BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama menjalankan program Kerja Profesi, praktikan berperan sebagai *Graphic Designer* untuk perusahaan klien PT Renjana Sinergi Indonesia yaitu PT Mitra Lestari Bumi Abadi (MILBA). Selama menjalankan program ini, praktikan menjalankan tugas sesuai dari arahan pembimbing dan mengikuti alur *brief* dari divisi *Content Planner*. Praktikan memiliki beberapa bentuk proyek yang dikerjakan seperti, membuat desain *Instagram Feeds, Instagram Story, Instagram Reels Cover,* dan banner *SEO Article*.

Selama pelaksanaan program Kerja Profesi, praktikan menjalankan proses *briefing, brainstorming,* revisi dan finalisasi di setiap proyeknya. Dibimbing oleh pembimbing dari PT Renjana Sinergi Indonesia dan juga rekan-rekan *intern* lainnya, praktikan dapat berbagai macam pengalaman dan pengetahuan yang baru.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan program kerja profesi selama tiga bulan secara WFH (*Work From Home*) yang terhitung dari tanggal 13 September 2024 hingga 13 Desember 2024. Bertugas sebagai *Graphic Designer* yang membuat berbagai macam desain untuk media sosial perusahaan klien PT Renjana Sinergi Indonesia. Menyiapkan desain konten media sosial seperti *Instagram Feeds, Instagram Story, Instagram Reels Cover,* dan banner *SEO Article*.

Diawali dengan Google Meeting untuk *briefing* perkenalan *brand* perusahaan klien, PT MILBA, yang akan praktikan tangani. PT MILBA atau Mitra Lestari Bumi Abadi adalah sebuah perusahaan berskala nasional yang terus berkembang dalam dunia bisnis pendingin. PT MILBA mengakuisisi PT Herry Alters telah berdiri dari tahun 1968 yang merupakan perusahaan dan manufaktur di bidang pendingin pertama di Indonesia. Banyak Proyek dan Kontrak Servis yang telah dijalankan oleh PT MILBA dengan perusahaan perusahaan besar di

Indonesia seperti Pertamina, PT Dirgantara Indonesia, Alfamart, Alfamidi, Coca Cola, Ritz Carlton, Sinarmas, dan masih banyak lagi.

Gambar 3.1 Logo PT MILBA

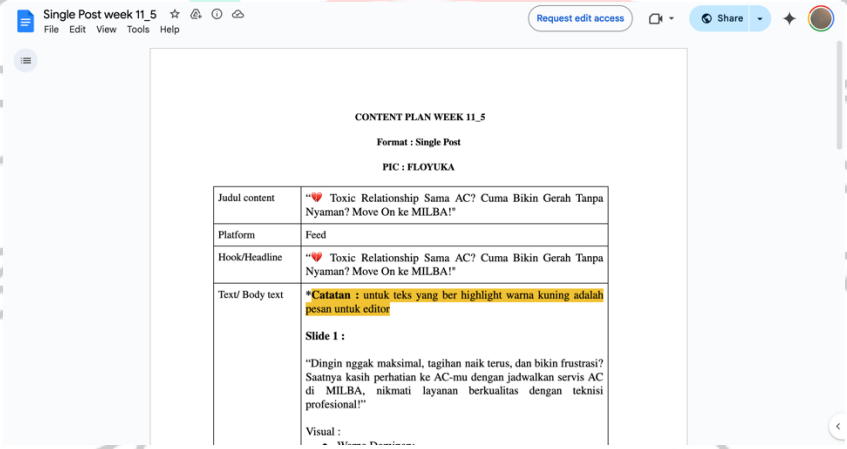
Brief yang dilakukan dalam pertemuan Google Meeting merupakan perkenalan singkat mengenai PT MILBA itu sendiri. Disamping itu perwakilan dari PT MILBA menjelaskan *style, color palette*, *positioning,* peraturan dalam penggunaan logo dan *basic brand brief* pada umumnya yang biasa digunakan untuk media sosialnya.

Di lain waktu tim dari PT Renjana Sinergi Indonesia menjelaskan *workflow* atau alur kerja seperti apa yang akan digunakan selama program *virtual internship* ini berjalan. Dimana divisi praktikan memiliki 4 tahap yang perlu dilalui sebelum hasil karya dapat dipublikasikan pada media sosial perusahaan klien (PT MILBA). Tahap penyetujuan *content brief*, dimana *workflow* praktikan dijelaskan bahwa sebelum membuat sebuah desain konten, praktikan wajib melihat *workflow* Google Sheets dan memeriksa apakah *content brief* dari divisi *Content Planner* telah disetujui (ACC) baik dari Project Manager (PM) dari PT Renjana Sinergi Indonesia dan tim PT MILBA (perusahaan klien).

CONTENT PLANNER							
Judul Konten	Konten Pilar	Referensi WRITER	DEADLINE VISCOP	Visual Copy	Referensi DESIGN & VIDEO	REVISI / ACC PM	REVISI / ACC MILBA
Lindungi Keluarga dengan Udara yang Berkualitas	Engage ment			Content 3_Week 2		ACC Viscop	ACC Viscop
Ada 2 Tipe Manusia di Bumi! Kamu yang Mana?	Entertain ment			Content 4_Week 2		ACC Viscop	ACC Viscop

Gambar 3.2 *Workflow Content Planner*

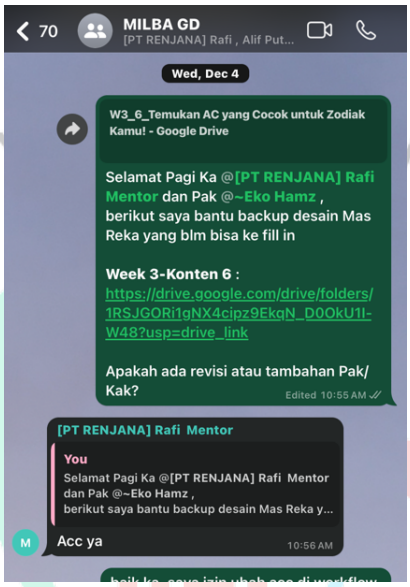
Jika *content brief* berhasil disetujui oleh kedua pihak, divisi praktikan, *Graphic Designer,* dapat memulai tahap kedua yaitu proses pembuatan desain. Memeriksa *content brief* sesuai konten yang akan dibuat sebagai panduan praktikan dalam pengerjaan desain konten. Mlakukan *brainstorming* dan pencarian aset yang cocok untuk digunakan dalam desain konten yang akan dibuat.



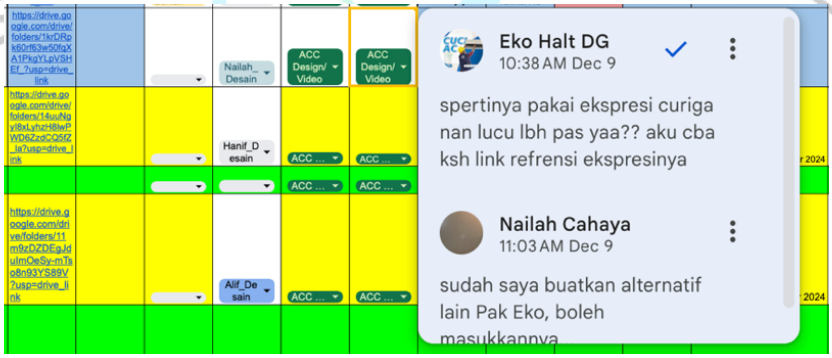
Gambar 3.3 *Content Brief* Divisi *Content Planner*

Tahap selanjutnya yaitu tahap ketiga apabila proses desain selesai, praktikan diarahkan untuk mengunggah karya dalam *folder* dalam Google Drive yang telah disediakan oleh pihak PT Renjana Sinergi Indonesia. Lalu menyalin link file ke dalam Google Sheet sesuai tabel konten serta melaporkan dalam *group Whatsapp* untuk mendapatkan *feedback* maupun revisi yang perlu dilakukan sebelum konten dapat di publikasikan ke media sosial. *Project Manager* biasanya menyampaikan

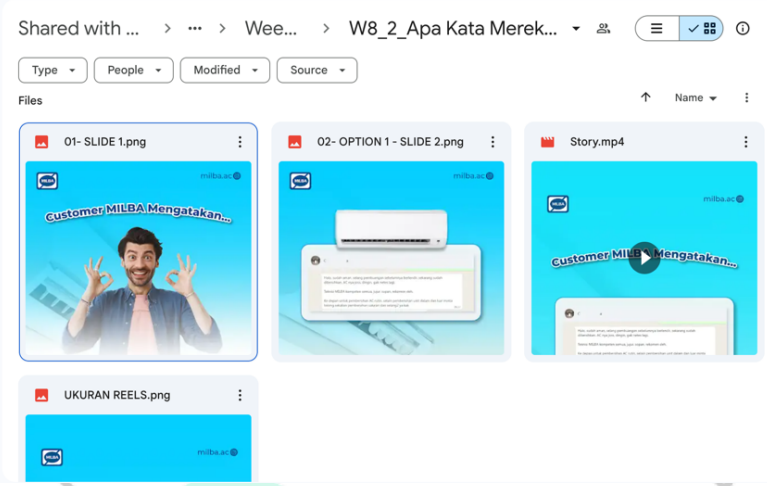
feedback dan revisi melalui *chat room group Whatsapp* sedangkan tim PT MILBA menyampaikan *feedback* dan revisi melalui fitur *comments* dalam Google Sheets *workflow* yang digunakan.



Gambar 3.4 Pelaporan hasil desain konten



Gambar 3.5 *Feedback* dalam *workflow sheet*



Gambar 3.6 Google Drive Pengumpulan Desain Konten

Tahap terakhir merupakan tahap *finishing* sebelum diserahkan ke divisi Admin Media Sosial. Menyelesaikan atau memperbaiki revisi yang didapatkan, dan mengunggah ulang karya yang sudah disetujui oleh kedua pihak dalam *workflow sheet*.

Pada awal bulan November 2024, praktikan diberikan *jobdesk* tambahan untuk membantu divisi desain di perusahaan klien lainnya, PT Selaras RasaKoe Indonesia (RasaKoe). PT Selaras RasaKoe Indonesia merupakan usaha rumahan yang berlokasi di Bogor dan bergerak dalam produksi tepung bumbu masakan, mulai dari tepung bumbu dasar hingga tepung bumbu tabur. RasaKoe siap untuk memasarkan produknya ke berbagai wilayah di Indonesia. Dengan alur *workflow* yang sama seperti PT MILBA, praktikan berperan dalam membantu desain poster dalam katalog *marketplace* Shopee/Tokopedia.

Gambar 3.7 Logo RasaKoe

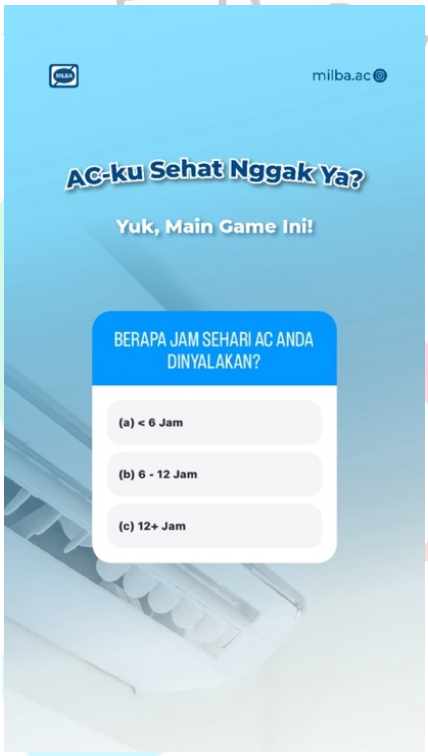
3.2.1 Perancangan Desain Feeds, Story dan Cover Reels Media Sosial Instagram PT MILBA

Sebelum praktikan ditugaskan untuk mengelola desain konten untuk media sosial *Instagram* PT MILBA, akun tersebut terlihat terakhir aktif pada Agustus 2024. Akun *Instagram* berfokus pada konten edukasi dan penjelasan layanan yang ditawarkan PT MILBA. Praktikan telah diberi arahan untuk menggunakan ukuran desain 1080 x 1080 px untuk *Instagram Feeds*. PT MILBA memiliki konsep tema sejuk dan minimalis. *Font* yang digunakan adalah *family font* Montserrat. Memberikan kesan sejuk dengan menggunakan warna biru.

Gambar 3.8 Desain Konten *Instagram Feeds* @milba.ac

Di samping *Instagram Feeds,* praktikan juga ditugaskan untuk membuat desain konten dalam bentuk *Instagram Story* dan juga *Cover* untuk

Instagram Reels. Desain ini praktikan telah diberikan *brief* untuk menggunakan ukuran desain 1080 x 1920 px. Praktikan membuat desain dengan menjaga konsep minimalis yang dimiliki PT MILBA. Menggunakan elemen-elemen yang relevan, menyampaikan pesan dari layanan yang ditawarkan PT MILBA kepada audiens-nya.



Gambar 3.9 Desain Konten *Instagram Story* @milba.ac

Gambar 3.10 Desain Konten *Instagram Cover Reels* @milba.ac

3.2.2 Perancangan Desain Banner SEO Article PT MILBA

Diluar media sosial *Instagram* yang digunakan untuk mempublikasi layanan perusahaan, PT MILBA juga memiliki websitenya sendiri. Website memudahkan audiens untuk melihat informasi terkait perusahaan dan kinerja layanan yang ditawarkannya. Informasi yang dimaksud termasuk layanan *customer service, booking* layanan, dan membaca publikasi artikel. Sebuah artikel yang dibuat dan disusun oleh divisi *SEO Article* membutuhkan desain banner yang akan digunakan sebagai *header*. Praktikan ditugaskan untuk membuat desain banner dalam ukuran yang sudah disepakati yaitu 1024 x 337 px.

Gambar 3.11 Desain Banner *SEO Article* PT MILBA

3.2.3 Perancangan Desain Poster Katalog Tokopedia Selaras RasaKoe Indonesia

RasaKoe memiliki konsep tema autentik nusantara dengan warna-warna cokelat dan cokelat keemasan yang digunakannya. *Font headline* yang digunakan adalah *Marko One* dan *Inter* sebagai *font body text nya*. Menggunakan elemen-elemen yang mendukung kesan *homey* untuk menekankan konsep RasaKoe yang merupakan sebuah industri rumahan. Seperti desain konten *Instagram Feeds* ukuran yang digunakan untuk poster katalog *Tokopedia* adalah 1080 x 1080 px.

Gambar 3.11 Desain Poster Katalog Tokopedia RasaKoe

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama program berjalan selain mendapatkan pengalaman, praktikan juga mendapatkan beberapa kendala yang dapat menghambat proses pengerjaan praktikan. Dalam proses pembuatan desain, praktikan seringkali terhambat dalam menunggu proses *approval content brief* dari divisi *Content Planner* sehingga praktikan belum bisa memulai proses pembuatan. Selain itu divisi *Content Creator* maupun Tim PT MILBA tidak banyak memiliki aset teknisi, hingga *footage* pekerjaan teknisi yang sesuai dengan kebutuhan *content brief* yang ada.

Di beberapa situasi, dalam proses *approval* desain konten dari kedua pihak, pihak *Project Manager* PT Renjana Sinergi Indonesia dan Tim PT MILBA, memiliki dua opini yang berbeda. Menyesuaikan masukkan dari kedua pihak, terkadang membuat proses pengerjaan melalui beberapa tahap revisi untuk mendapatkan desain konten yang sesuai.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang praktikan hadapi selama menjalankan program Kerja Profesi membuat praktikan melakukan *brainstorming* dan pencarian aset terlebih dahulu melalui akun media sosial yang aktif. Pada saat *content brief* telah di *approval,* akan mempermudah praktikan dalam proses pembuatan konten desain. Dengan itu, praktikan tidak membuang waktu selama menunggu *approval content brief.*

Minimnya aset yang ada untuk mendukung desain konten yang dibutuhkan, praktikan mencari alternatif aset yang bisa digunakan sebagai pengganti. Menyesuaikan dengan konsep yang dimiliki perusahaan klien, praktikan menggunakan beberapa alternatif aset gratis yang unik dan sesuai. Terbatasnya aset yang dimiliki perusahaan klien, praktikan terus berusaha untuk menggunakan aset yang ada dan aset alternatif dengan maksimal. Untuk membuat sebuah desain konten yang sesuai dan menarik audiens yang ditargetkan seperti konsep yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh masing-masing perusahaan klien.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Menjalani program Kerja Profesi di PT Renjana Sinergi Indonesia telah menjadi salah satu pengalaman yang baru untuk praktikan. Praktikan dapat merasakan secara langsung bagaimana menjalankan tanggung jawab di dunia pekerjaan. Praktikan dapat mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam program ini. Tidak melupakan pengetahuan dan kemampuan baru dalam bidang desain yang didapatkan di luar pembelajaran perkuliahan.

Dua pembelajaran yang paling berkesan selama menjalankan program ini, praktikan dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang desain dan juga memahami betapa pentingnya komunikasi dalam pekerjaan. Praktikan menjalankan program ini tidak sendiri, melainkan ada tim yang bekerja sama dalam melancarkan tugas *workflow* yang diberikan. Dengan komunikasi yang baik, akan meminimalisir terjadinya masalah dan penghambatan dalam proses pengerjaan. Praktikan saling bertukar ilmu dengan sesama rekan *intern*. Membangun relasi yang baik dengan perusahaan, perusahaan klien, maupun sesama rekan *intern.*

Program yang ditawarkan PT Renjana Sinergi Indonesia merupakan program *virtual internship* yang diikuti tidak hanya mahasiswa namun masyarakat lainnya yang ingin mendapatkan pengalaman bekerja. Dengan program ini praktikan menyadari bahwa mendapatkan sebuah pengetahuan dan pengalaman bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun. Program yang membuka kesempatan bagi masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam meraih pengalaman dan pengetahuan.