendesain poster *feed* dan *story* Instagram, serta mendesain *Company Profile* Tugu Drink. Penulis juga mendesain kebutuhan tambahan dari Yayasan Buana Pratama seperti kwitansi dan *twibbon*. Desain yang dibuat oleh penulis menyesuaikan dengan *guideline* yang telah disediakan oleh perusahaan. Berikut merupakan penjelasan yang lebih rinci untuk semua pekerjaan yang dilakukan penulis.

3.2.1 Software yang Digunakan Selama Kerja Profesi

Selama KP penulis menggunakan alat kerja berupa Laptop untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi desain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan. Aplikasi yang digunakan selama Kerja Profesi di Yayasan Buana Pratama berupa Figma, Trello, Adobe Photoshop, dan Clip Studio Paint.

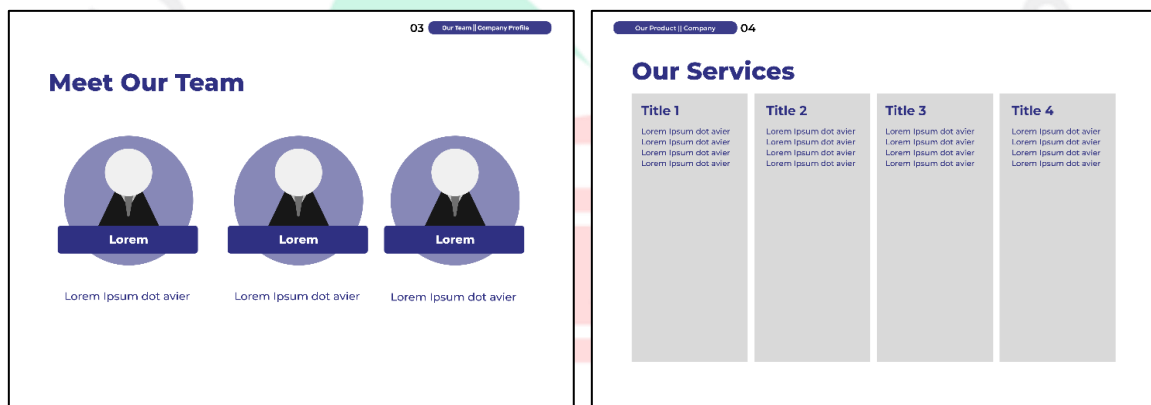
1. Figma merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk merancang desain UI/UX. Aplikasi ini memberikan pekerjaan yang dapat dilakukan kolaborasi secara langsung dengan pekerja lainnya. Fitur yang ditawarkan dapat membantu merancang sesuatu yang kompleks dari *wireframing*, *brainstorming*, dan *prototyping* (Staiano, 2022). Figma menjadi aplikasi utama penulis dalam membuat desain *feed*, *story*, dan *company profile*.
2. Trello merupakan aplikasi manajemen proyek yang digunakan untuk melacak alur kerja. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat digunakan secara kolaborasi. Proyek yang dicantumkan menggunakan *board* atau *card* yang berisi pekerjaan dengan *brief* yang memiliki label bertulis *To Do*, *In Progress*, dan *Done*. Trello memberikan pengalaman visual melalui aspek interaksi yang mudah untuk digunakan saat mengatur dan menavigasi tugas yang diberikan (Shchetynina, Kravchenko, Horbatiuk, Aliksieieva, & Mezhuyev, 2022). Trello menjadi aplikasi yang digunakan penulis untuk melihat pekerjaan yang diberikan pada atasan dan juga untuk mengumpulkan hasil dari pekerjaan.

3. Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar berbasis *bitmap*. Aplikasi ini menjadi salah satu program pertama yang dikenal dan digunakan oleh berbagai macam profesi karena memiliki berbagai macam fitur (Harrington, 2006). Adobe Photoshop menjadi aplikasi yang penulis sering gunakan untuk melakukan *masking* pada foto model mahasiswa Citra Buana Indonesia.
4. Clip Studio Paint (CSP) merupakan aplikasi ilustrasi yang digunakan untuk membuat karya digital. Aplikasi ini memiliki fitur yang sangat banyak dan mudah untuk digunakan dalam membuat karya seni digital seperti ilustrasi, komik, dan animasi. CSP menawarkan banyak fitur unik yang fungsional dan mudah untuk digunakan (McCready, 2021). Clip Studio Paint menjadi aplikasi yang penulis gunakan untuk melakukan *blending* pada foto menggunakan brush

3.2.2 Proses Pembuatan Company Profile Tugu Drink

Penulis dimulai dengan di perkenalkan tentang Tugu Drink. Tugu Drink merupakan *brand* minuman baru yang berada di naungan Yayasan Buana Pratama. Pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing kerja kepada penulis berupa pembuatan *company profile* untuk Tugu Drink. Penulis diberikan sekumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan *company profile*. Pada proses pengerjaan, penulis menggunakan metode kualitatif mengumpulkan berbagai data yang kemudian digunakan pada proses pengerjaan, data yang terkumpul dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan *company profile*. Selama proses pencarian data, penulis mendapatkan berbagai referensi seperti gaya visual, varian, kemasan, serta logo yang lalu di diskusikan dengan pembimbing kerja dan siswa magang lainnya. Setelah tahap riset sudah selesai penulis melakukan diskusi dengan pembimbing magang terkait dengan *guideline* yang perlu digunakan. Pembimbing magang memberikan arahan untuk mengikuti *guideline* warna yang digunakan pada CBI, lalu penulis mulai melakukan proses pembuatan *layout prototype company profile* melalui Figma.

Pada pembuatan *layout company profile*, penulis membuat berbagai *layout* halaman yang disesuaikan dari hasil data yang telah diperoleh melalui riset. Hasil dari pembuatan *layout* yang telah dibuat lalu didiskusikan kembali dengan pembimbing kerja. Pada proses diskusi dengan pembimbing kerja, penulis diberikan berbagai masukan terkait tentang *company profile*. Berdasarkan data yang telah terkumpul, penulis diarahkan untuk melepaskan beberapa yang tidak dibutuhkan terutama karena *brand* Tugu Drink masih berupa baru dan masih dalam tahap proses pembuatan. Penulis pun mengikuti arahan yang diberikan dan menghilangkan beberapa halaman *prototype* yang diperlukan untuk menyesuaikan dengan data yang sudah ada.



Gambar 3. 1 Prototype Layout Company Profile

Penulis lalu mulai melanjutkan pembuatan *company profile* ketahap selanjutnya, pembuatan *company profile* disesuaikan dengan *prototype* yang telah dibuat lalu ditambahkan elemen ekstra dan perubahan pada *layout*. Gaya visual yang digunakan merupakan minimalis dengan dengan warna yang menyesuaikan *guideline* CBI. Penulis lalu mengisi berbagai data yang telah terkumpul dari hasil riset dan diskusi untuk di implementasikan ke dalam *company profile*. Selama tahapan pengerjaan ini, penulis masih memiliki kekurangan data penting yang dibutuhkan terkait tentang *brand* Tugu Drink. Penulis terus melakukan diskusi dengan pembimbing kerja dan memaksimalkan pengerjaannya dengan data yang ada. Beberapa elemen yang di masukan seperti gambar masih dalam bentuk *placeholder*. Pengerjaan ini dilakukan dari awal KP hingga hari terakhir, penulis memastikan pekerjaan sudah semaksimal

mungkin dan lalu mendiskusikannya pada hari terakhir terkait dengan kekurangan data yang ada pada *company profile* Tugu Drink.



Gambar 3. 2 Cover Depan dan Belakang Company Profile



Gambar 3. 3 Isi Halaman Company Profile

3.2.3 Proses Pembuatan Feed dan Story Instagram

Penulis memulai pekerjaan dengan mempelajari *guideline* CBI yang ada pada Figma. Penulis melakukan diskusi dengan pembimbing kerja untuk menanyakan terkait dengan tugas yang diberikan. Setelah memahami berbagai kebutuhan yang diperlukan, penulis langsung membuka Trello untuk melihat pekerjaan yang telah dipersiapkan. Penulis memulai pekerjaannya dengan mencari inspirasi yang ada pada *Behance* dan *Pinterest*. Setelah penulis menemukan ide visual yang ingin digunakan, penulis langsung mengumpulkan aset berupa vektor, foto, ilustrasi yang diperlukan. Selama pekerjaan, penulis juga menggunakan software seperti Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint untuk melakukan masking dan memperbaiki visual gambar tersebut. Desain yang

telah dibuat selalu dipastikan sesuai dengan *guideline* perusahaan agar tidak merusak nilai identitas yang telah ada.

Pada proses pengerjaan, penulis menggunakan *grid* untuk memastikan desain tertata rapih dan sesuai ukuran *feed* Instagram. Pengerjaan dimulai pada cover *feed* yang mengandung berbagai elemen-elemen seperti judul, foto, ikon, dan bentuk. Desain cover ini berisi informasi singkat yang sesuai dengan *brief* Trello. Setelah cover, penulis memulai pembuatan isi *feed* yang dimasukan visual berupa gambar dan ikon sesuai dengan desain tersebut. Informasi yang ada pada beberapa *feed* yang dibuat penulis memiliki teks yang lebih banyak. Desain yang telah dibuat, langsung di cek kembali untuk memastikan tidak ada kesalahan.



Gambar 3. 4 Desain Feeds Instagram yang dibuat Penulis

Desain *feed* yang telah jadi langsung di implementasikan kepada layout *story* Instagram. Penulis mulai mengubah tata letak setiap gambar, teks, ikon, bentuk yang ada pada layout *story*. Proses pembuatan *story* tetap menggunakan bentuk visual yang telah dibuat pada *feed*, dengan penyesuaian tata letak dan ukuran tipografi agar lebih cocok untuk tampilan *story*.



Gambar 3. 5 Desain Story Instagram yang dibuat Penulis

Desain yang telah dibuat akan melalui tahap pengecekan oleh atasan. Desain yang memerlukan revisi akan disesuaikan oleh penulis berdasarkan masukan yang diberikan

3.2.4 Proses Pembuatan Kwitansi Pembayaran

Penulis sempat diberikan tugas tambahan yang ada pada Trello, tugas tersebut berupa kwitansi pembayaran CBI yang baru untuk menggantikan Kwitansi yang lama. Penulis menggunakan ukuran A5 dan membuat 2 versi Kwitansi yang sesuai dari feedback pembimbing kerja. Proses pengerjaan dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Penulis memasukkan semua data yang diperlukan sesuai pada brief Trello. Kwitansi yang sudah jadi lalu di diskusikan dengan pembimbing kerja untuk memastikan apalagi yang perlu diubah atau di revisikan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala yang tertulis di atas sub bab, penulis melakukan pembelajaran diri dengan mempelajari berbagai fitur yang disediakan pada Figma melalui eksperimental langsung atau tutorial video. Selain itu, penulis juga bertanya kepada pembimbing, dan teman kerja serta mencoba setiap menu Trello untuk memahami cara pemakaiannya. penulis berupaya lebih fokus saat menerima informasi, dengan lebih aktif bertanya kepada teman-teman kerja, dan pembimbing kerja, penulis dapat mengurangi kesalahan di saat melakukan pekerjaan. Untuk mengatasi kendala kekurangan data, penulisan melakukan riset tambahan yang berhubungan dengan brand Tugu Drink dan mendiskusikan dengan pembimbing kerja mengenai data yang telah diperoleh. Untuk kendala terakhir penulis melakukan pekerjaan bertahap selama proses perkuliahan dan menyelesaikannya di saat waktu luang.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan Kerja Profesi di Yayasan Buana Pratama, penulis mendapatkan pengalaman bekerja di industri sebagai desainer grafis. Mengikuti *guideline* juga membuat penulis sadar betapa pentingnya dalam membuat desain yang sesuai dengan identitas perusahaan. Penulis juga mendapatkan pengalaman lebih dalam pada penggunaan aplikasi Figma. Meningkatnya pengalaman dalam penggunaan Figma membuat penulis dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dan memanfaatkan fitur yang mendukung dalam pembuatan tata letak. Selama waktu luang, penulis juga menjadi lebih sering melakukan riset untuk kebutuhan pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing pada pembuatan Company Profile Tugu Drink. Hasil data riset yang diperoleh membuat penulis mendapatkan kekurangan apa yang diperlukan pada Tugu Drink. Komunikasi antara pembimbing dan teman kerja juga memudahkan penulis dalam berinteraksi dan bekerja sama. Tanpa komunikasi pekerjaan akan terasa lebih sulit diselesaikan, dengan tanggapan dan diskusi, penulis dapat mengerjakan proyek lebih teratur.