

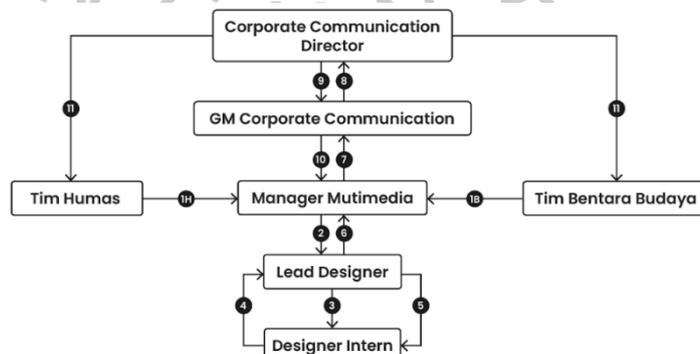
BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Sebagai Desainer Grafis di PT Digital Inisiatif (Kompas Gramedia), Praktikan bergabung dalam tim Multimedia yang bertanggung jawab untuk desain grafis di media sosial dan kebutuhan cetak. Tugas Praktikan meliputi pembuatan desain visual yang mendukung strategi komunikasi perusahaan. Selain itu, Praktikan juga membantu tim video dalam pembuatan motion grafis dan terlibat dalam dokumentasi visual untuk beberapa acara perusahaan, seperti pameran dan kompetisi olahraga. Keterlibatan ini memberikan kesempatan bagi Praktikan untuk mengasah keterampilan desain grafis, motion graphics, serta pengelolaan konten visual di berbagai platform.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Kerja Profesi dilaksanakan sejak 6 September 2024 hingga 31 Desember 2024. Di hari pertama kerja praktik di PT Digital Inisiatif (Kompas Gramedia), praktikan menerima briefing mengenai tugas yang akan dijalani dan diberikan akses ke Google Drive sebagai platform untuk mengakses dan menyimpan file pekerjaan. Praktikan bertanggung jawab untuk membuat desain grafis untuk media sosial dan kebutuhan cetak, serta membantu tim video dalam pembuatan motion graphics dan dokumentasi acara perusahaan.



Gambar 3. 1 Alur Kerja di Corporate Communication - Kompas Gramedia

3.2.1 Perancangan Desain untuk Media Sosial

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama Senior Social Media Specialist untuk memahami kebutuhan desain grafis yang akan dibuat. Praktikan mencatat semua informasi penting yang diberikan.
2	Konfirmasi	Praktikan mengonfirmasi dengan <i>mentor</i> atau atasan terkait konsep dan detail eksekusi yang akan dilakukan dalam proyek tersebut.
3	Perancangan	Praktikan mulai merancang desain grafis atau motion graphics sesuai dengan brief yang diberikan. Dalam proses ini, praktikan membuat elemen visual seperti gambar dan teks.
4	Preview	Praktikan menyerahkan hasil desain untuk ditinjau oleh atasan. Setelah mendapat masukan, praktikan melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan feedback yang diberikan.
5	Revisi	Praktikan melakukan revisi pada desain sesuai dengan arahan dari atasan. Proses ini dilakukan beberapa kali

		hingga hasil akhir memenuhi standar yang diinginkan
6	Approval	Setelah revisi selesai, praktikan mengirimkan hasil final untuk mendapatkan persetujuan terakhir sebelum dipublikasikan atau digunakan

Tabel 3. 1 Proses Kerja Merancang Desain Media Sosial



Gambar 3. 2 Desain Feeds Instagram



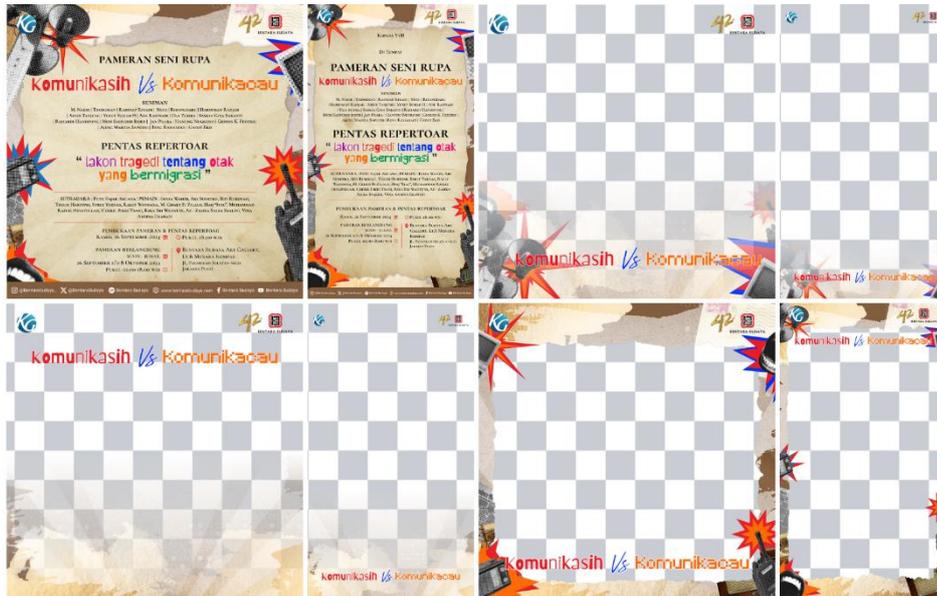
Gambar 3. 3 Desain Story Instagram

3.2.2 Perancangan Desain Material Promosi (Matprom) untuk Pameran di Bentara Budaya

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	Briefing	Praktikan mengikuti briefing awal dengan tim event atau marketing untuk memahami konsep pameran, tema, target audiens, dan kebutuhan desain matprom. Praktikan mencatat detail penting seperti ukuran, jenis media, dan tenggat waktu.
2	Riset	Praktikan melakukan riset terkait tema pameran, tren desain terkini, dan inspirasi visual yang relevan untuk memastikan desain menarik dan sesuai dengan target audiens.
3	Konsep Desain	Praktikan membuat sketsa atau konsep desain awal berupa moodboard atau rough layout untuk menunjukkan ide utama matprom. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan persetujuan awal dari mentor atau atasan.
4	Pembuatan Desain	Praktikan mulai membuat desain material promosi sesuai konsep yang telah disetujui. Matprom dapat mencakup poster, banner, flyer, social media post, atau merchandise menggunakan software desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, atau Canva.

5	Preview	Praktikan menyerahkan hasil desain awal kepada mentor atau atasan untuk ditinjau. Feedback dari atasan dicatat untuk proses revisi.
6	Revisi	Praktikan memperbaiki desain berdasarkan masukan dari atasan atau tim terkait. Proses revisi dilakukan hingga hasil desain sesuai dengan standar yang diinginkan.
7	Final Approval	Setelah desain selesai dan revisi terakhir dilakukan, praktikan menyerahkan desain final untuk mendapatkan persetujuan dari atasan atau tim marketing.
8	Output & File Delivery	Praktikan mempersiapkan file desain dalam format yang sesuai (seperti PDF untuk cetak atau JPG/PNG untuk digital). File ini kemudian dikirimkan kepada pihak percetakan atau diunggah sesuai kebutuhan.

Tabel 3. 2 Proses Kerja Merancang MatProm Pameran



Gambar 3. 4 Desain Kebutuhan Instagram Pameran Komunikasih VS Komunikacau



Gambar 3. 5 Desain Kebutuhan Cetak Pameran Komunikasih VS Komunikacau



Gambar 3. 6 Desain Kebutuhan Instagram Pameran Virgoreza



Gambar 3. 7 Desain Kebutuhan Cetak Pameran Virgoreza

3.2.3 Membuat *Motion Graphic*

Salah satu tugas yang saya kerjakan selama program magang di PT Digital Inisiatif. Saya bertanggung jawab merancang dan membuat motion graphic untuk berbagai keperluan, termasuk frame story media sosial dan animasi lukisan untuk pameran di Bentara Budaya. Untuk frame story, saya menciptakan animasi yang menarik perhatian audiens, menggunakan elemen visual yang dinamis dan tetap konsisten dengan identitas branding perusahaan.

Pada proyek pameran, saya merancang motion graphic berupa animasi lukisan yang memberikan dimensi baru pada karya seni, sehingga terlihat lebih hidup dan interaktif. Proses ini melibatkan eksplorasi desain, pembuatan storyboard, hingga eksekusi menggunakan perangkat lunak seperti Adobe After Effects. Tantangan terbesar dalam proyek ini adalah memastikan bahwa animasi tetap harmonis dengan estetika lukisan asli, sekaligus menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi audiens pameran.

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama Senior Social Media Specialist untuk memahami kebutuhan desain grafis yang akan dibuat. Praktikan mencatat semua informasi penting yang diberikan.
2	Konfirmasi	Praktikan mengonfirmasi dengan <i>mentor</i> atau atasan terkait konsep dan detail eksekusi yang akan dilakukan dalam proyek tersebut.

3	Pre-Production	Praktikan mulai merancang desain grafis atau motion graphics sesuai dengan brief yang diberikan. Dalam proses ini, praktikan membuat elemen visual seperti gambar dan teks.
4	Asset Creation	Praktikan merancang elemen visual seperti ilustrasi, ikon, dan teks yang sesuai dengan brief. Proses ini mencakup penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Illustrator atau Photoshop.
5	Animation	Praktikan mulai membuat animasi menggunakan software seperti Adobe After Effects atau aplikasi lainnya. Elemen-elemen yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam timeline animasi.
6	Preview	Praktikan menyerahkan draft animasi untuk ditinjau oleh mentor atau atasan. Setelah mendapat masukan, praktikan mencatat semua feedback untuk revisi lebih lanjut.
7	Revisi	Praktikan melakukan revisi pada animasi berdasarkan arahan yang diberikan. Proses ini dapat dilakukan beberapa kali untuk memastikan hasil memenuhi ekspektasi.

8	Audio Integration	Praktikan menambahkan elemen audio, seperti musik latar atau efek suara, yang mendukung animasi. Audio ini disesuaikan dengan mood dan tema animasi.
9	Final Approval	Setelah semua revisi selesai, praktikan menyerahkan hasil akhir kepada atasan untuk mendapatkan persetujuan sebelum animasi dipublikasikan atau digunakan.
10	Delivery	Praktikan mengirimkan file final dalam format yang diminta (seperti MP4 atau MOV) kepada pihak terkait, baik untuk publikasi maupun arsip.

Tabel 3. 3 Proses Kerja Merancang Motion Graphic



Gambar 3. 8 Motion Frame Kebutuhan Instagram Story



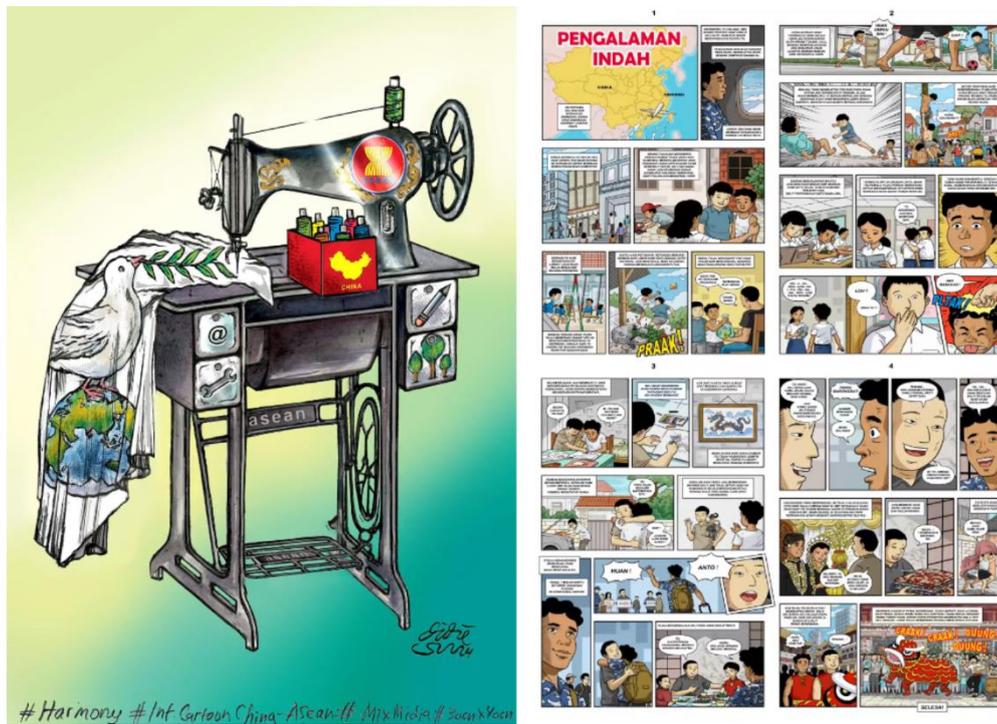
Gambar 3. 9 Motion Selamat Tahun Baru 2025



Gambar 3. 10 Motion Lukisan Pameran Bali



Gambar 3. 11 Motion Lukisan Pameran Komunikasih VS Komunikacau



Gambar 3. 12 Motion Lukisan Pameran ASEAN Cartoon Contest 2024



3.2.4 Ilustrasi

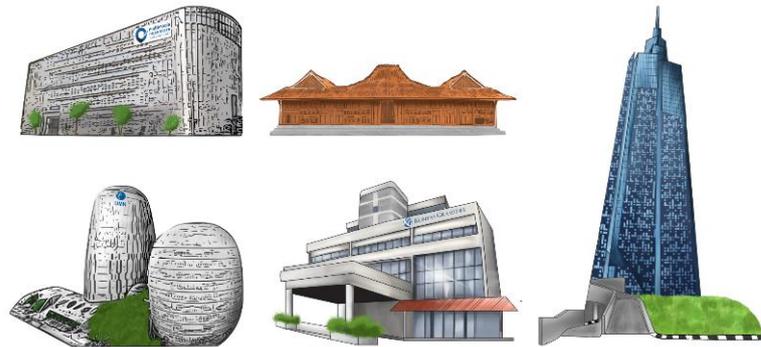
Perancangan Ilustrasi juga menjadi bagian dari tugas saya selama magang di PT Digital Inisiatif. Salah satu proyek yang saya kerjakan adalah membuat ilustrasi gedung-gedung Kompas Gramedia. Dalam proses ini, saya mengadaptasi gaya visual yang sesuai dengan branding perusahaan, menonjolkan ciri khas arsitektur setiap gedung, dan menghadirkan detail yang estetik. Ilustrasi ini digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti konten media sosial, material promosi, hingga dekorasi acara internal perusahaan. Saya memulai dengan melakukan riset visual terhadap bentuk dan karakteristik gedung, lalu menuangkannya ke dalam ilustrasi digital menggunakan software seperti Adobe Illustrator. Fokus utama saya adalah menjaga keseimbangan antara keindahan visual dan kesan profesional yang sesuai dengan citra Kompas Gramedia.

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	Praktikan mengikuti briefing dengan mentor atau atasan untuk memahami tujuan pembuatan ilustrasi, gaya yang diinginkan, dan detail spesifik seperti ukuran, warna, atau elemen visual yang harus ada.
2	Riset dan Referensi	Praktikan mencari referensi visual yang relevan, seperti gaya ilustrasi, komposisi, dan elemen estetika sesuai dengan konsep yang diminta. Praktikan juga memahami konteks cerita atau pesan yang ingin disampaikan.

3	Sketsa Awal	Praktikan membuat sketsa kasar (rough sketch) untuk mengatur komposisi dan elemen utama ilustrasi. Sketsa ini kemudian ditunjukkan kepada mentor atau atasan untuk mendapatkan masukan awal.
4	Pembuatan Line Art	Setelah sketsa disetujui, praktikan membuat outline atau line art dengan lebih detail, memastikan proporsi, perspektif, dan elemen utama sudah tepat.
5	Pewarnaan	Praktikan menambahkan warna pada ilustrasi sesuai dengan konsep dan mood yang diinginkan. Proses ini biasanya dimulai dengan blok warna dasar, kemudian menambahkan shading, highlight, dan efek lainnya.
6	Detailing	Praktikan menambahkan detail seperti tekstur, pola, atau elemen dekoratif lainnya untuk memperkaya ilustrasi dan membuatnya lebih menarik.
7	Review dan Revisi	Praktikan menyerahkan ilustrasi kepada mentor atau atasan untuk ditinjau. Berdasarkan feedback yang diberikan, praktikan melakukan revisi hingga hasil sesuai dengan standar yang diinginkan.
8	Final Touch	Praktikan menyempurnakan ilustrasi dengan menyelesaikan elemen kecil

		seperti koreksi warna, penyesuaian detail, atau pengaturan tata letak untuk memastikan hasil akhir terlihat maksimal.
9	Final Approval	Ilustrasi yang sudah selesai dikirimkan kepada atasan atau pihak terkait untuk mendapatkan persetujuan sebelum digunakan atau dipublikasikan.

Tabel 3. 4 Proses Kerja Merancang Ilustrasi



Gambar 3. 13 Ilustrasi Gedung Kompas

3.3 Kendala Yang dihadapi

Selama melaksanakan kerja profesi di PT Digital Inisiatif, praktikan menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi proses pekerjaan. Salah satu kendala utama adalah artblock, yaitu kesulitan dalam menemukan ide atau konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Selain itu, praktikan juga sering merasa pusing akibat terlalu lama menatap layar, yang mengharuskan untuk beristirahat sejenak agar dapat melanjutkan pekerjaan dengan optimal. Hambatan teknis juga menjadi tantangan, terutama ketika bekerja dengan artboard berukuran besar yang menyebabkan laptop mengalami lag dan mengurangi efisiensi kerja. Selain itu, deadline pekerjaan yang sering mepet membuat praktikan harus bekerja cepat sambil tetap menjaga kualitas hasil desain. Kendati menghadapi berbagai tantangan, praktikan berusaha untuk mengatasi semua kendala dengan baik agar dapat memenuhi ekspektasi perusahaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala selama kerja profesi di PT Digital Inisiatif, praktikan mencari inspirasi dari platform seperti Pinterest dan Behance serta berdiskusi dengan mentor untuk mengatasi artblock. Untuk mengurangi pusing akibat terlalu lama menatap layar, praktikan menerapkan aturan 20-20-20 dan menjaga pola makan serta istirahat yang cukup. Kendala teknis seperti laptop yang lag saat mengerjakan artboard besar diatasi dengan mengoptimalkan ukuran file, membersihkan memori, dan membatasi aplikasi yang berjalan. Sementara itu, untuk menghadapi deadline yang mepet, praktikan membuat daftar prioritas, mengatur waktu kerja dengan baik, dan menjaga komunikasi yang jelas dengan mentor agar tugas dapat diselesaikan tepat waktu.

3.5 Pengetahuan yang didapatkan Selama Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi di PT Digital Inisiatif, praktikan memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman baru yang sangat berharga. Praktikan belajar memahami alur kerja profesional di perusahaan, termasuk cara manage waktu secara efektif agar pekerjaan dapat selesai sebelum deadline. Selain memperdalam

kemampuan desain, praktikan juga mempelajari ilmu baru di bidang fotografi, videografi, dan motion graphic. Tidak hanya itu, praktikan mendapatkan masukan dan wejangan dari para senior dan mentor mengenai cara menentukan jenjang karir di masa depan. Praktikan juga memperluas jaringan dengan menjalin hubungan baik dengan rekan kerja dari divisi lain, seperti Humas dan Bentara Budaya, yang turut memperkaya pengalaman selama kerja profesi.

