

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Penulis bertanggung jawab sebagai desainer grafis dalam merancang dan mendesain berbagai media komunikasi visual, untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens instagram dan *customers*. Desain grafis yang telah dihasilkan yaitu layout brand identity untuk PT. Krisna Utama Karya, infografis, feed instagram, poster, dan *flyer* yang akan diterapkan di Cluster Sakura. Hasil desain grafis pendukung atau sampingan yaitu desain *website* untuk *website* PT. Krisna Utama Karya.

Brand identity adalah identitas unik suatu merek yang terbentuk dari kombinasi elemen-elemen visual dan verbal seperti logo, warna, tipografi, slogan, dan pesan merek. Identitas ini berfungsi sebagai pembeda antara satu merek dengan merek lainnya di benak konsumen. Selain itu, *brand identity* juga berperan penting dalam membangun hubungan emosional dengan konsumen, memengaruhi keputusan pembelian, dan menciptakan kesan yang konsisten di berbagai saluran komunikasi, terutama di era digital saat ini. Dengan kata lain, *brand identity* adalah wajah dari sebuah merek yang dapat membedakannya dari para pesaing dan memikat hati konsumen (Ideoworks, 2023).

Website telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Baik bagi individu maupun bisnis, *website* menawarkan berbagai manfaat. Mulai dari sarana untuk memperkenalkan diri dan bisnis, berbagi informasi, hingga sebagai platform untuk berjualan produk atau jasa secara online. Dengan adanya *website*, individu atau bisnis dapat menjangkau audiens yang lebih luas, membangun citra merek yang kuat, dan meningkatkan peluang untuk meraih kesuksesan di dunia digital yang semakin kompetitif (Faradilla, 2024).

Untuk pengerjaan desain, penulis menggunakan alat komputer atau PC untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi desain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kerja dari perusahaan. Aplikasi-aplikasi yang digunakan selama Kerja Profesi di PT. Krisna Utama Karya adalah Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Figma adalah alat desain berbasis cloud yang sangat populer di kalangan desainer *User Interface/User Experience*. Dengan Figma, proses desain antarmuka aplikasi menjadi lebih kolaboratif dan efisien. Pengguna dapat bekerja sama dalam satu proyek secara *real-time* dari mana saja, sehingga mempermudah tim untuk berkoordinasi dan memberikan masukan. Selain itu, Figma juga menawarkan fitur-fitur lengkap yang dapat membantu desainer menciptakan desain yang menarik dan profesional. Keunggulan lain dari Figma adalah kemudahan aksesnya, baik melalui *desktop*, laptop, maupun perangkat *mobile*. Terlebih lagi, Figma menyediakan versi gratis yang sangat cocok bagi pemula untuk belajar dan membangun portofolio (Suparman & Rosada, 2023). Penulis memakai figma untuk tempat pengumpulan desain.

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengedit gambar profesional yang sangat populer di kalangan fotografer, desainer grafis, dan pelaku industri kreatif lainnya. Dengan fitur-fitur canggihnya, Photoshop memungkinkan pengguna untuk memanipulasi gambar dengan presisi tinggi, menciptakan efek visual yang menakjubkan, dan menghasilkan karya seni digital yang berkualitas. Kemampuannya dalam mengolah berbagai format gambar, baik raster maupun *vektor*, serta antarmuka yang *user-friendly* membuat Photoshop menjadi alat yang sangat berharga bagi mereka yang ingin menghasilkan karya visual yang kreatif dan inovatif. Photoshop sering dianggap sebagai standar industri untuk pengeditan gambar, dan menjadi salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh para desainer grafis (RS & Permata, 2023). Penulis memakai Adobe Photoshop untuk mengedit foto perumahan pada banner, *flyer*, poster, dan lain-lain.

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak grafis vektor yang digunakan untuk menciptakan berbagai macam desain, mulai dari logo dan ikon hingga ilustrasi dan *layout* yang kompleks. Keunggulan utama Illustrator terletak pada kemampuannya menghasilkan gambar *vektor* yang dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas. Hal ini membuat Adobe Illustrator menjadi pilihan yang sangat populer untuk membuat desain yang skalabel dan dapat digunakan dalam berbagai media, seperti cetak, digital, dan *website*. Dengan Illustrator, desainer dapat menciptakan karya seni yang presisi, detail, dan tahan lama (Wijaya &

Sakti, 2021). Penulis memakai Adobe Illustrator untuk mendesain *brand identity* pada cluster sakura seperti billboard, flyer, poster, dan lain-lain.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan kerja yang dilakukan penulis selama mengikuti program Kerja Profesi (KP) di PT. Krisna Utama Karya berupa mendesain infografis atau feed Instagram, poster, flyer, mendesain layout Brand Identity Cluster Sakura, serta mendesain *background website* untuk PT. Krisna Utama Karya. Berikut merupakan penjelasan yang lebih rinci untuk semua proyek yang dilakukan oleh penulis.

3.2.1 Layout Brand Identity



Gambar 3.2. Layout Brand Identity

Pembuatan *Layout Brand Identity* untuk akun PT. Krisna Utama Karya, berupa feed Instagram dengan tentang, visi dan misi. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan hijau toska. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

3.2.2 Billboard



Gambar 3.3. Desain Billboard

Pembuatan *Billboard* untuk Cluster Sakura, berupa *Billboard* dengan slogan dari Cluster Sakura. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan pink sakura. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

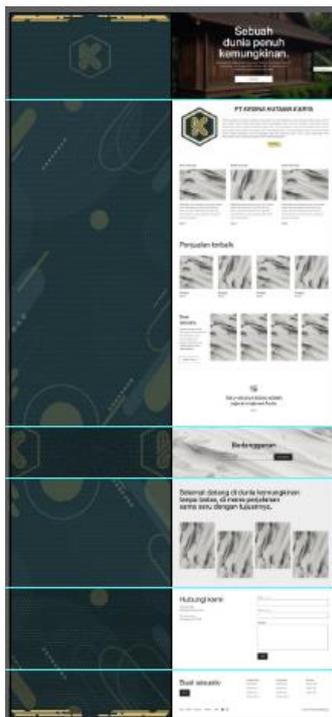
3.2.3 Flyer



Gambar 3.4. Desain Flyer

Pembuatan *Flyer* untuk Cluster Sakura, dengan tentang gaya promosi perusahaan. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan pink sakura. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

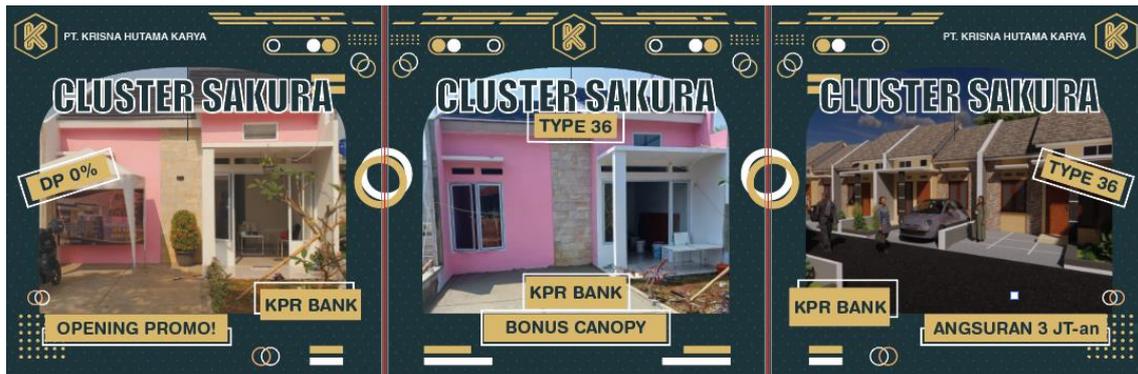
3.2.4 Web Design



Gambar 3.5. Desain Web

Pembuatan *Website Design* untuk akun PT. Krisna Hutama Karya, dengan beberapa tipe rumah. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan hijau toska. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan posting menggunakan Wordpress, *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

3.2.5 Feed Instagram



Gambar 3.6. Desain Feed Instagram

Pembuatan *Feed Instagram* utama untuk akun PT. Krisna Utama Karya, dengan promosi rumah dengan tipe rumah yang berbeda. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan hijau toska. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

3.2.6 Brosur



Gambar 3.7. Desain Brosur

Pembuatan *Brosur* untuk Cluster Sakura, berupa feed instagram dengan tentang, visi dan misi. Gaya *visual* mengikuti *guideline* perusahaan dengan warna dominan hijau toska. Pengerjaan desain dilakukan di Adobe Illustrator dan *brief* tugas diterima dari Grup *WhatsApp*.

3.3 Kendala yang dihadapi

Selama melaksanakan program KP di PT. Krisna Utama Karya, penulis mengalami beberapa kendala. Pada awal memulai magang, penulis jarang

mendapatkan referensi untuk bahan ide desain. Kekurangan referensi dan data menjadi salah satu kendala juga, terutama saat mengerjakan proyek *brand identity*. Kendala terakhir yang dialami penulis yaitu manajemen waktu antara tugas kuliah dan tugas kerja.

3.4 Cara mengatasi kendala

kendala-kendala yang tertulis di sub bab di atas cara mengatasinya yaitu, pertama-tama penulis membiasakan diri dengan cara kerja untuk mendapatkan referensi ide desain, dengan pengalaman kerja, dan bimbingan dari perusahaan, penulis dapat membiasakan diri untuk mencari ide desain. Untuk mengatasi kendala kekurangan referensi dan data pada proyek *brand identity*, penulis menggunakan hasil *brand identity* yang pernah dirancang di mata kuliah Perancangan Identitas sebagai referensi struktur dan format dari *brand identity*. Untuk mengatasi kendala manajemen waktu, penulis menyicil tugas-tugas kuliah agar dapat membuka waktu untuk mengerjakan tugas kerja, serta penulis bangun tidur lebih pagi untuk siap mengerjakan tugas kerja.

3.5 Pembelajaran yang diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan program KP di PT. Krisna Utama Karya, penulis mempelajari alur kerja desain grafis di industri kerja. Alur kerja tersebut berupa pengerjaan desain, revisi, dan finalisasi. Penulis mempelajari alat-alat yang dipakai industri kerja, yaitu Figma dan Adobe. Figma digunakan karena memudahkan kerja sama dan pemantauan secara langsung. Selain itu, penulis mempelajari pentingnya komunikasi dan kerja sama, antara atasan dan bawahan, maupun sesama pekerja. Penulis seringkali melakukan brainstorming dengan pembimbing dari perusahaan saat mengerjakan suatu proyek, agar hasil proyek tersebut dapat maksimal dan sesuai dengan *brief* atau *guideline*. Komunikasi juga penting dalam kehadiran untuk kerja, karena lebih baik untuk memberitahu perusahaan bahwa pekerja tidak dapat bekerja dengan alasan yang bervariasi, contohnya sakit, sibuk dengan kuliah, atau alasan lainnya, daripada hilang kontak.