



2.85%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 JAN 2025, 4:53 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL	● CHANGED TEXT	● QUOTES
0.01%	2.84%	0.5%

Report #24509841

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Agensi kreatif merupakan perusahaan yang menawarkan layanan dalam pengelolaan berbagai aspek kreatif, termasuk pembuatan konten dan pengembangan citra merek. Agensi ini mendukung perusahaan dalam merancang strategi pemasaran dan branding yang efisien untuk memperkuat daya saing di pasar . Dengan dinamika kebutuhan dan perilaku pasar yang terus berubah, peran agensi kreatif menjadi semakin penting dalam menjembatani merek dengan audiens target mereka. PT MDM (Media Djaja Makmoer) hadir sebagai salah satu agensi kreatif yang fokus pada menciptakan pengalaman acara terbaik dengan pendekatan berbasis data dan analisis yang mendalam. Berdiri sejak tahun 2020, MDM telah membangun reputasi sebagai mitra strategis dalam merancang solusi kreatif untuk berbagai merek di Indonesia. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), Praktikan berkesempatan menjalani program Kerja Profesi (KP) di MDM dari 5 Agustus 2024 hingga 6 November 2024. Mata kuliah KP di DKV UPJ dirancang untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam dunia kerja. Berdasarkan kurikulum, program ini merupakan salah satu syarat kelulusan dengan target minimal 400 jam kerja yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan. 5 Program ini bertujuan untuk mengintegrasikan teori yang dipelajari di kampus dengan praktik di industri kreatif . Selama menjalani KP di MDM, Praktikan berkontribusi pada berbagai

REPORT #24509841

proyek, termasuk pembuatan key visual (KV), final artwork untuk cetak produksi. Dalam proses ini, Praktikan terlibat langsung dalam tahap produksi, memberikan pengalaman menyeluruh mulai dari pengembangan konsep hingga implementasi hasil akhir. Pentingnya pengalaman ini tercermin dalam laporan profesional ini, yang disusun untuk mendokumentasikan seluruh aktivitas, tantangan, serta solusi kreatif yang telah diimplementasikan selama program KP. Dengan adanya laporan ini, saya berharap dapat memberikan gambaran jelas mengenai kontribusi saya di MDM serta relevansi dari pembelajaran akademis yang diterapkan di dunia kerja nyata. Laporan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa DKV lainnya dalam memahami dinamika industri kreatif, khususnya dalam menghadapi tantangan yang kompleks di bidang event, promosi, dan aktivasi.

1.2.1 Maksud Kerja Profesi Program Kerja Profesi yang dilaksanakan di PT Media Djaja Makmoer (MDM) bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam menghadapi dinamika industri kreatif, khususnya di bidang event, promosi, dan aktivasi. 1 (Kadek et al., n.d.) (Pembangunan Jaya, 2021) Program ini dirancang untuk mengintegrasikan teori dan konsep Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah dipelajari di kampus dengan praktik nyata di lingkungan profesional. Mahasiswa diperkenalkan pada proses kerja profesional, mulai dari pengembangan konsep kreatif, produksi desain, hingga implementasi

solusi yang sesuai dengan kebutuhan klien. Melalui keterlibatan langsung dalam berbagai proyek, seperti pembuatan Key Visual (KV), final artwork, program ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi kreatif, teknis, dan analitis mahasiswa. Kerja Profesi juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi profesional melalui kerja tim multidisiplin dan interaksi dengan berbagai pihak. Program ini membantu mahasiswa memahami tantangan industri kreatif, memecahkan masalah secara inovatif, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi perubahan dan kebutuhan pasar. Sebagai syarat akademis untuk kelulusan, program ini menjadi langkah strategis dalam membangun jaringan profesional yang bermanfaat untuk pengembangan karier di masa depan, sehingga mahasiswa dapat menjadi individu yang kompeten dan siap bersaing di dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Tujuan dari pelaksanaan program Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM) adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menghadapi dinamika dan tantangan industri kreatif, khususnya di bidang event, promosi, dan aktivasi.
2. Mengaplikasikan teori dan konsep Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah dipelajari di kampus ke dalam praktik kerja profesional di lingkungan industri.
3. Mengembangkan keterampilan kreatif, teknis, dan analitis melalui keterlibatan langsung dalam proyek-proyek desain, seperti pembuatan key visual (KV), final artwork.
4. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi mahasiswa dengan tim multidisiplin serta klien untuk menciptakan solusi kreatif yang efektif.
5. Membantu mahasiswa memahami proses kerja dalam agensi kreatif, termasuk tahapan perencanaan, produksi, dan implementasi desain yang sesuai dengan kebutuhan pasar.
6. Meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja melalui pengenalan terhadap budaya kerja profesional.
7. Memfasilitasi pengembangan jaringan profesional yang dapat mendukung karier mahasiswa di masa depan.

1.2.3 Manfaat Kerja Profesi

Program Kerja Profesi, Mahasiswa, Universitas dan PT. Media Djaja Makmoer diharapkan dapat berbagai manfaat sebagai berikut:

- 2.1. Bagi Mahasiswa Program Kerja

Profesi memberikan manfaat besar bagi mahasiswa dengan memberikan pengalaman langsung bekerja di industri kreatif. 1 Melalui keterlibatan dalam berbagai proyek, mahasiswa dapat memahami dinamika dunia kerja, mengembangkan keterampilan kreatif, teknis, dan analitis, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan manajemen waktu. Program ini memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan mengenai proses kerja profesional di agensi kreatif, dari tahap perencanaan hingga implementasi. Mahasiswa juga dapat membangun portofolio profesional berisi hasil kerja nyata, serta membuka peluang untuk menjalin hubungan dengan para profesional yang dapat mendukung pengembangan karier di masa depan. 2. Bagi Universitas Bagi universitas, program ini memberikan umpan balik mengenai relevansi kurikulum Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan kebutuhan industri, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan keberhasilan mahasiswa dalam menjalankan kerja profesi, universitas dapat membuktikan kemampuan lulusannya dalam berkontribusi di dunia kerja. 3. Bagi Perusahaan (PT MDM) Bagi PT Media Djaja Makmoer, program ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan kontribusi dari mahasiswa yang membawa perspektif baru dan kreatif dalam menyelesaikan proyek. Kehadiran mahasiswa dapat memperkaya ide dan solusi kreatif yang diimplementasikan dalam berbagai aktivitas perusahaan. Program ini memungkinkan perusahaan memperkenalkan dirinya kepada mahasiswa sebagai calon tenaga kerja potensial.

1.3 Tempat Kerja Profesi Program Kerja Profesi dilaksanakan di PT Media Djaja Makmoer (MDM), sebuah agensi kreatif yang berfokus pada bidang event, promosi, dan aktivasi. Perusahaan ini memiliki visi untuk menciptakan pengalaman acara terbaik dengan pendekatan berbasis data dan analisis yang mendalam. MDM berdiri sejak tahun 2020 dan telah membangun reputasi sebagai mitra strategis bagi berbagai merek di Indonesia. Lokasi kantor PT MDM berada di Jl. MPR III Dalam No.24 F, RT.5/RW.13, Cilandak Barat, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12430. Letaknya yang strategis di pusat kota Jakarta Selatan menjadikannya mudah diakses, sehingga mendukung kelancaran

operasional dan kolaborasi profesional selama pelaksanaan program Kerja Profesi. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Selama pelaksanaan Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer, Praktikan menjalankan aktivitas kerja pada periode 5 Agustus 2024 hingga 6 November 2024. Jadwal kerja utama berlangsung dari Senin hingga Jumat dengan jam kerja mulai pukul 13.00 hingga 21.00 WIB. Praktikan juga bekerja pada akhir pekan (Sabtu dan Minggu) 3 jika terdapat kebutuhan mendesak atau dalam rangka mendukung pelaksanaan event tertentu. Jadwal kerja ini mencerminkan fleksibilitas dalam menyesuaikan diri dengan dinamika industri kreatif yang sering membutuhkan kesiapan tinggi untuk menangani berbagai proyek dan event, baik di hari kerja maupun akhir pekan. Berikut adalah tabel jadwal pelaksanaan kerja profesi: Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Bulan Hari Kerja Jam Kerja Keterangan Agustus 2024 22 Hari (Senin-Jumat) 13:00 – 21:00 WIB Hari kerja utama. Masuk tambahan saat urgent atau mendukung event. September 2024 21 Hari (Senin-Jumat) 13:00 – 21:00 WIB Hari kerja utama. Masuk tambahan saat urgent atau mendukung event. Oktober 22 Hari (Senin-Jumat) 13:00 – 21:00 WIB Hari kerja utama. Masuk tambahan saat urgent atau mendukung event. November 4 Hari (Senin-Jumat) 13:00 – 21:00 WIB Hari kerja utama sebelum program Kerja Profesi berakhir. Keterangan Tambahan: 1. Hari kerja utama adalah Senin hingga Jumat, sesuai dengan jadwal tetap dari perusahaan. 2. Hari kerja tambahan dilakukan jika terdapat kebutuhan mendesak atau untuk mendukung event tertentu yang sering berlangsung pada akhir pekan (Sabtu/Minggu). 3. Fleksibilitas jadwal memungkinkan Praktikan untuk beradaptasi dengan dinamika kerja di industri kreatif. 4

BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1

Sejarah Perusahaan PT Media Djaja Makmoer (MDM) didirikan pada tahun 2019 dengan tujuan untuk menjadi pemimpin di bidang event, promosi, dan aktivasi. Perusahaan ini hadir sebagai solusi kreatif bagi merek yang ingin terhubung dengan audiens target mereka melalui pengalaman acara yang inovatif dan profesional. Sejak awal berdirinya, MDM fokus

untuk menggabungkan pengetahuan mendalam dalam branding , pemasaran, dan teknologi modern untuk memberikan layanan yang tidak hanya sesuai dengan ekspektasi klien, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang bagi audiens. MDM berhasil mengelola berbagai proyek besar, termasuk event korporasi, aktivasi merek, dan kampanye digital, serta membangun reputasi sebagai mitra strategis yang solid di industri kreatif. Keunggulan kompetitif yang dimiliki oleh MDM adalah jaringan komunitas yang luas serta data perilaku konsumen muda yang menjadi target utama dalam setiap proyek yang dikerjakan. Dengan adanya kolaborasi bersama berbagai seniman dan promotor ternama, MDM terus berkembang dan berkomitmen untuk beradaptasi dengan perubahan pasar.

1. Visi PT Media Djaja Makmoer (MDM) Berprestasi di bidang event , promosi, dan aktivasi dengan terus meningkatkan diri sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pasar yang terus berubah dan Menjadi manajemen promosi dan event terkemuka di Indonesia.
2. Misi PT Media Djaja Makmoer (MDM)
 1. Merancang pengalaman acara terbaik setelah melakukan studi mendalam tentang merek yang dipertimbangkan dan tujuan yang ingin dicapai.
 2. Mengembangkan strategi holistik untuk merek agar dapat terhubung dengan pelanggan target mereka dan memberikan pengalaman yang berkelanjutan.
 3. Menyediakan hasil terbaik untuk menghasilkan respons maksimal dari audiens target terhadap acara.
 4. Menganalisis wawasan mengenai ukuran pasar yang sebenarnya dan menentukan strategi terbaik untuk klien.
 5. Mendefinisikan dan mengevaluasi kelayakan peluang pasar baru melalui penelitian yang dilakukan secara langsung, khususnya dengan konsumen muda.
3. Nilai Inti PT Media Djaja Makmoer (MDM)
 1. Experience: MDM dibangun di atas fondasi yang kuat dengan pengetahuan mendalam tentang branding dan pemasaran, serta layanan unggul bagi klien.
 - 5 2. Excell: Tim manajemen MDM berfokus pada kualitas dan kinerja, dengan pertemuan rutin mingguan untuk mengevaluasi peluang perbaikan dan inovasi.
 3. Express: Jaringan hiburan yang luas, strategi operasional, alur kerja, dan teknologi canggih memungkinkan pengelolaan kebutuhan klien secara

efisien dan cepat. 4. Empower: Memberdayakan para kreator untuk menghasilkan karya terbaik dan memastikan kepuasan pelanggan melalui layanan berkualitas yang menjadi kunci kesuksesan bisnis. 4. Keunggulan Kompetitif (Superiority) 1. Pengalaman Luas: MDM memiliki pengalaman dalam menjembatani konsep strategi dengan implementasi aktivasi yang sesuai dengan perilaku dan lingkungan audiens target. 2. Solusi Holistik: Kemampuan menciptakan solusi mulai dari aktivitas promosi eksklusif dan intim hingga kolaborasi besar seperti co-creation, co-branding , kemitraan, dan sponsorship. 3. Media Digital Internal: Kepemilikan media digital internal dengan sumber data luas dari kalangan muda di seluruh Indonesia, berguna untuk riset pasar atau kampanye digital. 4. Jaringan Komunitas: Kapasitas untuk mengeksekusi aktivitas promosi yang tepat dan berpengaruh melalui jaringan komunitas atau kelompok residensial. Solusi yang Disesuaikan: Solusi yang dirancang khusus untuk menyesuaikan lokasi, batasan waktu, dan anggaran klien. 6

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang efektif memiliki peran krusial dalam meningkatkan produktivitas perusahaan. Pembagian tugas dan tanggung jawab yang terorganisir dengan baik mampu mendukung peningkatan efisiensi operasional. Struktur yang jelas juga membantu karyawan memahami peran masing-masing, sehingga dapat meminimalkan potensi kebingungan dalam menjalankan tugas . PT Media Djaja Makmoer (MDM) memiliki struktur organisasi yang dirancang untuk mendukung kelancaran operasional dan strategi bisnis perusahaan. Struktur ini mencakup berbagai posisi penting yang bekerja sama untuk mencapai tujuan jangka panjang dan memberikan layanan terbaik bagi klien. Setiap posisi di perusahaan memiliki tanggung jawab yang jelas dan bekerja secara sinergis untuk memastikan kesuksesan proyek. MDM memiliki tiga orang Direktur yang masing-masing memimpin area yang berbeda. Di bawah Direktur, terdapat Kepala Divisi yang mengelola fungsi- fungsi spesifik dalam perusahaan. Divisi yang ada antara lain adalah Head of Community, Head of Operations & Production, Head of Public Relation, Head of Creative & Design,

REPORT #24509841

Finance & Accounting. Selama menjalankan tugas dan profesinya, praktikan di PT Media Djaja Makmoer ditempatkan di divisi Creative & Design. Berikut adalah struktur organisasi PT Media Djaja Makmoer secara keseluruhan: 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan PT Media Djaja Makmoer (MDM) berkomitmen untuk menghubungkan merek dengan audiens melalui berbagai acara dan aktivasi kreatif. Kegiatan utama perusahaan meliputi penyelenggaraan event berskala besar seperti Ibiza of Java (IOJ) dan Scream or Dance, serta acara korporasi seperti Community Meeting, dan Cogath Community Event yang dirancang untuk membangun hubungan antara brand dan komunitas. Selain itu, MDM juga mendukung akuisisi merek seperti IQOS dan VEEV, dengan menyediakan strategi promosi dan aktivasi yang efektif.

1. Ibiza of Java (IOJ) Ibiza of Java (IOJ) adalah sebuah pengalaman pesta pulau pertama di Indonesia yang diadakan pada 31 Agustus 2024 di Asha Resort, Pulau Payung, Kepulauan Seribu. Acara ini menghadirkan suasana khas Ibiza dengan penampilan DJ internasional dan lokal, hiburan sepanjang malam, serta berbagai aktivitas menarik yang dirancang untuk menciptakan momen tak terlupakan bagi para pengunjung. PT Media Djaja Makmoer (MDM) merupakan pihak yang memberikan dukungan penuh untuk penyelenggaraan event ini termasuk dalam perencanaan, manajemen operasional, dan aktivasi merek di lokasi. Dengan pengalaman dan keahliannya di bidang event, MDM memastikan acara ini

7 gambar 2. 1 Struktur Organisasi (sumber: PT. Media Djaja Makmoer) (Hakim et al., 2022) menjadi sukses besar dan memberikan pengalaman terbaik bagi seluruh audiensnya.

2. Scream or Dance (SOD) Scream or Dance (SOD) adalah festival musik elektronik tahunan terbesar di Indonesia yang bertepatan dengan perayaan Halloween, menampilkan artis internasional dan lokal terkemuka. Pada edisi 2024, festival ini berlangsung pada 1-2 November di Jakarta International Expo (JIExpo), Kemayoran, dengan tema "The Undiscovered Universe". PT Media Djaja Makmoer (MDM) merupakan pihak di balik penyelenggaraan acara ini, bertanggung jawab atas perencanaan konsep, manajemen operasional, hingga

eksekusi acara. Dengan keahlian MDM dalam industri event dan promosi, SOD telah menjadi salah satu festival musik paling dinantikan di Indonesia, menawarkan pengalaman mendalam dan tak terlupakan bagi para pengunjung. 3. Community Meeting PT Media Djaja Makmoer (MDM) juga berperan aktif dalam menyelenggarakan berbagai acara Community Meeting yang dirancang untuk membangun hubungan yang erat antara merek dan komunitasnya. Acara ini menjadi sarana bagi perusahaan untuk mendekatkan diri dengan audiens target melalui diskusi interaktif, kolaborasi, dan kegiatan yang relevan dengan kebutuhan komunitas. Dengan pendekatan strategis dan inovatif, MDM memastikan setiap Community Meeting tidak hanya menjadi momen kebersamaan, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi merek dan komunitas yang terlibat. 4. Akuisisi Merek PT Media Djaja Makmoer (MDM) juga berperan dalam mendukung akuisisi merek dengan memanfaatkan data komunitas audiens yang luas dan pendekatan promosi yang strategis. Salah satu contohnya adalah kolaborasi MDM dengan merek seperti IQOS dan VEEV, di mana MDM menyediakan strategi promosi dan aktivasi yang efektif untuk memperkenalkan produk-produk ini kepada audiens target. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi komunitas, MDM memastikan setiap kampanye berjalan tepat sasaran dan menghasilkan dampak yang signifikan bagi pertumbuhan merek.

1 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.

3 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. 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. 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 9 (Hidayat et al., 2024) (Famukhit, 2018) mendukung kebutuhan proyek. 2 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. 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 (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

No	Kegiatan
1	Briefing 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.
2	Perancangan Setelah menerima briefing, praktikan memulai tahap perancangan menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan Adobe Photoshop.
4	Proses ini melibatkan eksplorasi ide, pengembangan konsep visual, dan pembuatan desain awal berdasarkan arahan klien.

Praktikan memastikan bahwa elemen desain seperti warna, tipografi, dan layout sesuai dengan identitas merek dan (Simbolon et al., 2005) 11

tujuan proyek. Praktikan juga memberi beberapa opsi untuk menentukan gaya yang dibutuhkan. 3 Preview 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. 4 Revisi Praktikan melakukan revisi sesuai dengan umpan balik yang diberikan. Tahap ini berfokus pada penyempurnaan detail desain agar sesuai dengan ekspektasi klien. 5 Approval Setelah seluruh revisi selesai, hasil akhir desain dikirimkan kembali ke klien untuk mendapatkan persetujuan. Proses ini memastikan bahwa desain telah memenuhi semua kebutuhan dan standar yang diharapkan. 6 Submit Tahap terakhir adalah pengiriman desain yang telah disetujui dalam format final sesuai permintaan klien. Hasil kerja biasanya dikirimkan melalui email atau platform berbagi file (Gdrive) untuk memastikan kemudahan akses dan implementasi.

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

No	Kegiatan	Proses Kegiatan
1	Briefing	Briefing 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, format file , dan materi tambahan yang harus dimasukkan ke dalam desain. Praktikan mempelajari dokumen ini untuk memahami ekspektasi dan tujuan desain.
2	Perancangan	Setelah briefing , 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.
3	Preview	Desain awal yang telah selesai dirancang kemudian ditinjau dalam sesi preview . Praktikan 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. 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 14 4 Revisi Berdasarkan masukan dari sesi preview , praktikan melakukan revisi pada desain. Revisi ini mencakup penyesuaian elemen visual atau teknis yang dianggap perlu untuk menyempurnakan FA agar sesuai dengan standar dan kebutuhan klien. 5 Approval Setelah revisi selesai, desain FA yang telah disempurnakan dikirimkan kembali untuk proses approval. Pada tahap ini, praktikan memastikan bahwa semua aspek desain, termasuk detail teknis dan visual, telah sesuai dengan ekspektasi klien. 6 Submit Tahap terakhir adalah submit, di mana desain FA yang telah disetujui dikirimkan kepada klien dalam format final. Format pengiriman biasanya sesuai dengan permintaan, seperti PDF siap cetak, AI, atau PSD. Praktikan juga memastikan bahwa file dikirimkan dengan spesifikasi yang tepat untuk proses cetak atau implementasi berikutnya. 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 . 15 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.

16 BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Praktikan telah menyelesaikan program Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM) selama tiga bulan, dari 5 Agustus 2024 hingga 6 November 2024, dengan peran sebagai anggota tim Creative Designer . Dalam posisi ini, praktikan bertanggung jawab atas berbagai aspek produksi kreatif, termasuk pembuatan key visual (KV), final artwork (FA) , desain logo, serta mendukung visualisasi untuk event dan promosi. Praktikan juga terlibat dalam proyek besar yang mencakup desain elemen visual untuk acara dan pengelolaan dokumentasi visual. Pengalaman ini sangat berharga bagi praktikan untuk memahami alur kerja di industri kreatif, termasuk bagaimana menciptakan karya yang relevan dengan target audiens dan memenuhi ekspektasi klien. Praktikan belajar mengelola proyek dengan deadline ketat, berkomunikasi secara efektif dengan tim dan klien, serta mengatasi tantangan yang muncul selama proses kerja. Melalui program ini, praktikan menyadari pentingnya elemen visual dalam menyampaikan pesan yang berdampak dan mendukung tujuan klien. Konten yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika, tetapi juga memberikan nilai strategis yang membantu merek berkomunikasi lebih baik dengan audiensnya. Pengalaman ini membangun fondasi kuat bagi praktikan untuk berkarier di bidang desain dan produksi kreatif.

4.2 Saran Selama masa Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan menghadapi beberapa kendala yang

dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan di masa depan. Salah satunya adalah komunikasi yang kurang jelas dalam briefing proyek, yang dapat menghambat pemahaman tentang ekspektasi klien. Untuk mengatasi hal ini, perusahaan bisa meningkatkan alur komunikasi dengan klien dan tim internal menggunakan template briefing yang lebih terstruktur dan mengadakan sesi klarifikasi sebelum proyek dimulai. Pengelolaan waktu juga menjadi tantangan, terutama dengan deadline ketat dan proyek mendadak yang sering kali muncul. MDM bisa mempertimbangkan penggunaan sistem manajemen proyek yang transparan dan penyusunan jadwal yang lebih rinci, termasuk timeline, untuk memastikan setiap tahap pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu tanpa mengorbankan kualitas. Selain itu, kekurangan aset visual yang lengkap menjadi masalah yang sering dihadapi. Perusahaan dapat membangun bank aset visual internal yang selalu diperbarui dan memudahkan tim dalam mengakses materi yang dibutuhkan. Proses feedback yang memakan waktu juga mempengaruhi kelancaran proyek. MDM bisa mengatur jadwal check-in rutin dengan klien agar feedback bisa diproses lebih cepat dan tidak menunda pekerjaan. Untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi tim, perusahaan bisa menyediakan pelatihan internal yang berfokus pada keterampilan teknis dan manajemen waktu. Pengembangan budaya fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan mendadak juga penting, dengan menyusun rencana kontinjensi untuk setiap proyek besar agar tim tetap siap menghadapi berbagai perubahan. Kolaborasi yang lebih baik antara tim desain, produksi, dan pemasaran juga perlu diperkuat dengan pertemuan reguler untuk memastikan semua tim berada pada jalur yang sama. Pemanfaatan teknologi terbaru dalam proses desain dan produksi, seperti perangkat berbasis cloud untuk kolaborasi dan feedback, dapat meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi kesalahan. Dengan penerapan saran-saran ini, PT Media Djaja Makmoer (MDM) dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas kerja, serta memperkuat fondasi untuk berkembang lebih jauh di industri kreatif. 18



REPORT #24509841

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.68% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9940/14/BAB%204.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.56% yuroinfo.com https://yuroinfo.com/tekno/tentang-canva/	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.53% digi-lib.stekom.ac.id https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_BMqCNdjuWwwsipqdy..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.37% blog.myskill.id https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/panduan-lengkap-menjadi-graphic-d...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.32% farmasi.univpancasila.ac.id https://farmasi.univpancasila.ac.id/lebih-dari-100-mahasiswa-universitas-panca...	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	0.5% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9676/14/BAB%20III.pdf	