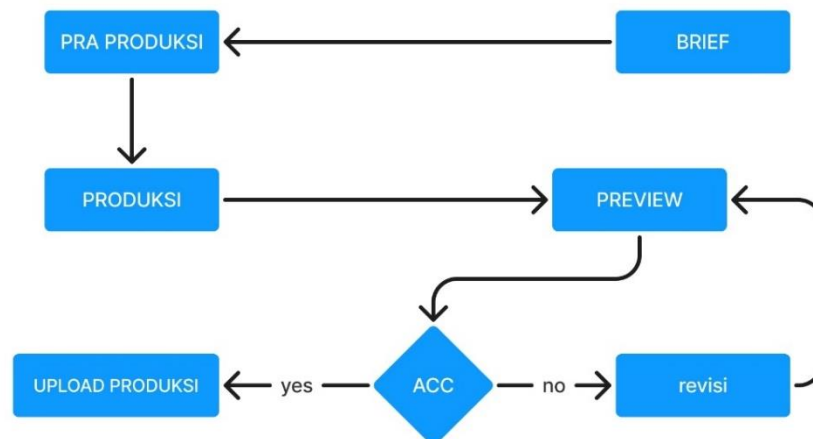


## BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

### 3.1 Bidang Kerja

Praktikan melakukan Kerja Profesi di PT Racer Robotic dan berperan sebagai Sosial Media Designer pada Divisi Multimedia. Berlokasi di Jl. Vila Dago Tol No.6 Blok B1, RT.009/RW.19, Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten. Praktikan bertanggung jawab dalam membuat dan mengedit berbagai jenis konten multimedia, termasuk video, gambar, audio, dan animasi. Merancang grafis untuk keperluan pemasaran, presentasi, dan publikasi. Mengelola proyek multimedia dari awal hingga selesai, memastikan semua elemen sesuai dengan spesifikasi dan tenggat waktu. Selain itu praktikan juga memiliki tanggungjawab sebagai trainer/pengajar, yaitu mengajar dasar-dasar dan konsep lanjutan robotik kepada siswa, termasuk pemrograman, desain, dan aplikasi praktis



**Gambar 3. 1** Alur kerja Praktian

### 3.2 Pelaksanaan Kerja


Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT Racer Robotic sebagai Sosial Media Designer pada Divisi Multimedia, pada tahap awal praktikan melakukan orientasi dengan perusahaan untuk mengetahui lingkungan kerja dan bisnis PT racer robotic. Praktikan juga belajar mengenai desain sosial media Perusahaan.

#### 3.2.1 Membuat desain IYRC 2024

IYRC (Indonesian Youth Robotic Competition) 2024 merupakan lomba robotik nasional yang diselenggarakan oleh PT Racer Robotic Indonesia, Praktikan ikut serta dalam pembuatan desain lomba IYRC 2024 di sosial media yang akan diselenggarakan oleh perusahaan dengan tujuan menarik minat partisipan dan membuat desain sosial media menarik.

**Tabel 3. 1** Pelaksanaan proses kegiatan membuat desain IYRC 2024

NO	KEGIATAN	PROSES KEGIATAN
1	<i>BRIEF</i>	Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai alur acara dan memahami kebutuhan untuk menunjang proyek IYRC 2024 demi meningkatkan ketertarikan audiens melalui <i>feeds</i> sosial media.
2	PRA PRODUKSI	Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait desain dan konten IYRC 2024. Proses pra produksi ini membantu tim dalam menentukan konsep atau arah desain yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan <i>feeds</i> Instagram.

<p>3</p>	<p>PRODUKSI</p>	<p>Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk desain <i>feeds</i> sosial media Instagram racer. Praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain awal dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan desain yang berisi informasi lebih rinci dan menarik.</p>  <p>Gambar 3. 2 Desain Sosial Media YRC 2024</p>
<p>4</p>	<p>PREVIEW</p>	<p>Praktikan mempresentasikan desain yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang</p>

		memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang IYRC 2024 dengan mudah.
5	REVISI	Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, <i>layout</i> , dan beberapa informasi.
6	UPLOAD PRODUKSI	Praktikan membuat caption dan memposting desain yang sudah di acc di media sosial racer robotic.

### 3.2.2 Membuat Video *Company Profile* Racer Robotic

Dalam video ini, praktikan akan menampilkan visi dan misi perusahaan, berbagai produk dan layanan unggulan, inovasi teknologi yang dihadirkan, serta tim yang bekerja di perusahaan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang peran Racer Robotic dalam menjawab kebutuhan akan teknologi robotika di era moder dan sektor lainnya.

**Tabel 3.2** Membuat Video *Company Profile* Racer Robotic

NO	KEGIATAN	PROSES KEGIATAN
1	<i>BRIEF</i>	Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai alur viedo dan memahami kebutuhan untuk menunjang proyek video <i>Company Profile</i> demi meningkatkan ketertarikan audiens.

2	PRA PRODUKSI	<p>Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait konten video. Proses pra produksi ini membantu tim dalam menentukan konsep atau arah story board, menentukan properti dan mencari talent sebagai langkah awal dalam pembuatan video.</p>
3	PRODUKSI	<p>Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk pembuatan. Praktikan melanjutkan dengan melakukan tahap editing dan menambahkan elemen visual seperti penyesuaian warna (color grading), tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan video yang berisi informasi lebih rinci dan menarik</p> <div data-bbox="715 1160 1310 1503" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 3. 3 Company profile</i></p>
4	PREVIEW	<p>Praktikan mempresentasikan video yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, informasi dalam video, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang IYRC 2024 dengan mudah.</p>


5	REVISI	Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, <i>layout</i> , dan beberapa informasi.
6	UPLOAD PRODUKSI	Praktikan membuat caption dan memposting desain yang sudah di acc di Youtube racer robotic.

### 3.2.3 Membuat Buku *Company Profile*

Buku *Company Profile Racer Robotic* adalah panduan komprehensif yang menggambarkan identitas, visi, misi, dan keunggulan perusahaan dalam industri robotika. Buku ini memuat informasi tentang sejarah pendirian perusahaan, kegiatan yg dilakukan, robotika yang sudah di buat, serta produk dan layanan unggulan yang ditawarkan.

**Tabel 3. 3** Membuat Buku *Company Profile*

NO	KEGIATAN	PROSES KEGIATAN
1	BRIEF	Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai PT Racer Robotic dan memahami kebutuhan untuk menunjang buku <i>company profile</i> demi meningkatkan ketertarikan audiens.
2	PRA PRODUKSI	Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait desain buku <i>company profile</i> . Proses pra

		produksi ini membantu tim dalam menentukan konsep atau arah desain yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan buku <i>company profile</i> .
3	PRODUKSI	<p>Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk desain buku <i>company profile</i>. Praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain awal dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan desain yang berisi informasi lebih rinci dan menarik.</p>  <p><b>Gambar 3. 4</b> Buku <i>Company Profile Racer Robotic</i></p>
4	PREVIEW	Praktikan mempresentasikan desain yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang Racer Robotic dengan mudah.
5	REVISI	Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, <i>layout</i> , dan beberapa informasi.

6	SELESAI	Setelah dilakukan revisi oleh koor Divisi Multimedia praktikan melakukan penyesuaian sampai final, apabila sudah tidak ada revisi buku bisa di gunakan perusahaan sebagai media informasi.
---	---------	--

### 3.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang praktikan hadapi selama menjalani kerja profesi di PT Racer Robotic Indonesia sebagai Sosial Media Designer meliputi beberapa aspek. Pertama, volume proyek yang tinggi dengan deadline yang ketat menuntut praktikan untuk bekerja secara cepat dan efisien, sekaligus mempertahankan kualitas desain yang diharapkan. Selain itu, perubahan brief yang sering terjadi di tengah proses desain menjadi tantangan tersendiri, karena praktikan harus segera menyesuaikan konsep yang sudah dibuat sebelumnya tanpa mengganggu jadwal proyek lainnya.

Koordinasi dengan berbagai tim, seperti tim pemasaran, produk, dan pengembangan, juga terkadang menambah kompleksitas pekerjaan. Perbedaan prioritas antar tim bisa memengaruhi alur kerja dan sering memerlukan adaptasi yang cepat. Terakhir, keterbatasan sumber daya desain, seperti kurangnya elemen visual spesifik atau aset berkualitas tinggi, memerlukan kreativitas tambahan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Semua kendala ini menuntut manajemen waktu yang baik, kemampuan beradaptasi, dan kolaborasi yang efektif sehingga proyek dapat diselesaikan dengan hasil optimal sesuai dengan standar perusahaan.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam peran praktikan sebagai Sosial Media Designer di PT Racer Robotic Indonesia, praktikan telah mengembangkan beberapa strategi kunci untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Pertama, manajemen waktu dan prioritas proyek menjadi penting untuk mengelola beban kerja yang tinggi dan deadline ketat, di mana praktikan menyusun jadwal yang jelas dan memprioritaskan tugas. Selanjutnya, praktikan menerapkan sistem revisi yang terstruktur untuk memastikan setiap perubahan brief dikelola dengan baik, menghindari kesalahan yang bisa mengganggu alur kerja. Peningkatan komunikasi dan kolaborasi dengan



tim lain juga praktikan anggap krusial, agar semua pihak memiliki pemahaman yang sama dan dapat menyelesaikan kendala bersama. Untuk meningkatkan efisiensi, praktikan menggunakan library aset desain yang memuat elemen visual siap pakai, sehingga mempercepat proses kreatif. Terakhir, praktikan berkomitmen pada adaptasi dan pengembangan diri melalui pelatihan dan pembaruan pengetahuan mengenai tren desain, untuk terus meningkatkan keterampilan dan kualitas pekerjaan praktikan.

