

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

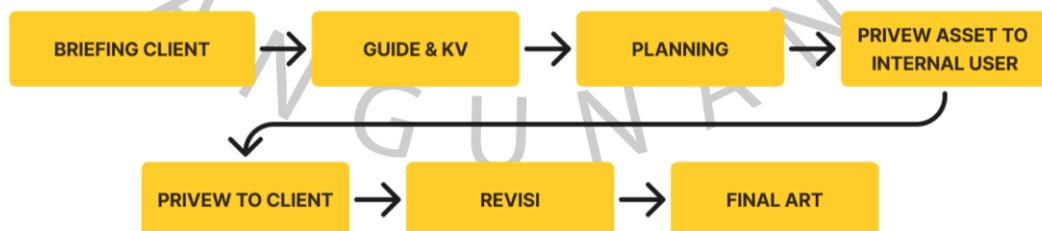
3.1 Bidang Kerja

Melaksanakan Kerja Profesi sebagai anggota tim Creative Designer di Kincir, yang berlokasi di Graha Pena, Grogol Utara, Kec. Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12210. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan esports, termasuk merancang aset visual untuk mendukung promosi konten game dan film di platform media Kincir. Tugas ini melibatkan pembuatan desain kreatif yang sesuai dengan identitas visual platform serta kebutuhan audiens yang tertarik pada pop culture, yang menjadi target Kincir. Fokus utama praktikan adalah dalam perancangan desain yang dibutuhkan perusahaan. Beberapa rancangan yang dibuat meliputi:

1. Merancang aset visual digital untuk live streaming Samsung Galaxy Academy 2024.
2. Membuat konten media sosial seperti poster, banner, roll banner, backdrop, serta mempromosikan esports di media sosial dan situs web Kincir.
3. Bekerja sama dengan tim Produksi dan Marketing untuk memastikan bahwa setiap aset visual mendukung strategi pemasaran yang telah direncanakan.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Melakukan Kerja Profesi di Kincir, sebagai *creative designer*, praktikan mendapatkan briefing mengenai yang dikelola Samsung berkolaborasi dengan Kincir. Praktikan lebih banyak mempelajari mengenai seputar esports.

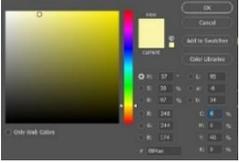


Gambar 3.1 Alur Struktur Kerja
(Sumber: Praktikan, 2024)

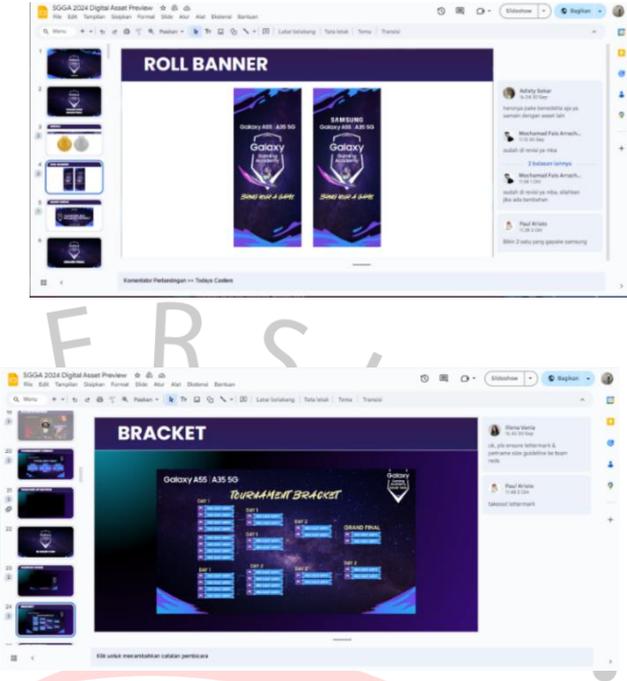
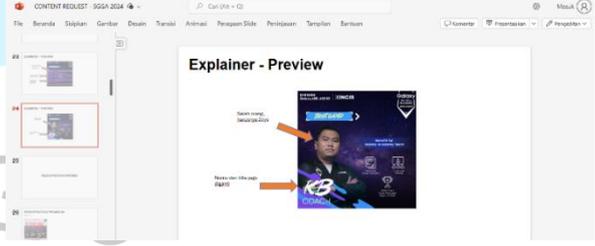
3.2.1 Perancangan konten feeds instagram

Pratikan bertanggung jawab membuat produksi konten pada kegiatan promosi memberikan informasi seputar *Game Esports*. Kincir membuat *Update* turnamen terbaru, *Fun facts* dunia esports, Kolaborasi dengan *Streamer*, hiburan *Esports*. memeberikan infomarsi tentang esports.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Desain *Feeds*.

| No | Kegiatan | Proses Kegiatan |
|----|------------------------|---|
| 1 | <i>Briefing Client</i> | <p>Memberikan dokumen asset visual atau arahan yang diberikan oleh klien. Seperti proyek, produk, brand. Brief ini bertujuan untuk memastikan klien dan Perusahaan memiliki pemahaman yang sama mengenai apa yang diharapkan dari proyek tersebut.</p> |
| 2 | <i>Guide & KV</i> | <p>Praktikan diberikan visual asset dalam mendesain untuk Samsung Galaxy Gaming Academy 2024. Visual asset terdiri dari elemen warna dan jenis font yang ditentukan khusus untuk setiap desain. Aset visual ini bersifat tetap dan harus digunakan tanpa perubahan dalam setiap desain yang dibuat.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #333; color: white; width: 30%;"> <p>Transform</p> <p>Character</p> <p>Samsung Sharp Sans</p> <p>Bold</p> <p>68,42 pt</p> <p>Metrics</p> <p>40</p> <p>Color</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #333; color: white; width: 30%;"> <p>Color Picker (Web Color)</p>  </div> <div style="width: 30%;"> <p>bahan2 terlampir ya, kalo ada yang ingin ditanyakan silahkan..</p> <p>tengkyu fya..</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <p>BAHAN GALAXY.zip 218,4 MB Zip</p> </div> </div> </div> |

| | | |
|---|---|--|
| 3 | <p><i>Planning</i> (perancangan desain)</p> | <p>Tahap berikutnya adalah penyusunan tata letak grid desain feeds, di mana praktikan membuat konten yang menarik dan efektif, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar, sehingga menghasilkan desain yang lebih rinci dan efektif.</p>  |
| 4 | <p><i>Privity Asset To Internal User</i></p> | <p>Hasil dari desain pratikan mentor memberikan hasil desain kepada <i>usser internal</i>, dilakukan secara langsung, melalui dengan divisi lain dan pengembangan menyempurnakan konten desain.</p>  |
| 5 | <p><i>Privity To Client</i></p> | <p>Pratikan setelah menyelesaikan hasil desain. Memberikan kesempatan bagi klien untuk memberikan masukan atau kritik terhadap desain pratikan buat dan tim, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum desain final.</p> |

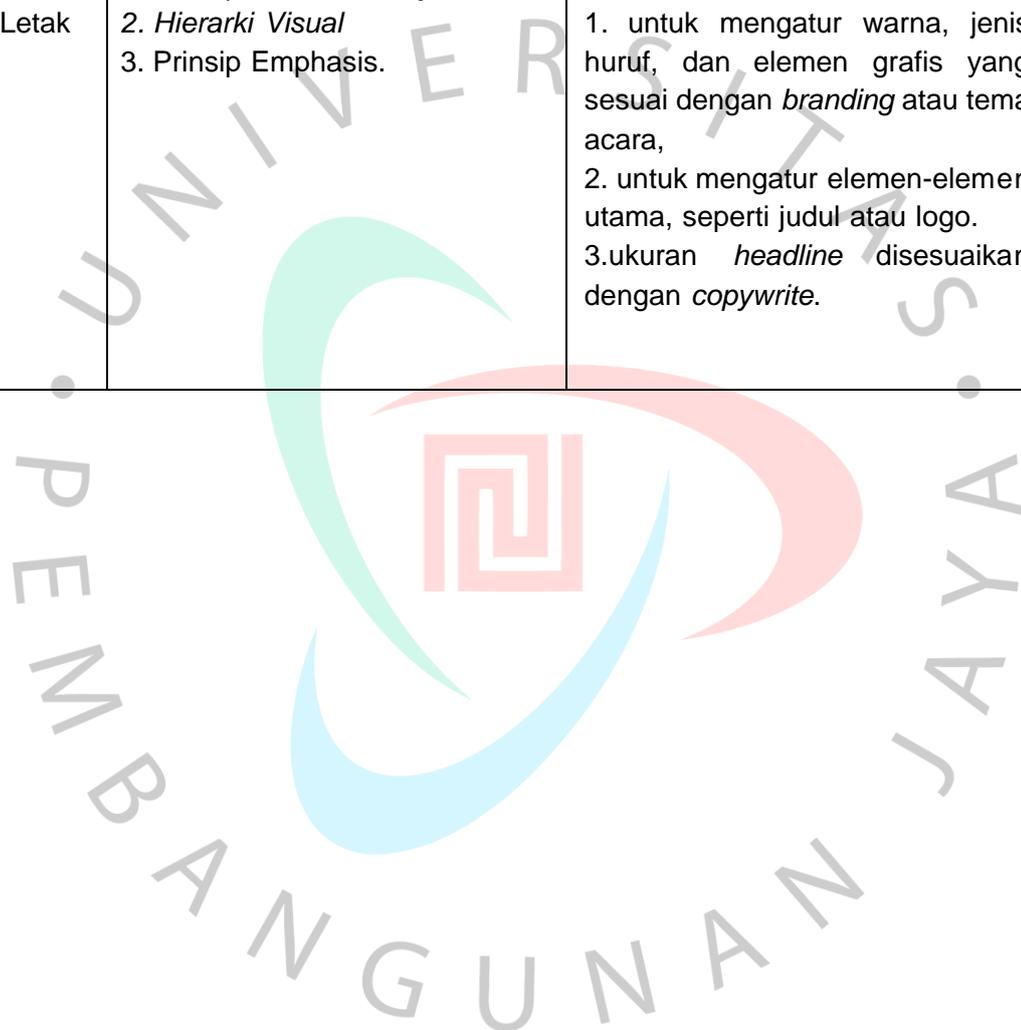
| | | |
|---|--------|---|
| | |  |
| 6 | Revisi | <p>Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari mentor dan klien pengembangan desain. Revisi mencakup perubahan isi gambar, <i>layout</i>, dan beberapa informasi. Memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya sesuai dengan standar perusahaan, tetapi juga memenuhi kebutuhan serta harapan klien.</p>  |

| | | |
|---|------------------|--|
| 7 | <i>Final Art</i> | <p>Desain final pratikan meyelesaikan Pratkan memberikan hasil desain daalam forma JPG.desain tersebut, persetujuan dari klien memastikan bahwa desain memenuhi harapan klien dan siap untuk digunakan.</p>  |
|---|------------------|--|

Tabel 3.2 Giudeline dan Kv Samsung Galaxy Gaming Academu 2024

| | | |
|-------------|--|---|
| Skema warna | Tema Galaxy | Latar belakang dengan warna ungu gelap dengan bintang memberikan kesan futuristik, selaras dengan tema Galaxy dari Samsung. |
| Font | <ol style="list-style-type: none"> 2. Samsung Sharp 3. Autodex | <ol style="list-style-type: none"> 1. Font ini dipilih oleh Samsung Indonesia karena selaras dengan visi Samsung Galaxy Academy 2. Autodex Memiliki tampilan tegas dan futuristik, sangat cocok untuk tema <i>esports</i> yang penuh energi, kompetitif, dan moderen. |

| | | |
|------------|---|--|
| Warna |  <p>#7649DF #3692F1 #F8F4AE</p> | <p>Pengaturan kontras warna tetap disesuaikan dengan warna <i>guideline</i> yang dimiliki oleh perusahaan.</p> |
| Tata Letak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip <i>Visual Identity</i> 2. <i>Hierarki Visual</i> 3. Prinsip <i>Emphasis</i>. | <ol style="list-style-type: none"> 1. untuk mengatur warna, jenis huruf, dan elemen grafis yang sesuai dengan <i>branding</i> atau tema acara, 2. untuk mengatur elemen-elemen utama, seperti judul atau logo. 3. ukuran <i>headline</i> disesuaikan dengan <i>copywrite</i>. |

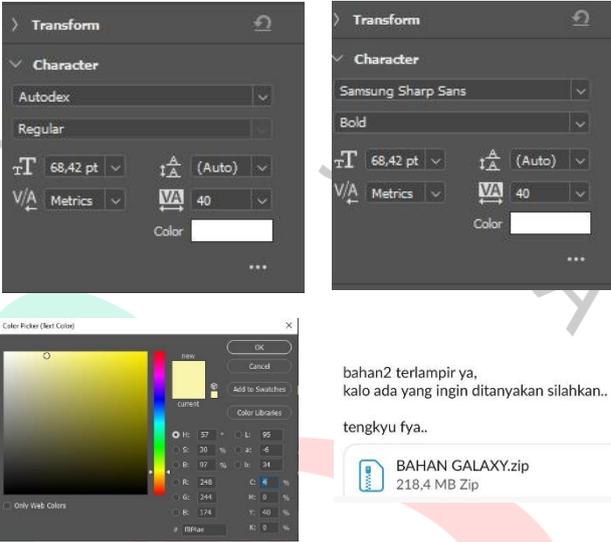


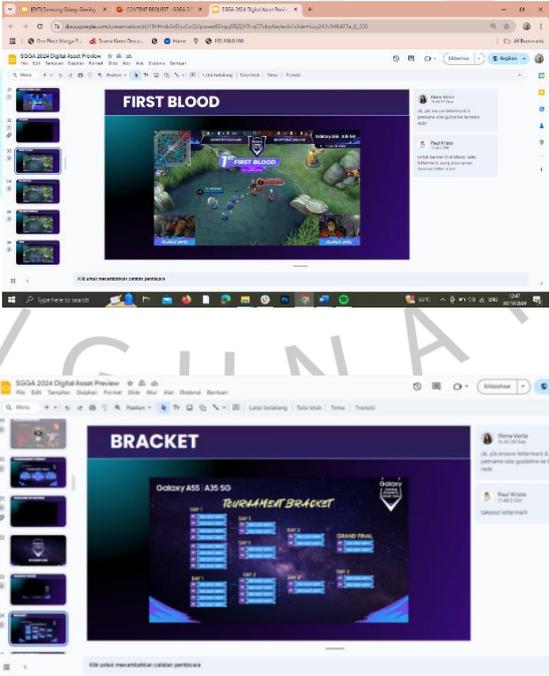
3.2.2 Perancangan Asset Visual *Live Streaming*

Live streaming turnamen esports Mobile Legends Samsung Galaxy Academy 2024 adalah kompetisi *esports* yang diadakan oleh Samsung Galaxy Academy, dengan fokus pada game terkenal Mobile Legends: Bang Bang. Acara ini merupakan bagian dari program tahunan yang berkolaborasi dengan Kincir. Praktikan membuat digital asset yang digunakan selama siaran langsung aset-aset ini membantu dalam memperbaiki kualitas produksi, menarik perhatian penonton, serta mendukung promosi branding atau sponsor.

Tabel 3.3 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Digital Asset Live Streaming SGGA.

| No | Kegiatan | Proses Kegiatan |
|----|------------------------|---|
| 1 | <i>Briefing Client</i> | Memberikan dokumen asset visual atau arahan yang diberikan oleh klien. Seperti projek, produk, brand. Brief ini bertujuan untuk memastikan klien dan Perusahaan memiliki pemahaman yang sama mengenai apa yang diharapkan dari projek tersebut. |

| | | |
|---|--|---|
| 2 | <p><i>Guide & KV</i></p> | <p>Praktikan diberikan visual asset dalam mendesain untuk Samsung Galaxy Academy 2024. Visual asset ini terdiri dari warna dan jenis <i>font dan</i> khusus untuk setiap desain. Visual asset ini tidak dapat diubah dan wajib digunakan dalam setiap desainnya.</p>  <p>bahan2 terlampir ya, kalo ada yang ingin ditanyakan silahkan.</p> <p>tengkyu fya..</p> <p>BAHAN GALAXY.zip 218,4 MB Zip</p> |
| 4 | <p><i>Priview Asset To Internal User</i></p> | <p>Hasil dari desain pratikan mentor memberikan hasil desain kepada <i>usser internal</i>, dilakukan secara langsung, melalui dengan divisi lain dan pengembangan menyempurnakan konten desain.</p> |

| | | |
|--------------------------|--|--|
| | | <p>Paul kay 1:28 PM sipp boleh export jpegnya ya fyaa</p> <p>Alifya Damayanti 1:30 PM</p>  <p>Paul kay 1:39 PM tengkyu fya</p> |
| <p>Priview To Client</p> | | <p>Pratikan setelah menyelesaikan hasil desain. Memberikan kesempatan bagi klien untuk memberikan masukan atau kritik terhadap desain pratikan buat dan tim, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum desain final.</p>  |

6

Revisi



Alifya Damayanti 4:55 PM

fontnya Samsung Sharp Sans kan ka?

kalo udah aku "👍" udah alu revisi ya ka



Paul kay 4:58 PM

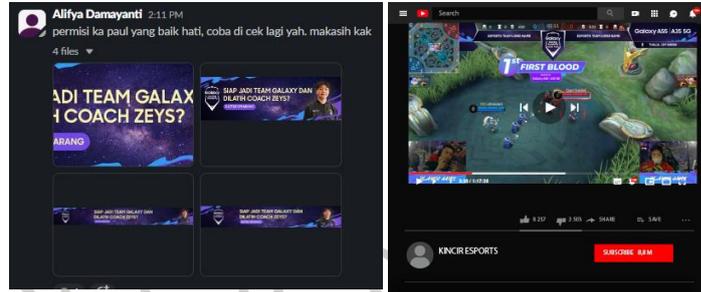
Betull

Bbrp km msh ad yang pake font dr template lama soalnya

Nanti plg ak run through lg

Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari mentor dan klien pengembangan desain. Revisi mencakup perubahan isi gambar, *layout*, dan beberapa informasi. Memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya sesuai dengan standar perusahaan, tetapi juga memenuhi kebutuhan serta harapan klien.

7 Final Art



Desain final pratikan menyelesaikan Pratkan memberikan hasil desain dalam forma JPG. desain tersebut, persetujuan dari klien memastikan bahwa desain memenuhi harapan klien dan siap untuk digunakan.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

- *Briefing* Terhadap Perubahan Permintaan Klien

Ketika klien meminta penyesuaian berulang kali, seperti mengubah konsep, elemen visual, perubahan ini selalu datang mendadak, sehingga sulit untuk membuat perencanaan.

- Efektivitas Kerja Tim yang Terbatas

Dengan jumlah anggota yang terbatas, Setiap anggota sering kali harus mengelola beberapa proyek sekaligus, yang dapat mengurangi efektivitas koordinasi dan kolaborasi divisi lain. Hal ini kurangnya sinkronisasi dalam hasil proyek.

- Aset Alternatif yang Kurang Optimal

Divisi *Creative Design* kurangnya aset untuk melakukan penyesuaian kualitas desain. Aset tersebut memiliki kualitas visual yang dimiliki bahan aslinya oleh setiap klien, sehingga dapat mengurangi kesan profesional dari hasil akhir.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Pratikan dan divisi lain berkomunikasi dengan klien untuk memastikan perubahan *briefing* agar tidak menghambat produktivitas atau kualitas desain.

Pratikan melakukan manajemen waktu dengan baik, komunikasi yang efektif di dalam tim, serta koordinasi yang baik dengan divisi lain untuk memperoleh tambahan sumber memperpanjang deadline jika memungkinkan.

Pratikan dan tim selalu melakukan follow-up dengan divisi lain yang berkaitan dengan klien, karena tim creative design ini mengalami kekurangan aset visual klien. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aset dapat disediakan secara efektif

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Mendapatkan berbagai pemahaman lebih mengenai industri esports dan juga ilmu tentang cara mendesain live streaming yang sesuai dengan kebutuhan klien.