

## BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

### 3.1 Bidang Kerja

Penulis bertanggung jawab sebagai desainer grafis dalam merancang dan mendesain berbagai media komunikasi visual, untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens Instagram dan pengunjung kampus Citra Buana Indonesia. Desain grafis yang telah dihasilkan yaitu *layout brand identity* untuk Graha Pratama, dan papan atau tanda *wayfinding* yang akan diterapkan di gedung Graha Pratama. Hasil desain grafis pendukung atau sampingan yaitu infografis dan poster untuk *feed* dan *story* Instagram Citra Buana Indonesia cabang Cicurug.

*Brand identity* terdiri dari logo, nada, *tagline*, simbol, dan visual. *Brand identity* adalah cara dasar untuk mengenali konsumen dan membedakan merek dengan pesaing. *Brand identity* adalah cara sebuah merek ingin dilihat oleh konsumen (Jain, 2017). Selama magang di Yayasan Buana Pratama, penulis merancang desain *layout brand identity* dalam format *slide* atau PowerPoint menggunakan Figma. Data dan penulisan disajikan oleh yayasan dan penulis hanya merancang *layout* dari *slide*.

*Wayfinding* atau *signage* dapat membantu pengunjung dalam orientasi dan navigasi terhadap suatu daerah atau lingkungan (Keliikoa, et al., 2018). Hasil desain grafis yang dirancang oleh penulis, akan digunakan untuk memberi arahan secara efektif dan efisien kepada pengunjung gedung Graha Pratama.

Untuk pengerjaan desain, penulis menggunakan alat komputer atau PC untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi desain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kerja dari perusahaan. Aplikasi-aplikasi yang digunakan selama Kerja Profesi di Yayasan Buana Pratama adalah Figma, Trello, Adobe Photoshop, FireAlpaca, dan Canva.

1. Figma merupakan aplikasi desain berbasis *web* yang digunakan untuk merancang *UI/UX*. Aplikasi ini memungkinkan kolaborasi secara sinkron, sehingga tim dapat bekerja bersama dan pembimbing dapat memantau secara langsung. Figma menyediakan fitur, seperti alat desain dan *prototyping*, yang memudahkan pengguna dalam membuat desain grafis (Ibrahim, Chandra, Saari, Prasetyaningrum, & Pratama, 2023). Figma merupakan aplikasi utama yang digunakan penulis untuk membuat desain akhir *feed* dan *story*, serta *wayfinding*.

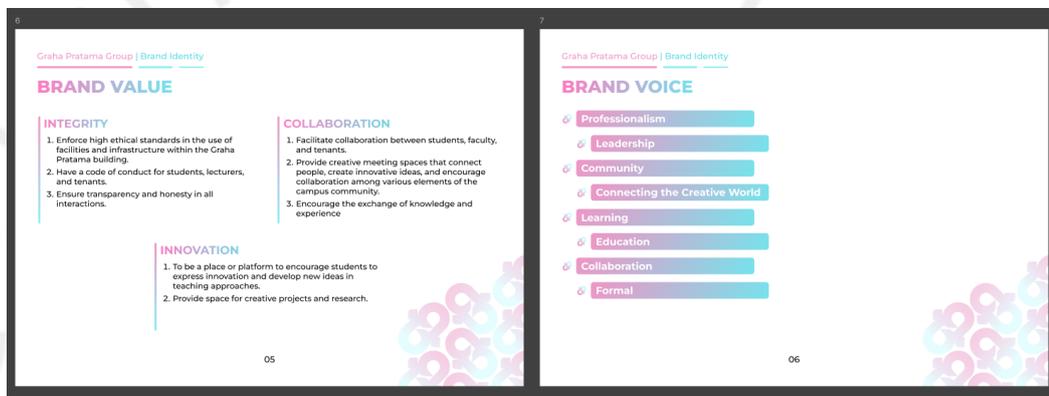
2. Trello merupakan aplikasi manajemen proyek berbasis *web* yang menggunakan sistem papan (*Board*) dan kartu (*Card*) untuk menyusun tugas dan kolaborasi tim (Shchetynina, Kravchenko, Horbatiuk, Alieksieieva, & Mezhuyev, 2022). Trello digunakan pembimbing perusahaan untuk menyusun kartu-kartu pekerjaan yang diberikan kepada penulis untuk diselesaikan. Alur pekerjaan mulai dari memilih kartu *Brief*, kemudian dikerjakan dan dimasukkan ke *On Preview*, jika terdapat revisi akan dimasukkan ke *Revision*, dan bila sudah diterima akan dimasukkan ke *Done*.
3. Adobe Photoshop adalah aplikasi perangkat lunak untuk pengeditan gambar dan desain grafis. Photoshop menyediakan berbagai alat untuk memanipulasi foto, membuat ilustrasi digital, dan merancang elemen visual, seperti logo atau poster. Selama melaksanakan magang di Yayasan Buana Pratama, Adobe Photoshop digunakan untuk membuat dan mengimplementasi desain *mockup*.
4. FireAlpaca merupakan aplikasi gambar digital berbasis *pixel* atau *raster*, yang dapat dijalankan di *platform* Windows atau Mac (Pavlova & Ivanova, 2023). Penulis hanya menggunakan aplikasi ini satu kali saat membuat sketsa *wayfinding* denah untuk gedung Graha Pratama.
5. Canva adalah platform desain grafis berbasis *web* yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, konten media sosial, dan lainnya (Ibrahim, Chandra, Saari, Prasetyaningrum, & Pratama, 2023). Selama melaksanakan magang di Yayasan Buana Pratama, Canva digunakan untuk mencari asset ikon-ikon untuk desain poster dan infografis Instagram.

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan kerja yang dilakukan penulis selama mengikuti program Kerja Profesi (KP) di Yayasan Buana Pratama berupa mendesain infografis atau poster *feed* dan *story* Instagram, mendesain *layout Brand Identity* Graha Pratama, serta mendesain *wayfinding* untuk gedung Graha Pratama. Berikut merupakan penjelasan yang lebih rinci untuk semua proyek yang dilakukan oleh penulis.

### 3.2.1 Layout Brand Identity untuk Graha Pratama

Proyek pembuatan *layout brand identity* untuk kebutuhan Graha Pratama dalam bentuk *slide*. Gaya *visual* dari *brand identity* mengikuti *guideline* Graha Pratama, dengan warna primer merah muda dan biru muda, dan warna putih sebagai latar belakang. *Brand identity* juga diiringi oleh simbol-simbol logo sebagai hiasan pendukung. Pembahasan dan isi konten dari *brand identity* didapatkan dari ilmu mata kuliah Perancangan Identitas. Gaya *visual* dan *layout* didapatkan dari ilmu mata kuliah Tata Letak, terutama dalam hal penempatan teks dan pemilihan warna agar tulisan terlihat mudah dibaca, namun masih terlihat mempunyai suatu tema.

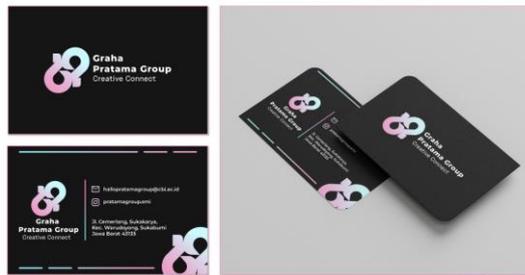


Gambar 3.1 Preview dari *Brand Identity* yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)

*Brand identity* mempunyai isi konten *brand brief*, introduksi logo, *mockup*, dan *wayfinding*. *Brand brief* berisi informasi tentang Graha Pratama seperti visi, misi, *brand value*, *brand voice*, dan *brand culture*. Introduksi logo atau *logo introduction* berisi informasi tentang logo Graha Pratama, mulai dari makna di balik logo, *hexcode* warna logo, variasi-variasi logo, simbol-simbol yang digunakan, dan jenis tipografi. Bagian *mockup* berisi berbagai benda *mockup* benda Graha Pratama, mulai dari kartu bisnis, kartu nama, *t-shirt*, *tote bag*, *notebook*, pulpen, dan *signboard*. Bagian *wayfinding* berisi hasil *wayfinding* yang penulis telah buat, lebih tepatnya denah gedung Graha Pratama. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.

### 3.2.2 Mockup Peralatan untuk Graha Pratama

Proyek ini merupakan bagian dari *brand identity* Graha Pratama. *Mockup* yang telah dibuat adalah *mockup* untuk kartu bisnis (*Business Card*), kartu nama (*ID Card*), kaos oblong (*T-Shirt*), *notebook*, pulpen, dan *signboard* untuk di luar gedung. Gaya *visual* yang diterapkan mengikuti *guideline* Graha Pratama, menggunakan warna merah muda dan biru muda sebagai primer, serta hitam dan putih sebagai latar belakang. *Mood* yang diharapkan tercapai dari desain *mockup* ini adalah elegan namun terlihat menyenangkan. Hasil desain dan *mockup* dimasukkan ke dalam *slide brand identity*. Ilmu dan pengetahuan dari mata kuliah Perancangan Identitas sangat membantu saat melakukan pengerjaan, karena dengan mata kuliah tersebut penulis sudah terlatih dalam membuat barang *mockup*. Pengerjaan desain dilakukan menggunakan Adobe Photoshop kemudian dimasukkan ke dalam Figma, dan *brief* tugas diterima dari Trello.

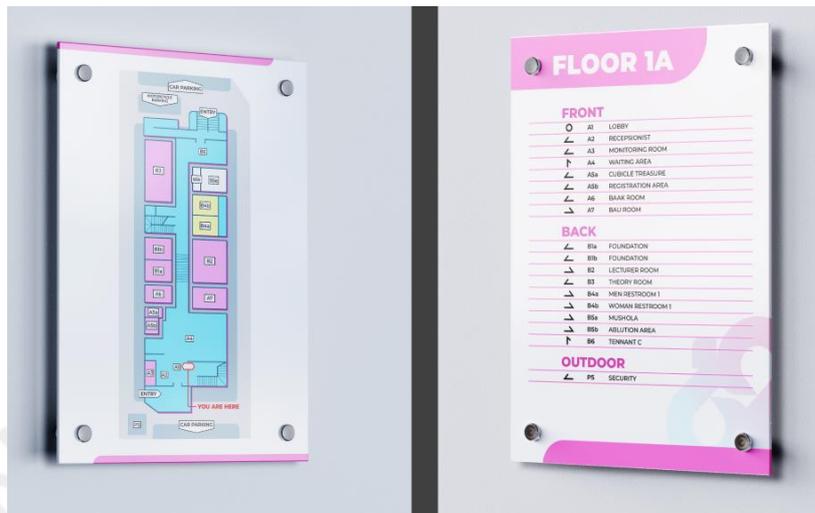


Gambar 3.2 Contoh *Mockup Business Card* yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)

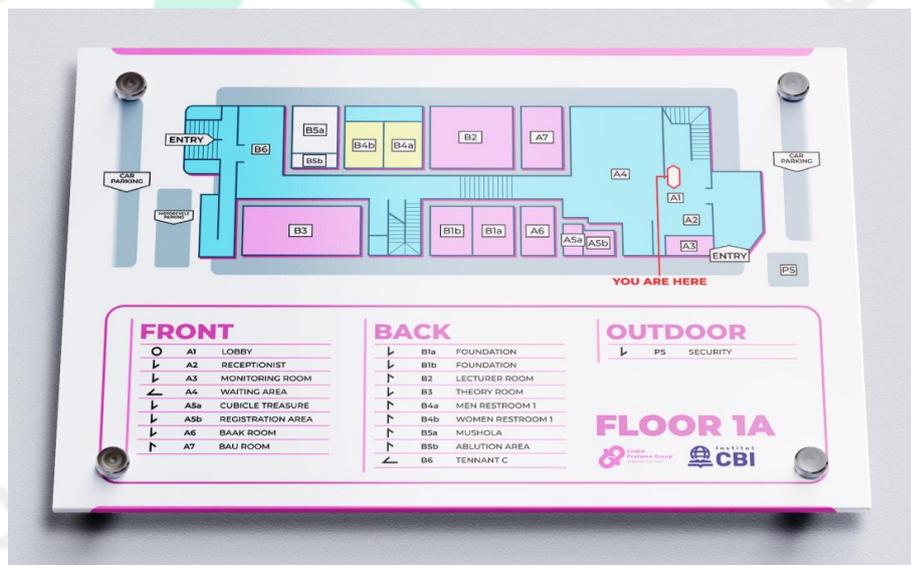
### 3.2.3 Wayfinding Denah Gedung untuk Graha Pratama

Proyek ini merupakan bagian dari *brand identity* Graha Pratama dan merupakan proyek terbesar selama penulis melaksanakan program KP di Yayasan Buana Pratama. Denah digambarkan dalam format dari atas gedung, dan setiap ruangan ditandai oleh kode nomor dan warnanya sendiri. Koridor atau lorong berwarna biru muda dan menjadi warna dominan di dalam denah. Ruang kelas, laboratorium, dosen, dan ruang pembelajaran lainnya berwarna merah muda. Selain itu, kamar kecil berwarna kuning, dan ruang ibadah berwarna putih.

Bentuk model denah terbagi menjadi dua, yaitu vertikal dan horizontal. Model vertikal terbagi menjadi empat, yaitu lantai satu A, lantai satu B yang berupa lantai satu namun terbalik, lantai dua, dan lantai tiga. Selain itu, model denah vertikal juga ditemani oleh empat infografis yang menjelaskan daftar nama setiap ruangan dan kodenya. Bentuk model horizontal hanya terbagi menjadi empat desain yaitu lantai satu A, lantai satu B, lantai dua, dan lantai tiga. Bagan daftar nama ruangan dan kodenya sudah disatukan dalam model horizontal. Hasil akhir wayfinding dimasukkan ke dalam *slide brand identity*.



Gambar 3.3 Mockup dari Wayfinding Denah Vertikal yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)



Gambar 3.4 Mockup dari Wayfinding Denah Horizontal yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)

Ilmu pengetahuan dari mata kuliah Desain Grafis Lingkungan sangat membantu dengan proses pengerjaan proyek ini. Penulis telah mempelajari, *wayfinding* yang baik merupakan *wayfinding* yang mudah dibaca, terlihat mencolok dibanding lingkungannya, dan mengikuti gaya atau tema dari lingkungan tersebut. Proses pengerjaan desain dilakukan dengan membuat sketsa denah di FireAlpaca, kemudian menggunakan Figma untuk menyelesaikan desain akhir. *Brief* tugas tersebut diterima melalui Trello.

### 3.2.4 Wayfinding Arah Panah Lantai Gedung untuk Graha Pratama

Proyek ini berupa tambahan dari proyek *wayfinding* gedung Graha Pratama. *Wayfinding* arah panah berfungsi untuk menandai nomor setiap lantai gedung, dan mengarahkan pengunjung terhadap lantai yang mereka ingin kunjungi. *Wayfinding* arah panah terbagi menjadi tiga jenis, panah lantai satu berwarna merah muda, panah lantai dua berwarna ungu, dan panah lantai tiga berwarna biru muda. Ilmu dan pengetahuan saat mengerjakan proyek diambil dari mata kuliah Desain Grafis Lingkungan, terutama pemilihan bentuk yang terlihat *modern* dan implementasi *wayfinding* yang terlihat alami. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diberikan langsung di Figma.



Gambar 3.5 Mockup *Wayfinding* Panah Lantai yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.5 Wayfinding Tanda Ruang-ruang Gedung untuk Graha Pratama

Proyek ini berupa tambahan dari proyek *wayfinding* gedung Graha Pratama. *Wayfinding* ini berfungsi untuk menandai setiap ruangan yang ada di gedung Graha Pratama. *Wayfinding* ini akan ditempatkan di depan ruang-ruang tersebut. Desain *wayfinding* ini berbentuk *simple* dan *clean*, dengan menggunakan tipografi di kanan dan simbol vektor di kiri sebagai pendukung. Warna primer dari *wayfinding* ini yaitu ungu tua. Ilmu dan pengetahuan diambil dari mata kuliah Tata Letak dan Desain Grafis Lingkungan, terutama untuk penempatan teks dan simbol, serta pemilihan gaya desain relatif dengan lingkungan. Pengerjaan dilakukan di Figma dan *brief* diterima melalui Trello.



Gambar 3.6 Contoh *Wayfinding* Tanda Ruangan yang Dirancang (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.6 Feed Instagram Alasan Kuliah di Citra Buana Indonesia

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cirurug, berisikan poin-poin alasan untuk memulai perkuliahan di Citra Buana Indonesia. Gaya *visual* dari desain mengikuti *guideline* dari perusahaan, dengan warna dominan berupa biru tua dan biru muda. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.7 *Feed* Instagram Alasan Kuliah di Citra Buana Indonesia (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.7 Feed Instagram Kuliah Sambil Kerja

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berisikan informasi bahwa di Citra Buana Indonesia dapat melaksanakan perkuliahan saat bekerja. CBI Cicurug menyediakan program perkuliahan D3 Manajemen Informatika dan D3 Komputerisasi Akuntansi. Gaya *visual* dari desain mengikuti *guideline* dari perusahaan, dengan warna dominan biru tua dan bentuk *shape* yang bersih. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.8 *Feed* Instagram Kuliah Sambil Kerja (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.8 Feed Instagram AI Tools yang Berguna

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, terdiri dari empat desain dengan informasi alat AI yang dapat membantu perkuliahan. Alat-alat AI tersebut adalah Tome.app, Quillbot, dan GetDigest. Gaya *visual* dari desain mengikuti *guideline* dari perusahaan, dengan warna dominan biru muda yang diiringi dengan ikon dari alat-alat AI. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.9 Cover Feed Instagram AI Tools (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.9 Feed Instagram Tips Memilih Program Studi

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, terdiri dari empat desain dengan informasi *tips* untuk memilih program studi sesuai minat dan bakat. Informasi tersebut berupa saran untuk menentukan minat dan bakat, mempelajari program studi yang dipilih, dan mempelajari *demand* dari bidang tersebut di dunia kerja. Gaya *visual* dari desain mengikuti *guideline* dari perusahaan, menggunakan warna dominan biru muda dan ikon-ikon pendukung sesuai informasi yang dijelaskan. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.10 Cover Feed Instagram Tips Memilih Prodi (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.10 Feed dan Story Instagram Hari Raya Waisak

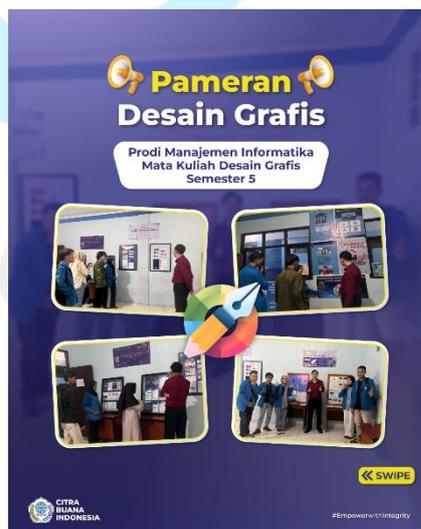
Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa desain poster untuk merayakan hari raya Waisak. Gaya *visual* mengikuti *guideline* dari perusahaan dengan warna dominan biru tua, namun juga menggabungkan elemen-elemen religi seperti siluet patung. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.11 *Feed* Instagram Hari Saya Waisak (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.11 Feed Instagram Pameran Desain Grafis

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa lima poster yang memperlihatkan kegiatan pameran desain grafis oleh Citra Buana Indonesia. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru tua, dan diiringi oleh ikon-ikon pendukung. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.12 *Cover Feed* Instagram Pameran Desain Grafis (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.12 Feed Instagram Lulusan Manajemen Informatika

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa empat poster yang menjelaskan lulusan Manajemen Informatika seperti apa yang paling dicari oleh industri. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, dan diiringi oleh ikon-ikon pendukung, serta foto-foto dari *talent*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.13 Cover Feed Instagram Lulusan Manajemen Informatika (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.13 Feed Instagram Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa poster yang menjelaskan cara mendaftarkan diri di Citra Buana Indonesia melalui *website mobile*. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda dan foto *website* pendaftaran dalam bentuk HP. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.14 Feed Instagram Pendaftaran Mahasiswa Baru (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.14 Feed dan Story Instagram Tutorial Singkat Python

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa empat poster *feed* dan empat poster *story* yang menjelaskan *tutorial* singkat cara menggunakan *software* Python. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda yang diiringi oleh ikon-ikon pendukung seperti logo Python, ikon laptop, dan lain-lain. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.15 Cover Feed Instagram Tutorial Singkat Python (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.15 Feed dan Story Instagram Rekrutmen Struktural

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa pengumuman pembukaan rekrutmen struktural untuk Citra Buana Indonesia. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru, dan menggunakan *shape* yang terlihat *clean* dan modern. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.16 Feed Instagram Rekrutmen Struktural (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.16 Feed dan Story Instagram Hiring Dosen Tetap

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa dua poster *feed* dan dua poster *story* yang menjelaskan kualifikasi dan persyaratan calon dosen baru di Citra Buana Indonesia. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru tua dan warna *highlight* kuning. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.17 Cover Feed Instagram Hiring Dosen Tetap (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.17 Feed dan Story Instagram Kelas Karyawan

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa penawaran kelas karyawan D3 Komputerisasi Akuntansi. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda dan penggunaan ikon-ikon sebagai pendukung *visual*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.18 Feed Instagram Kelas Karyawan (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.18 Feed dan Story Instagram Cara Masuk CBI

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa empat poster *feed* dan empat poster *story*, yang menjelaskan cara memasuki perkuliahan di Citra Buana Indonesia dan jalur apa saja yang disediakan. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru tua, dan diiringi oleh ikon-ikon sebagai pendukung *visual* agar poster terlihat ramah dan menyenangkan. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.19 Cover Feed Instagram Cara Masuk CBI (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.19 Feed dan Story Instagram Apakah IPK itu Penting

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cirurug, berupa empat poster *feed* dan empat poster *story*, yang menjelaskan poin-poin penting dari IPK, namun juga menjelaskan IPK tidak selalu penting. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru tua, yang diiringi oleh warna *highlight* kuning dan ikon-ikon sebagai pendukung *visual*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.20 Cover Feed Instagram Apakah IPK itu Penting (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.20 Feed dan Story Instagram Selamat Hari Idul Adha

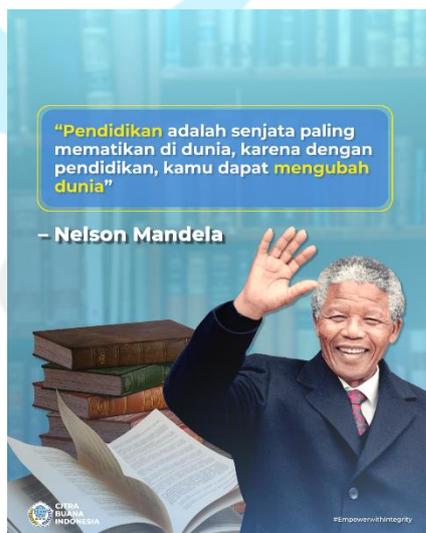
Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa poster mengucapkan selamat hari Idul Adha. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, yang diiringi oleh gambar vektor masjid sebagai pendukung *visual*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.21 *Feed* Instagram Selamat Hari idul Adha (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.21 Feed dan Story Instagram Kutipan Nelson Mandela

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cirurug, berupa poster dengan kutipan motivasi dari Nelson Mandela. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, dan diiringi oleh foto bapak Nelson Mandela. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.22 *Feed* Instagram Kutipan Nelson Mandela (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.22 Feed dan Story Instagram D3 Komputerisasi Akuntansi

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa dua poster *feed* dan dua poster *story*, yang memaparkan materi pembelajaran dari perkuliahan D3 Komputerisasi Akuntansi. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, kemudian diiringi oleh ikon-ikon dan foto *talent* sebagai pendukung *visual*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.23 Cover Feed Instagram D3 Komputerisasi Akuntansi (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.23 Virtual Background Zoom untuk Sosialisasi BSI

Pembuatan *virtual background* Zoom untuk kegiatan sosialisasi pembayaran pendidikan melalui BSI *virtual account*. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, warna *highlight* kuning, dan *background* berbentuk *geometric*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima langsung dari WhatsApp karena saat itu tugas ini merupakan tugas yang urgent.



Gambar 3.24 Virtual Background Zoom (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.24 Feed Instagram Life Hack untuk Mahasiswa

Pembuatan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa enam poster *feed* berisikan *life hack* yang dapat membantu kegiatan perkuliahan seorang mahasiswa. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, kemudian diiringi oleh foto-foto yang mendukung penjelasan. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.25 Cover *Feed* Instagram Life Hack Mahasiswa (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.25 Feed dan Story Instagram Selamat Terpilihnya Direktur

Pembuatan *feed* dan *story* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa ucapan selamat atas terpilihnya direktur Akademi Pariwisata. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda dan warna kuning sebagai *highlight*. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.26 *Feed* Instagram Selamat Direktur (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.26 Feed dan Story Instagram Pengumuman Sistem Pembayaran

Pembuatan *story* dan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa pengumuman sistem pembayaran baru menggunakan *virtual account* BSI. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda dan warna *highlight* kuning, kemudian diiringi oleh gambar ATM sebagai *visual* pendukung. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.27 *Feed* Instagram Sistem Pembayaran (Dokumen Perusahaan)

### 3.2.27 Feed dan Story Instagram Hari Kebangkitan Nasional

Pembuatan *story* dan *feed* Instagram untuk akun CBI Cicurug, berupa poster perayaan hari kebangkitan nasional. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan biru muda, dan menggunakan ilustrasi vektor monumen Sukabumi sebagai *visual* pendukung. Pengerjaan desain dilakukan di Figma dan *brief* tugas diterima dari Trello.



Gambar 3.28 *Feed* Instagram Hari Kebangkitan Nasional (Dokumen Perusahaan)

### 3.3 Kendala yang Dihadapi

Selama melaksanakan program KP di Yayasan Buana Pratama, penulis mengalami beberapa kendala. Pada awal memulai magang, penulis belum berpengalaman dengan aplikasi *web* Figma, dan hanya pernah menggunakannya untuk tugas-tugas kuliah kecil. Kekurangan referensi dan data menjadi salah satu kendala juga, terutama saat mengerjakan proyek *brand identity*. Kendala terakhir yang dialami penulis yaitu manajemen waktu antara tugas kuliah dan tugas kerja.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala-kendala yang tertulis di sub bab di atas, pertama-tama penulis membiasakan diri dengan cara kerjanya Figma secara perlahan, dengan pengalaman kerja, bantuan teman-teman kerja, dan bimbingan dari perusahaan, penulis dapat membiasakan diri dengan Figma. Untuk mengatasi kendala kekurangan referensi dan data pada proyek *brand identity*, penulis menggunakan hasil *brand identity* yang pernah dirancang di mata kuliah Perancangan Identitas sebagai referensi struktur dan format dari *brand identity*. Untuk mengatasi kendala manajemen waktu, penulis menyicil tugas-tugas kuliah agar dapat membuka waktu untuk mengerjakan tugas kerja, serta penulis bangun tidur lebih pagi untuk siap mengerjakan tugas kerja.

### 3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan program KP di Yayasan Buana Pratama, penulis mempelajari alur kerja desain grafis di industri kerja. Alur kerja tersebut berupa penerimaan *brief*, pengerjaan desain, revisi, dan finalisasi. Penulis mempelajari alat-alat yang dipakai industri kerja, yaitu Figma dan Trello. Figma digunakan karena memudahkan kerja sama dan pemantauan secara langsung, dan Trello digunakan karena dapat memberikan tugas dan informasi secara cepat dan efisien kepada pekerja. Selain itu, penulis mempelajari pentingnya dari komunikasi dan kerja sama, antara atasan dan bawahan, maupun sesama pekerja. Penulis seringkali melakukan *brainstorming* dengan pembimbing dari perusahaan saat mengerjakan suatu proyek, agar hasil proyek tersebut dapat maksimal dan sesuai dengan *brief* atau *guideline*. Komunikasi juga penting dalam kehadiran untuk kerja, karena lebih baik untuk memberitahu perusahaan bahwa pekerja tidak dapat bekerja dengan alasan yang bervariasi, contohnya sakit, sibuk dengan kuliah, atau alasan lainnya, daripada hilang kontak.