

BAB 3

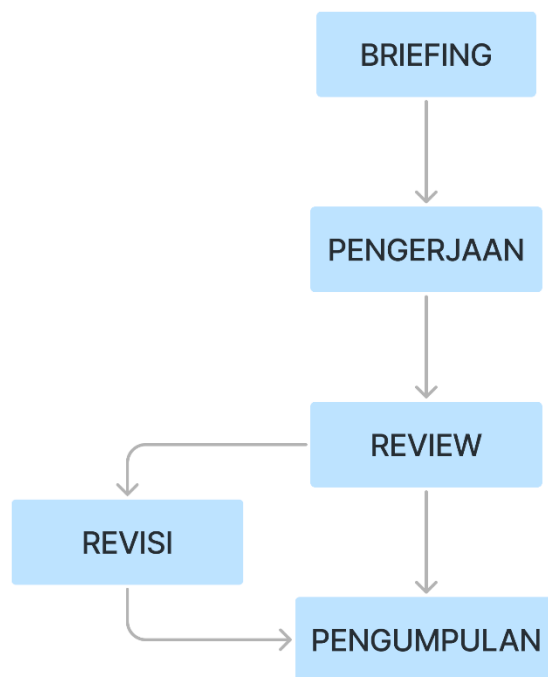
PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa berperan sebagai *Visual Designer*. Mahasiswa bertanggung jawab untuk membuat berbagai desain sesuai arahan dari pembimbing kerja. Tidak hanya memberikan arahan, pembimbing kerja juga sering mengajak diskusi untuk menentukan strategi visual media pemasaran perusahaan.

Beberapa proyek yang dipercayakan oleh pembimbing kerja adalah ; desain *banner*, poster, *Instagram feed*, logo, *thumbnail YouTube videos*, video bumper, dsb. Dalam melaksanakan kerja profesi, mahasiswa mendapat banyak pengalaman yang baru didapatkan ketika melaksanakan kerja profesi.

3.2 Alur Kerja



Gambar 3. 1 Bagan Alur Kerja

3.3 Pelaksanaan Kerja

Mahasiswa melaksanakan kerja profesi selama tiga bulan terhitung sejak tanggal 04 September 2024 - 05 November 2024. Selama tiga bulan, mahasiswa bertugas untuk mengerjakan beberapa desain meliputi ; poster, banner, *Instagram feed*, logo, dan video bumper.

Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa belajar banyak mengenai gaya desain perusahaan sebelumnya, mengikuti *brief* dari pembimbing kerja, serta mengembangkan *softskills* seperti berkomunikasi dan belajar menyampaikan pendapat. Mahasiswa selalu diberi *brief* di awal mengenai bagaimana gaya desain dan isi dari desain itu sendiri sebelum dilaksanakan. Setelah menyelesaikan desain, akan ada proses asistensi terlebih dahulu hingga desain di *acc*.

3.3.1 Desain Logo ISBFE 2024

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 1 Alur kerja desain logo ISBFE 2024

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|--|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat desain logo untuk event ISBFE 2024. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest</i> , <i>dribble</i> , <i>behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe illustrator</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa |

| | | |
|----|--------------|---|
| | | diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |

Referensi



Gambar 3. 2 Desain Logo ISBFE 2024

3.3.2 Desain Logo Putra Putri Rempah Indonesia

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 2 Alur kerja desain logo Putra Putri Rempah Indonesia

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|---|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat desain logo untuk event Putra Putri Rempah Indonesia. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest, dribbble, behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe illustrator</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses <i>approval</i> , desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas <i>hd</i> ke <i>google drive</i> sebagai tempat untuk |

| | | |
|--|--|--|
| | | menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |
|--|--|--|

Referensi



Gambar 3. 3 Desain Logo Putra Putri Rempah Indonesia

3.3.3 Thumbnail Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 3 Alur kerja desain thumbnail iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|---|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat desain thumbnail untuk iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest</i> , <i>dribbble</i> , <i>behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>canva</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses <i>approval</i> , desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk |

| | | |
|--|--|--|
| | | menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |
|--|--|--|



Gambar 3. 4 Desain Thumbnail Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

3.3.4 Desain Aset Foto Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 4 Alur kerja desain asset foto iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|--|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat desain asset foto untuk iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest, dribbble, behance, dsb.</i> Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain |

| | | |
|----|----------------|---|
| | | dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe photoshop</i> dan <i>adobe illustrator</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |

BEFORE



AFTER





Gambar 3. 5 Aset Foto Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup”

3.3.5 Desain Instagram Feed “Rockcreation”

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 5 Alur kerja desain Instagram feed “Rockcreation”

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|---|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat desain feed instagram “Rockcreation”. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest, dribbble, behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe illustrator</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |



Gambar 3. 6 Design Instagram Feed “Rockcreation”

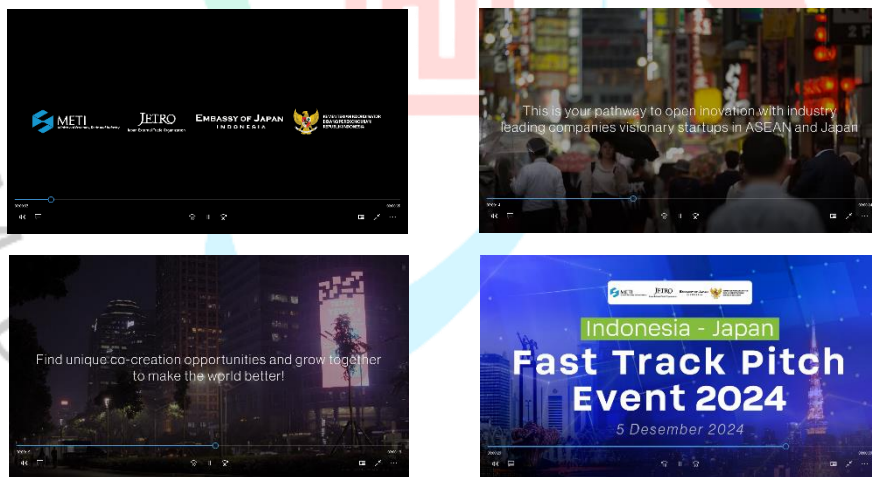
3.3.6 Video Bumper “Fast Track Pitch Event 2024”

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3. 6 Alur kerja membuat video bumper “Fast Track Pitch Event 2024”

| No. | Tahapan Kegiatan | Deskripsi |
|-----|------------------|--|
| 1. | <i>Briefing</i> | Mahasiswa diberikan tugas membuat video bumper untuk event “Fast Track Pitch 2024”. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. |
| 2. | Perancangan | Mencari referensi di internet, seperti ; <i>YouTube</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe premiere pro</i> dan <i>adobe after effects</i> . |
| 3. | <i>Preview</i> | Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian |

| | | |
|----|--------------|---|
| | | pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. |
| 4. | Revisi | Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. |
| 5. | Final Desain | Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. |



Gambar 3. 7 Video Bumper “Fast Track Pitch Event 2024”

3.4 Kendala Yang Dihadapi

Mahasiswa terkadang sering *artblock*, merasa kebingungan karena desain terasa kosong dan datar. Perlu ditambahkan elemen desain tapi tidak tahu elemen desain apalagi yang harus ditambahkan. Hal ini disebabkan oleh mahasiswa perlu mendesain dengan gaya desain yang berbeda di satu lingkup yang sama. Karena perusahaan memiliki lebih dari satu gaya desain. Sehingga perlu waktu dan banyak uji coba untuk bisa menyesuaikan.

3.5 Cara Mengatasi Kendala

Cara mengatasi kendala yang dihadapi adalah dengan mencari referensi sumber - sumber desain di internet, seperti ; *pinterest, behance, dribbble*, dsb. Kemudian mencari kata kunci yang sesuai dengan gaya desain yang sedang dicari. Lalu mahasiswa mencoba mencocokkan gaya desain referensi dengan desain yang sedang dikerjakan. Setelah mendapatkan referensi gaya atau elemen desain yang cocok, mahasiswa mencoba untuk mengaplikasikannya ke dalam desain yang sedang dikerjakan. Selain itu, mahasiswa juga terkadang berhenti sejenak untuk beristirahat dan melihat sekitar untuk mendapatkan ide.

3.6 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Program kerja profesi memberikan pengalaman yang banyak bagi mahasiswa. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bisa mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Selama program, mahasiswa dibekali banyak sekali pengalaman yang akan berguna setelah lulus nanti di dunia kerja. Mahasiswa belajar tentang pentingnya komunikasi. Dalam dunia kerja, mahasiswa menyadari bahwa kelak mahasiswa tidak akan hanya bekerja sendirian, melainkan tim. Komunikasi menjadi salah satu faktor terpenting dalam dunia kerja. Ketika ingin menyampaikan ide atau gagasan perlu adanya komunikasi yang baik supaya rekan dapat memahami maksud yang ingin disampaikan. Begitu juga ketika tidak setuju dengan gagasan orang lain, perlu adanya gaya komunikasi yang baik supaya masukan yang diberikan dapat diterima dengan baik tanpa menyakiti orang lain. Secara *hardskill*, mahasiswa memperoleh pengalaman lebih dalam mengenai alat yang digunakan. Mahasiswa juga diberi kebebasan untuk menggunakan perangkat lunak desain yang ada, sehingga mahasiswa dapat bebas *explore* serta menambah pengetahuan

perangkat lunak desain lebih dalam lagi. Tidak hanya dalam desain, mahasiswa juga memperoleh pengetahuan tentang bahasa pemrograman yang digunakan oleh perusahaan mahasiswa magang.

