

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Penulis ditempatkan di CBI Sukabumi sebagai desainer grafis untuk mendesain *feed & story* instagram dan beberapa kali juga membantu mendesain di ICBI dan Graha Pratama. Penulis tidak hanya ditugaskan untuk mengerjakan *feed & story* Instagram, tapi juga diberikan tanggung jawab untuk merancang *brand identity* untuk Tugu Drink. Penulis bertanggung jawab dalam merancang desain untuk berbagai kebutuhan media komunikasi visual agar dapat secara efektif menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh kampus Citra Buana Indonesia kepada para audiens Instagram.

Penulis ditugaskan untuk menciptakan berbagai macam keperluan desain, antara lain:

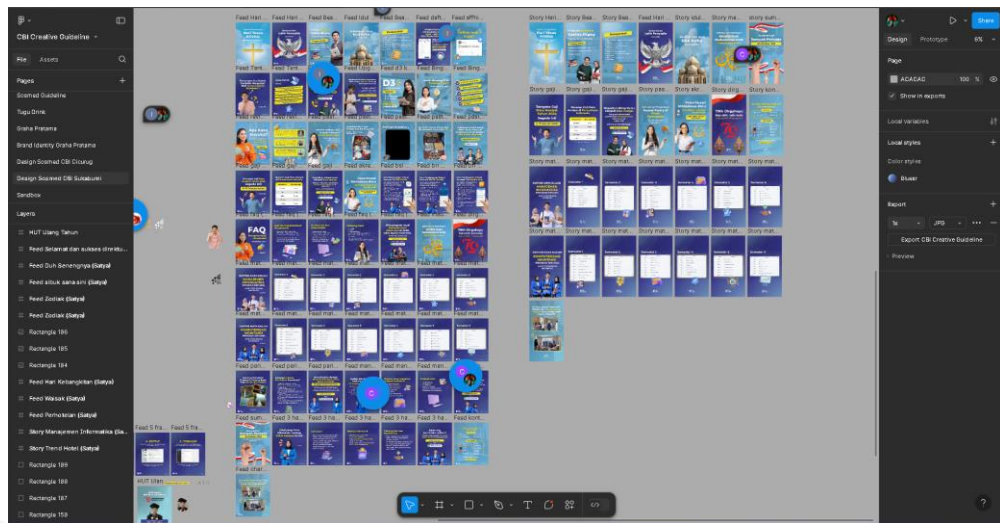
- a) Membuat Desain untuk *Feed & Story* Instagram
Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah desain *feed & story* Instagram dari akun CBI Sukabumi berdasarkan guideline sosial media yang sudah ditetapkan oleh pihak CBI dengan mengeksplor kreativitas dan juga ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan.
- b) Membuat Desain untuk *Brand Identity* Tugu Drink
Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah desain layout *brand identity* untuk Tugu Drink berdasarkan info yang disediakan oleh pihak CBI dan juga ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan yang dilakukan penulis selama mengikuti program Kerja Profesi (KP) di Yayasan Buana Pratama adalah mendesain *feed* dan *story* Instagram, mendesain *Brand Identity* Tugu Drink, serta turut membantu dalam mendesain *wayfinding* untuk Institut Citra Buana Indonesia Bersama teman KP. Berikut adalah uraian yang menjelaskan tahapan pelaksanaan kerja yang dilakukan oleh mahasiswa ketika menjalani kerja profesi:

1. Mengecek daftar di tugas di yang disediakan pada Trello.com.
2. Memindahkan tugas dari sesi “to do” ke sesi “doing” .
3. Memahami deskripsi tugas, dan mulai mengerjakan desain di Figma.
4. Pengembangan alternatif desain.
5. Mengumpulkan desain ke Trello, lalu melaporkan ke grup CBI.
6. Melakukan revisi sesuai yang diinginkan.

7. Ketika tugas sudah direvisi, memindahkan tugas dari sesi “doing” ke “done”.



Gambar 3.1 Tampilan Aplikasi Figma

3.2.1 Aplikasi yang digunakan

Untuk mengerjakan sebuah desain, penulis menggunakan alat seperti laptop atau komputer untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi desain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kerja dari perusahaan. Berikut adalah Aplikasi-aplikasi yang digunakan selama Kerja Profesi di Yayasan Buana Pratama :

a) Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis web yang utamanya digunakan untuk merancang UI/UX. Aplikasi Figma memudahkan beberapa designer untuk berkolaborasi dan bekerja tim *realtime* (Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwariya, 2021), sehingga tim dapat bekerjasama dan pembimbing dapat memantau pekerjaan secara langsung. Figma menyediakan fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat desain grafis. Figma merupakan aplikasi utama yang digunakan penulis untuk membuat desain *feed & story*, serta *brand identity*.

b) Trello

Trello adalah aplikasi manajemen proyek berbasis web yang menggunakan sistem papan (*Board*) dan kartu (*Card*) untuk menyusun tugas dan kerjasama tim. Trello akan memperlihatkan apa saja pekerjaan yang sedang dilakukan, siapa yang mengerjakannya, dan sejauh mana proses pengerjaannya (Riesna, Pujianto, Efendi, Nugroho, & Saputra, 2023). Trello digunakan pembimbing perusahaan untuk menyusun kartu-kartu tugas yang kemudian diberikan kepada penulis untuk dikerjakan.

c) Adobe Photoshop.

Adobe Photoshop atau yang biasa disebut Photoshop adalah aplikasi editing gambar buatan Adobe. Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit foto dan membuat efek untuk mengedit gambar dengan mengubah warna, memberi efek, menggabungkannya, dan membuat topeng dari objek yang diedit (Bangun, Irmayani, Harahap, Anjar, & Hasibuan, 2024). Penulis menggunakan aplikasi ini untuk membuat berbagai jenis *mockup* yang digunakan dalam *brand identity*.

3.2.2 Perancangan Desain *Brand Identity* Tugu Drink

Penulis mulai dengan menelaah data-data yang sudah disediakan oleh pihak Yayasan Buana Pratama melalui aplikasi Trello. Di bulan pertama Kerja Profesi, belum banyak data yang disediakan sehingga penulis membuat *brand identity* dengan data seadanya di aplikasi Figma. Pihak yayasan juga rupanya belum membuat logo untuk Tugu Drink, sehingga pihak Yayasan menugaskan penulis untuk membuat logo. Melalui mata kuliah Perancangan Identitas Visual, penulis berhasil membuat logo untuk Tugu Drink.



Gambar 3.2 Logo Tugu Drink

Setelah logo dibuat, penulis kemudian mulai membuat dan menyusun *layout brand identity* berdasarkan pengalaman membuat *brand identity* di perkuliahan sebelumnya dari mata kuliah yang sama. Menggunakan ilmu tata letak yang sudah dipelajari sebelumnya, penulis memastikan bahwa *layout* dari *brand identity* sesuai dengan *guideline* CBI dan membuat kesan yang ingin dibangun oleh *guideline* CBI tersampaikan dengan baik.



Gambar 3.3 Layout Brand Identity

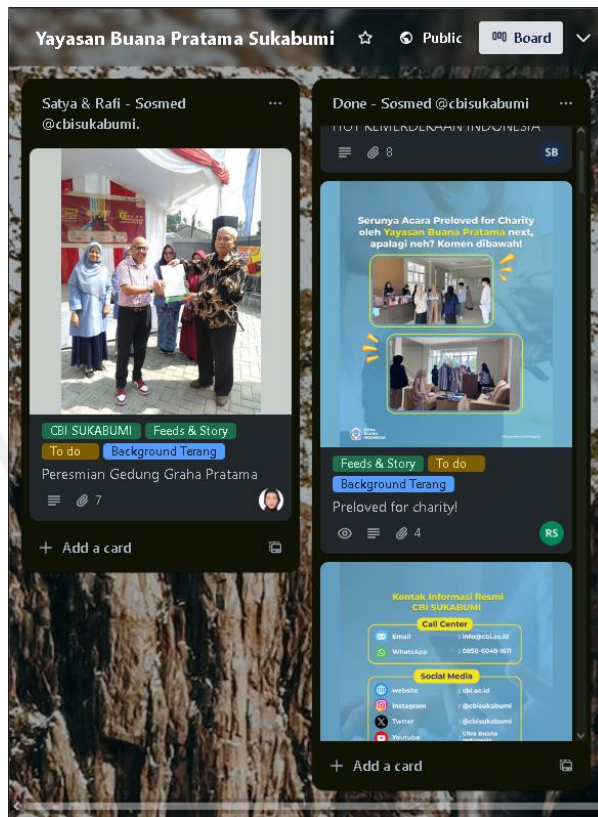
Di bulan berikutnya, pihak yayasan akhirnya menambah data yang diperlukan untuk *brand identity* dan penulis mulai melengkapi data yang kurang. Setelah semua data yang dibutuhkan untuk sebuah *brand identity* seperti logo dan variasinya, profil perusahaan, warna, dan tipografi yang didasarkan pada *guideline*, penulis lalu membuat mockup menggunakan aplikasi Phostoshop yang sudah diajarkan melalui mata kuliah Komputer Grafis di perkuliahan sebagai bentuk implementasi dari identitas visual yang dibangun.



Gambar 3.4 Mockup Tugu Drink

3.2.3 Perancangan Desain *Feed & Story* Instagram

Penulis mulai dengan memahami tugas yang diberikan oleh pihak CBI melalui aplikasi Trello. Kemudian penulis mulai mengerjakan *feed* di figma terlebih dahulu berdasarkan arahan yang ada di Trello. Penulis membuat layout *feed* dengan cara mengeksplorasi inspirasi berdasarkan desain dari *feed* kampus lain ataupun dari *feed* yang ada sebelumnya. Tidak lupa, penulis juga menggunakan ilmu tata letak yang sudah diajarkan di perkuliahan dan dipadukan dengan *guideline* CBI untuk pemilihan seperti warna, font, *background*, *asset* foto dan *vector*. Terkadang *feed* yang dibuat itu lebih dari satu slide, sehingga penulis membuat *cover* terlebih dahulu kemudian di *copy-paste* dan mendesain *feed* isi menggunakan elemen dan prinsip desain yang sesuai. *Copy-paste* dilakukan agar pengerjaan menjadi lebih cepat dan efisien.



Gambar 3.5 Tampilan Daftar Tugas di Trello

Setelah *feed* jadi, kemudian penulis meng *copy-paste* lagi *feed* sebelumnya lalu mengubah ukurannya sesuai dengan ukuran *story* Instagram pada umumnya. *Layout* nya juga disesuaikan mengikuti ukuran *story* dengan sedikit perubahan tata letak. Dengan demikian proses perancangan desain *feed & story* Instagram selama program kerja profesi berlangsung. Berikut beberapa hasil desain *feed & story* yang telah dirancang selama Kerja Profesi berlangsung:

a) *One Page Feed*

One Page Feed merupakan sebuah *feed* Instagram yang hanya berisi satu halaman atau cover. Biasanya ditujukan untuk *feed* yang berisi pemberitahuan atau pengumuman.



Gambar 3.6 Contoh One Page Feed

b) *Multiple Page Feed*

Multiple Page Feed merupakan sebuah *feed* Instagram berisi dua atau lebih halaman yang terdiri dari *cover* dan isi. Biasanya ditujukan untuk *feed* yang berisi informasi yang lebih banyak.



Gambar 3.7 Contoh Multiple Page Feed

c) *Feed & Story*

Feed & Story merupakan *feed* yang dibuat satu paket dengan *story* Instagram. Layout keduanya sama persis hanya perbedaan di ukuran baik pikselnya ataupun konten di dalamnya serta penempatan footer yang sedikit berbeda. Biasanya ditujukan untuk *feed* yang berisi peringatan hari penting ataupun pengumuman penting.



Gambar 3.8 Contoh Feed & Story

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi (KP) tentu saja akan menemukan beberapa hambatan dan kendala. Kendala yang dihadapi penulis adalah manajemen waktu. Karena system kerja yang berbasis online atau Work From Home (WFH), penulis kadang kala menjadi terlena dengan waktu yang menyebabkan terhambatnya progres pekerjaan yang harusnya bisa selesai di hari itu juga tetapi tertunda menjadi esok harinya. Selain itu, penulis juga harus menyeimbangkan antara aktivitas KP dengan aktivitas perkuliahan. Terkadang juga penulis terlalu sibuk dengan tugas kuliah yang menghambat progres dari tugas diberikan.

Kendala lainnya yang dialami penulis adalah adanya faktor eksternal yang mengharuskan penulis untuk melakukan aktivitas di luar rumah. Sehingga menghambat progres pengerjaan dari tugas yang diberikan. Penulis beberapa kali terpaksa harus mengoper pekerjaan kepada peserta KP lainnya karena sedang berada di posisi yang tidak memungkinkan penulis untuk bekerja.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Saat menghadapi kendala manajemen waktu, cara penulis menghadapinya adalah dengan cara segera mengecek Trello di pagi sebelum aktivitas kampus dan segera mengerjakan tugas yang tersedia. Jika kurang memungkinkan untuk menyelesaikan tugas saat itu juga, penulis akan memuat informasi yang tersedia ke dalam Figma terlebih dahulu kemudian meminta izin kepada pihak CBI untuk terlambat mengerjakan karena suatu keperluan. Penulis memasukkan data terlebih dahulu agar ketika penulis siap untuk mengerjakan tugas,

penulis hanya perlu menyusun *layout* dari jenis tugas yang dikerjakan tanpa harus repot mengecek Trello lagi.

Untuk mengatasi kendala yang diakibatkan faktor eksternal, penulis melakukan koordinasi dengan keluarga penulis agar tidak diganggu saat mengerjakan tugas kecuali jika memang kondisinya urgent. Hal ini dilakukan agar penulis dapat lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan dapat memberikan hasil desain yang maksimal.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama periode Kerja Profesi (KP) di Citra Buana Indonesia (CBI), penulis telah mendapatkan berbagai pelajaran dan pengalaman yang berharga. Penulis dapat merasakan lingkungan kerja yang ada di Yayasan Buana Pratama walaupun hanya secara online melalui grup Whatsapp, Trello dan Figma. Selama KP berlangsung akan diadakan rapat bulanan yang diadakan via Google Meet oleh pembimbing. Dalam rapat tersebut akan dilakukan evaluasi dari masing-masing peserta KP yang mana dalam rapat tersebut juga penulis dapat belajar dari evaluasi yang dilakukan oleh pembimbing mulai dari kesalahan yang dilakukan hingga solusi untuk mengatasinya seperti belajar untuk dapat mengatur waktu lebih baik lagi dan jangan menunda pekerjaan.

Penulis belajar untuk menerapkan berbagai ilmu desain yang sudah dipelajari di perkuliahan ke dalam dunia kerja. Selama bekerja penulis juga belajar menggunakan aplikasi desain yang jarang penulis gunakan seperti figma yang dapat mempermudah pengerjaan tugas untuk keperluan desain grafis dan juga mempermudah dalam melakukan pekerjaan kolaboratif yang membutuhkan Kerjasama tim. Berbagai teknik desain baru juga penulis pelajari yang meningkatkan kemampuan penulis dalam menggunakan aplikasi desain dan membuat style desain yang bervariasi.