

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama menjalani kerja profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan berperan sebagai bagian dari tim *Creative Designer*. Dalam bidang ini, praktikan terlibat dalam berbagai proyek desain kreatif dan produksi visual. Praktikan bertanggung jawab untuk menciptakan *key visual (KV)*, membuat *final artwork (FA)* untuk keperluan cetak produksi, dan mendesain materi pendukung seperti *deck presentasi* dan logo. Salah satu proyek utama yang dikerjakan adalah pengembangan desain logo "Youthings" yang melibatkan proses *brainstorming*, eksplorasi opsi desain, hingga finalisasi hasil.

Selain pekerjaan di bidang desain grafis, praktikan juga terlibat langsung dalam aktivitas produksi dan pelaksanaan *event*. Praktikan membantu pengelolaan elemen visual untuk *event* seperti pembuatan *signage*, *banner*, *backdrop*, dan material lainnya yang mendukung keberhasilan acara. Tidak hanya itu, praktikan juga mendokumentasikan aktivitas selama *event* dan membantu pengolahan materi dokumentasi ke dalam format laporan visual, seperti *deck presentasi*.

Bidang kerja ini memungkinkan praktikan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis, manajemen waktu, dan kerja sama tim dalam lingkungan profesional. Keterlibatan dalam berbagai tahap produksi, mulai dari perencanaan hingga implementasi, memberikan pengalaman yang komprehensif mengenai proses kerja di industri kreatif, khususnya dalam bidang *event*, promosi, dan aktivasi.

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Kerja Profesi dilaksanakan sejak 5 Agustus 2024 hingga 6 November 2024 di PT Media Djaja Makmoer (MDM). Praktikan memulai pekerjaan dengan menerima *briefing* yang disampaikan langsung melalui percakapan tatap muka di kantor, melalui WhatsApp, atau dalam bentuk dokumen presentasi (PPT). Proses *briefing* ini memberikan arahan dan informasi penting terkait proyek yang akan dikerjakan.

Setelah menerima *briefing*, praktikan melanjutkan dengan tahap perancangan atau eksekusi pekerjaan menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Canva. Tahap ini mencakup pembuatan konsep visual hingga pengembangan desain sesuai kebutuhan proyek. Hasil kerja kemudian ditinjau dalam sesi *preview* untuk mendapatkan umpan balik dari tim atau klien.

Adobe Illustrator adalah *software* desain grafis berbasis vektor yang dirancang untuk menciptakan ilustrasi, logo, dan berbagai elemen desain lainnya dengan tingkat presisi yang tinggi. Perangkat ini memungkinkan desainer menghasilkan karya yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa mengurangi kualitas visualnya (Hidayat et al., 2024). Selama kerja profesi, praktikan menggunakan Adobe Illustrator untuk pengerjaan *final artwork* (FA), pembuatan logo, serta pengembangan berbagai aset desain yang diperlukan dalam proyek. Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengeditan gambar berbasis piksel yang dirancang untuk memanipulasi foto, membuat komposisi visual, dan menghasilkan berbagai desain grafis (Famukhit, 2018). Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit dan meningkatkan kualitas gambar sesuai kebutuhan proyek. Selama kerja profesi, praktikan memanfaatkan Photoshop untuk melakukan *cropping* pada aset gambar dan foto, memperbaiki kualitas visual pada foto, serta menciptakan berbagai aset desain yang mendukung kebutuhan proyek. Canva adalah *platform* desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai *template* dan alat bantu untuk mempermudah pembuatan konten visual, seperti poster, presentasi, dan materi media sosial. Aplikasi ini dirancang agar dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan dalam desain (Simbolon et al., 2005). Selama kerja profesi,

praktikan menggunakan Canva untuk mendesain *key visual* (KV) master yang menjadi acuan dalam pengembangan materi kreatif lainnya.

Jika ada revisi yang diperlukan, praktikan akan menyesuaikan hasil kerja berdasarkan masukan yang diterima hingga mencapai hasil yang disetujui



gambar 3. 1 Tahap pelaksanaan kerja  
(sumber: pribadi)

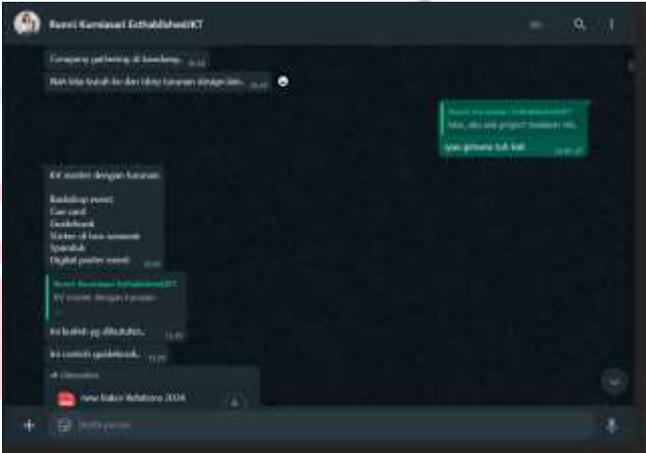
(*approve*). Setelah mendapat persetujuan akhir, praktikan menyelesaikan tahap terakhir, yaitu menyerahkan hasil kerja (*submit*) kepada pihak terkait sesuai format dan tenggat waktu yang ditetapkan.

Tahapan pelaksanaan kerja ini mencerminkan alur kerja profesional di industri kreatif, di mana komunikasi yang efektif, keterampilan teknis, dan kolaborasi menjadi kunci untuk menghasilkan hasil kerja yang optimal.

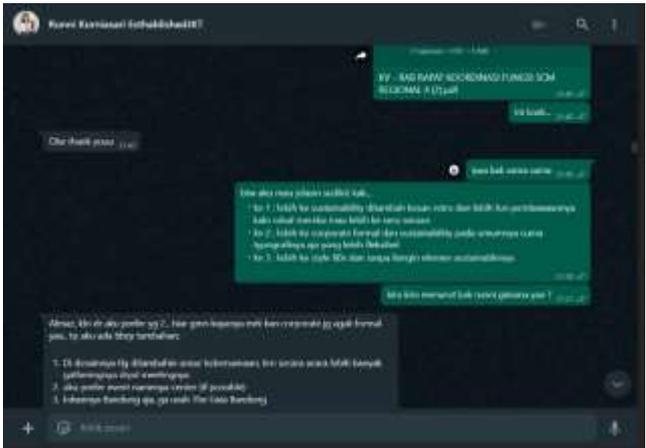
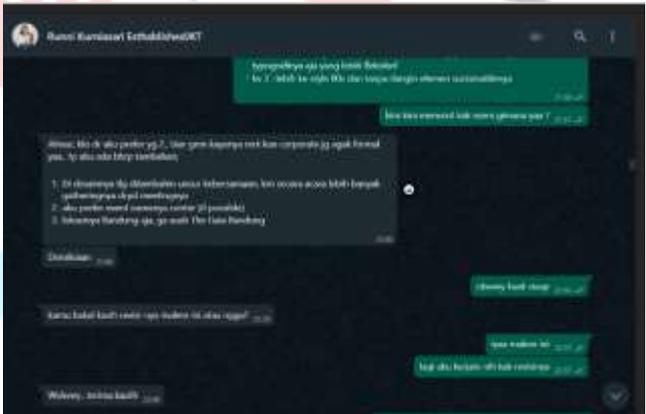
### 3.2.1 Perancangan KV Master

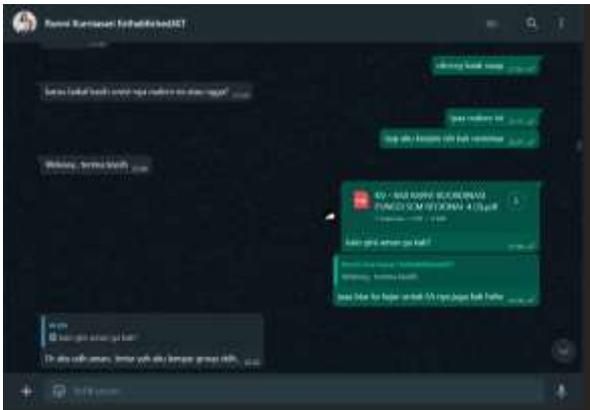
Tabel 3. 1 Proses Perancangan KV Master

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
----	----------	-----------------

1	Briefing	<p>Tahap awal dimulai dengan diskusi langsung antara praktikan dan klien melalui WhatsApp. Dalam diskusi ini, klien memberikan arahan mengenai konsep, tujuan, target audiens, serta elemen visual yang ingin ditonjolkan dalam KV. Praktikan mencatat kebutuhan klien secara rinci untuk memastikan seluruh permintaan dapat diakomodasi.</p>  <p>gambar 3. 2 <i>Briefing</i> Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
2	Perancangan	<p>Setelah menerima <i>briefing</i>, praktikan memulai tahap perancangan menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan Adobe Photoshop. Proses ini melibatkan eksplorasi ide, pengembangan konsep visual, dan pembuatan desain awal berdasarkan arahan klien. Praktikan memastikan bahwa elemen desain seperti warna, tipografi, dan <i>layout</i> sesuai dengan identitas merek dan tujuan proyek. Praktikan juga memberi beberapa opsi</p>

		<p>untuk menentukan gaya yang dibutuhkan.</p>  <p>gambar 3. 3 Proses Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
3	<i>Preview</i>	<p>Hasil desain awal kemudian dikirimkan kepada klien untuk ditinjau. Pada tahap ini, Praktikan menjelaskan hal yang mencakup beberapa opsi tersebut dan klien memberikan umpan balik terkait aspek visual yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Komunikasi dilakukan kembali melalui WhatsApp untuk mendiskusikan perubahan yang diperlukan.</p>

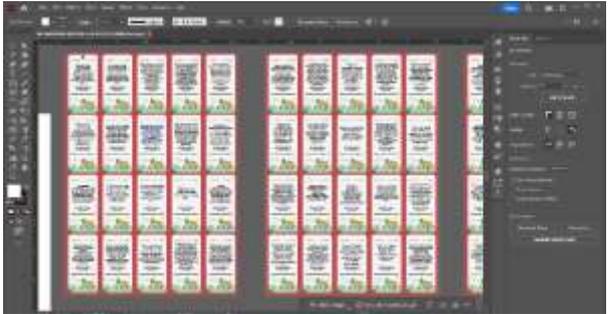
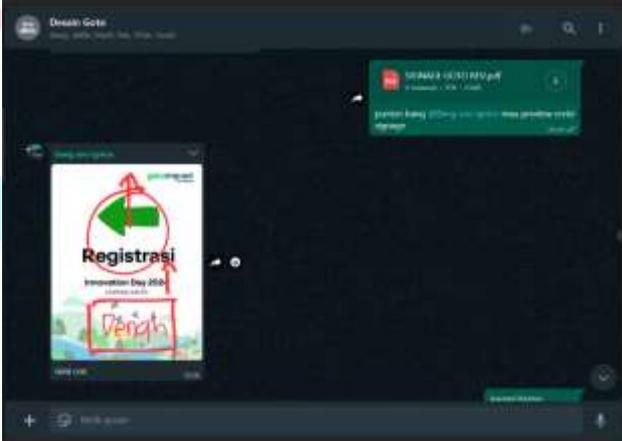
		 <p>gambar 3. 4 Preview Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
4	Revisi	<p>Praktikan melakukan revisi sesuai dengan umpan balik yang diberikan. Tahap ini berfokus pada penyempurnaan detail desain agar sesuai dengan ekspektasi klien.</p>  <p>gambar 3. 5 Revisi Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
5	<i>Approval</i>	<p>Setelah seluruh revisi selesai, hasil akhir desain dikirimkan kembali ke klien untuk mendapatkan persetujuan. Proses ini memastikan bahwa desain telah memenuhi semua kebutuhan dan</p>

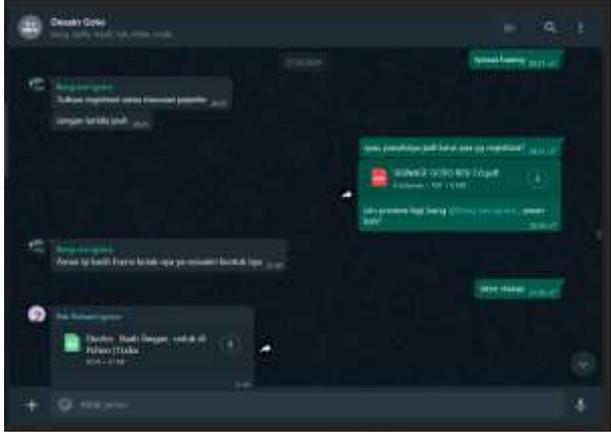
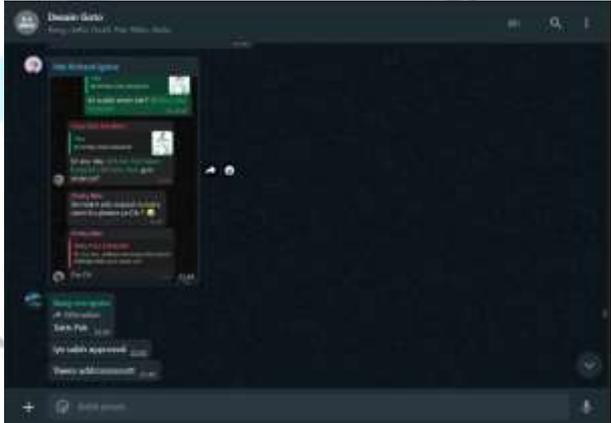
		<p>standar yang diharapkan.</p>  <p>gambar 3. 6 Approval Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
6	Submit	<p>Tahap terakhir adalah pengiriman desain yang telah disetujui dalam format <i>final</i> sesuai permintaan klien. Hasil kerja biasanya dikirimkan melalui <i>email</i> atau platform berbagi file (<i>Gdrive</i>) untuk memastikan kemudahan akses dan implementasi.</p>  <p>gambar 3. 7 Submit Perancangan KV Master (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>

### 3.2.2 Alur Pembuatan FA (*final artwork*)

Tabel 3. 2 Alur Pembuatan FA (*final artwork*)

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	<i>Briefing</i>	<p><i>Briefing</i> untuk pembuatan FA diberikan melalui dokumen presentasi (PPT) yang dikirimkan oleh klien atau tim internal. Dalam PPT tersebut, terdapat informasi rinci mengenai kebutuhan desain, spesifikasi teknis, seperti ukuran, warna, <i>format file</i>, dan materi tambahan yang harus dimasukkan ke dalam desain. Praktikan mempelajari dokumen ini untuk memahami ekspektasi dan tujuan desain.</p>  <p style="text-align: center;">gambar 3. 8 Guideline Final Artwork (Sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
2	Perancangan	<p>Setelah <i>briefing</i>, praktikan memulai tahap perancangan dengan menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator atau Adobe Photoshop. Pada tahap ini, praktikan mengembangkan elemen desain yang sesuai dengan spesifikasi yang diberikan, termasuk memastikan semua detail teknis seperti margin, bleed, dan resolusi file telah dipenuhi.</p>

		 <p data-bbox="839 656 1394 712">gambar 3. 9 Pengerjaan FA (Sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
3	<p data-bbox="475 730 587 763"><i>Preview</i></p>	<p data-bbox="817 730 1315 1167">Desain awal yang telah selesai dirancang kemudian ditinjau dalam sesi <i>preview</i>. Praktikkan mengirimkan hasil desain sementara kepada tim internal untuk mendapatkan umpan balik. Pada tahap ini, fokus utama adalah memastikan bahwa konsep visual dan elemen teknis sesuai dengan kebutuhan proyek.</p>  <p data-bbox="868 1648 1378 1704">gambar 3. 10 Preview Pengerjaan FA (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
4	<p data-bbox="475 1749 560 1783">Revisi</p>	<p data-bbox="817 1749 1315 1984">Berdasarkan masukan dari sesi <i>preview</i>, praktikkan melakukan revisi pada desain. Revisi ini mencakup penyesuaian elemen visual atau teknis yang dianggap perlu untuk</p>

		<p>menyempurnakan FA agar sesuai dengan standar dan kebutuhan klien.</p>  <p>gambar 3. 11 Revisi Pengerjaan (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
5	Approval	<p>Setelah revisi selesai, desain FA yang telah disempurnakan dikirimkan kembali untuk proses <i>approval</i>. Pada tahap ini, praktikan memastikan bahwa semua aspek desain, termasuk detail teknis dan visual, telah sesuai dengan ekspektasi klien.</p>  <p>gambar 3. 12 Aproval Pengerjaan (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
6	Submit	<p>Tahap terakhir adalah submit, di mana desain FA yang telah disetujui dikirimkan kepada klien dalam format</p>

		<p>final. Format pengiriman biasanya sesuai dengan permintaan, seperti PDF siap cetak, AI, atau PSD. Praktikan juga memastikan bahwa <i>file</i> dikirimkan dengan spesifikasi yang tepat untuk proses cetak atau implementasi berikutnya.</p>  <p>gambar 3. 13 Submit Karya Final (sumber: Dokumentasi Pribadi)</p>
--	--	--

### 3.3 Kendala Yang di Hadapi

Selama melaksanakan Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan menghadapi berbagai kendala yang menjadi tantangan dalam menyelesaikan tugas-tugas harian. Salah satu kendala utama adalah tenggat waktu (*deadline*) yang sangat ketat, di mana praktikan harus menyelesaikan proyek dengan cepat tanpa mengurangi kualitas hasil kerja. Selain itu, sering kali terdapat proyek lain yang muncul secara mendadak, sehingga mengalihkan fokus dari pekerjaan utama yang sedang dikerjakan.

Kendala lainnya adalah kurang jelasnya arahan dalam *briefing* yang diterima, baik secara lisan maupun melalui dokumen, sehingga praktikan perlu melakukan komunikasi tambahan untuk memastikan kebutuhan proyek terpenuhi. Dalam proses pembuatan *Final Artwork (FA)*, praktikan juga menghadapi masalah ketersediaan aset visual yang sering kali belum lengkap. Hal ini menjadi tantangan karena waktu yang terbatas, ditambah dengan proses *feedback* dari klien yang terkadang memakan waktu lebih lama dari yang diharapkan.

Meskipun menghadapi berbagai kendala ini, praktikan belajar untuk beradaptasi dengan situasi yang dinamis di industri kreatif. Praktikan meningkatkan kemampuan manajemen waktu, berkomunikasi secara efektif dengan tim dan klien, serta mencari solusi kreatif untuk menyelesaikan masalah teknis. Pengalaman ini menjadi pelajaran berharga yang membangun fondasi keterampilan profesional di bidang desain grafis dan produksi kreatif..

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Untuk menghadapi berbagai kendala selama pelaksanaan Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan menerapkan beberapa strategi yang efektif. Dalam menghadapi *deadline* yang mendesak, praktikan menyusun *to-do list* harian berdasarkan tingkat urgensi dan tenggat waktu untuk memastikan pekerjaan selesai tepat waktu tanpa mengorbankan kualitas. Ketika proyek mendadak muncul, praktikan berkomunikasi dengan supervisor untuk menentukan prioritas pekerjaan, sehingga tugas utama tetap dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam mengatasi *briefing* yang kurang jelas, praktikan aktif bertanya kepada klien atau tim terkait melalui WhatsApp atau diskusi langsung untuk memperjelas kebutuhan proyek. Hal ini membantu meminimalkan revisi yang tidak perlu. Jika aset visual yang dibutuhkan tidak tersedia, praktikan segera menginformasikan kepada klien atau tim untuk melengkapi materi. Praktikan juga mencari alternatif solusi, seperti menggunakan elemen desain sementara atau referensi visual lain yang relevan.

Untuk menangani *feedback* yang sering kali membutuhkan waktu lama, praktikan melakukan *follow-up* secara berkala kepada klien atau tim agar revisi dapat diproses lebih cepat. Strategi ini memungkinkan praktikan menyelesaikan tugas dengan lebih efektif, meskipun menghadapi berbagai kendala. Selain itu, pengalaman ini mengajarkan pentingnya fleksibilitas, komunikasi yang baik, dan manajemen waktu yang tepat dalam dunia kerja profesional.

### **3.5 Pengetahuan yang didapatkan Selama Kerja Profesi**

Selama menjalani Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan memperoleh banyak pengetahuan baru yang relevan dengan dunia kerja di industri kreatif. Salah satu pengetahuan utama yang didapatkan adalah pemahaman mendalam mengenai alur kerja profesional dalam bidang desain dan produksi kreatif, mulai dari *briefing*, perancangan, revisi, hingga finalisasi dan

pengiriman hasil kerja. Praktikan juga mempelajari pentingnya komunikasi yang efektif dengan tim dan klien untuk memastikan kebutuhan proyek terpenuhi.

Praktikan juga memahami pentingnya fleksibilitas dan adaptasi dalam menghadapi perubahan mendadak atau tantangan teknis yang sering terjadi di industri kreatif. Melalui keterlibatan dalam berbagai proyek, praktikan memahami pentingnya kolaborasi dalam tim yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu. Pengalaman ini memperkuat kemampuan praktikan untuk bekerja dalam lingkungan yang dinamis, meningkatkan kepekaan terhadap kebutuhan pasar, dan membangun solusi kreatif yang berdampak. Pengetahuan yang diperoleh selama program ini menjadi fondasi penting bagi karier praktikan di industri kreatif di masa depan.