

BAB III

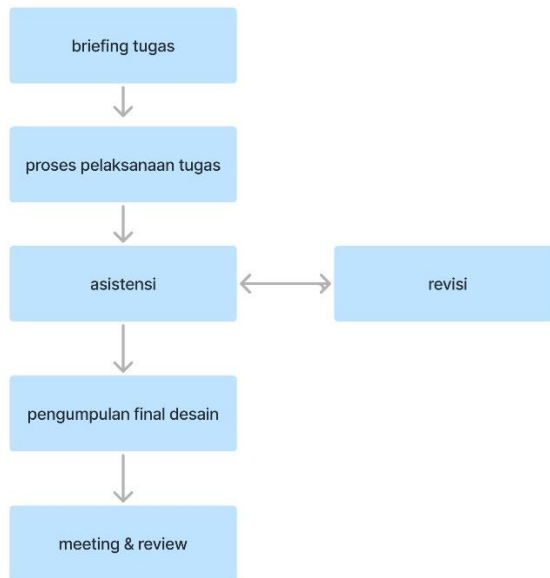
PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Bidang kerja yang dilakukan oleh praktikan selama kerja profesi yaitu sebagai divisi *marketing*. Divisi *marketing* pada perusahaan bertugas untuk membuat media promosi. Media promosi yang telah dirancang diserahkan kepada *sales*, agar dapat melakukan penjualan langsung kepada konsumen. Perancangan media promosi yang dibuat oleh praktikan berupa brosur, *flyer*, *banner*, *merchandise* dan beberapa kebutuhan desain perusahaan lainnya. Selama praktik kerja profesi, praktikan juga diminta untuk mempersiapkan kebutuhan *event* yang dilakukan sebagai pendekatan kepada konsumen. Pekerjaan yang dilakukan praktikan berupa kerja sama tim. Bekerja sama dengan *marketing staff* lainnya untuk mengembangkan strategi pemasaran pada perusahaan.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Awal pelaksanaan kerja, praktikan diminta untuk memahami cara kerja pada divisi *marketing* terlebih dahulu. Praktikan diberikan gambaran secara umum pekerjaan yang akan dilakukan selama praktik kerja profesi di PT. Somagede Indonesia. *Marketing supervisor* menjelaskan tentang *work flow* pada divisi *marketing* yaitu berupa sprint. Semua proyek diberi tenggat waktu 2 minggu, setiap minggunya akan ada sesi *review* dan diskusi untuk membahas hasil kinerja *marketing*.



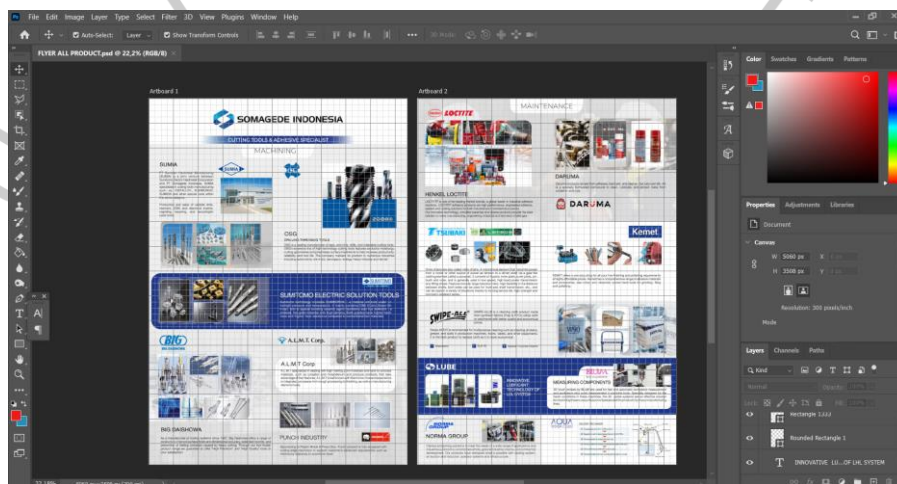
Gambar 3. 1 Alur Kerja

Sesi *review* dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja *marketing* setiap minggunya. Setelah memahami sistematis pekerjaan, praktikan mulai melakukan perancangan desain untuk divisi *marketing*. Setiap tugas yang diberikan akan diberi *briefing* dan ketentuan. Setelah mengerjakan tugas, praktikan melakukan asistensi kepada pembimbing selama praktik kerja dilaksanakan. Pada minggu ke-1 setelah tugas diberikan, diadakan sesi *review* oleh *marketing* supervisor. *Marketing* supervisor melakukan *review* desain untuk menentukan adanya revisi atau sudah sesuai dengan ketentuan *brief*.

3.2.1 **Flyer Produk**

Praktikan diberi tugas untuk membuat *flyer* produk yang dijual oleh perusahaan. Pembimbing memberikan *brief* tentang ketentuan ukuran dan informasi yang harus dimuat pada *flyer* produk. Praktikan

diberikan referensi dari *flyer* yang pernah dibuat sebelumnya. Pada *flyer* yang telah dibuat sebelumnya terlalu memuat banyak informasi sehingga praktikan diminta untuk membuat *flyer* baru dengan informasi yang lebih singkat namun rinci. *Flyer* produk dibuat untuk diberikan kepada calon pelanggan saat *event* dan pameran. *Flyer* diberikan untuk memberikan gambaran produk yang dijual oleh perusahaan kepada pelanggan. Praktikan membuat *flyer* dengan ukuran a4, sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan.



Gambar 3. 2 Proses Pembuatan Flyer

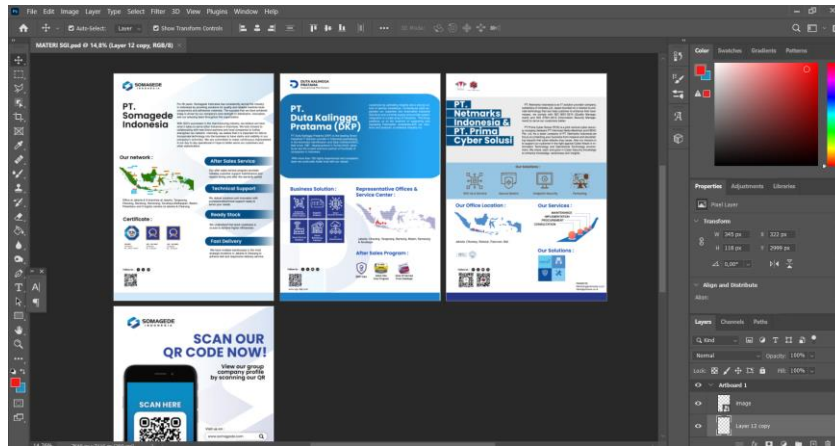
Setelah melakukan perancangan desain, praktikan menyerahkan hasil desain kepada pembimbing. Terdapat revisi minor pada informasi yang dimuat dalam *flyer*. Setelah melakukan revisi, hasil desain diberikan kepada *head of product* untuk dicetak dan digunakan saat pameran berlangsung.



Gambar 3. 3 Hasil Flyer Produk

3.2.2 Pembuatan E-flyer dan Pop Up Scan

E-flyer merupakan bentuk flyer yang berbentuk digital. Praktikan diminta untuk membuat e-flyer untuk PT. Somagede Indonesia, PT. Duta Kalingga Pratama, PT. Netmarks Indonesia, dan PT. Cyber Solusi. E-flyer dirancang untuk memberikan gambaran tentang bidang industri perusahaan secara digital. Informasi yang dimuat berupa gambaran umum serta mempromosikan perusahaan yang terafiliasi dengan PT. Somagede Indonesia sebagai bentuk kerja sama. Praktikan merancang e-flyer menggunakan software Adobe Photoshop dengan ukuran kanvas a4 resolusi 300 dpi. Setelah merancang desain e-flyer, dilanjutkan dengan pembuatan desain pop-up scan. Pop up scan dibuat untuk mengarahkan kepada kode Qr yang berisikan e-flyer yang telah dibuat.



Gambar 3. 4 Proses Pembuatan E-flyer

Setelah dilakukan asistensi kepada pembimbing, terdapat revisi pada bagian *copywriting* dan desain *pop up scan*. Praktikan diminta untuk melakukan revisi pada *pop up scan* untuk mengubah visual desain agar terlihat lebih universal untuk diletakkan di ruang *meeting* perusahaan yang terafiliasi.





Gambar 3. 5 Hasil E-flyer



Gambar 3. 6 Hasil Pop Up Scan QR

Praktikan juga diminta untuk mendesain sebuah pop up akrilik untuk kebutuhan *event* dan pameran. Praktikan diminta untuk membuat *template* desain *pop up scan QR* untuk digunakan saat *event* berlangsung. *Pop up scan QR* akan diletakkan pada meja pameran agar para pengunjung dapat mengisi lembar kepuasan dan untuk mengumpulkan data calon konsumen.



Gambar 3. 7 Hasil Pop Up Scan untuk Event

3.2.3 Membuat Desain *Merchandise*

Praktikan diberi tugas untuk merancang desain untuk *merchandise*. *Merchandise* berupa *notebook*, pulpen, *cardholder*, topi, dan korek. *Merchandise* dibuat untuk keperluan *event* dan pameran. Setiap pengunjung *booth* akan diberikan *merchandise* sebagai buah tangan dan bentuk promosi kepada calon konsumen. Praktikan memulai merancang *merchandise* dengan visual utama yang mengedepankan logo dan warna perusahaan.

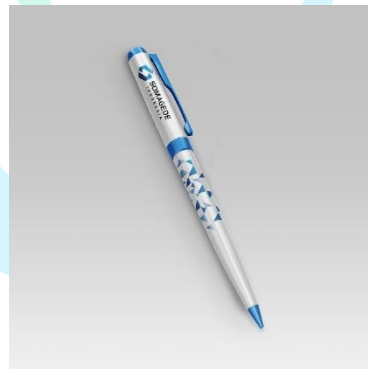


Gambar 3. 8 Hasil Desain Merchandise

Setelah menyerahkan desain kepada pembimbing, terdapat revisi *visual key* yang digunakan. Praktikan membuat alternatif desain baru dengan membuat *main visual* baru, namun tetap menggunakan warna khas PT. Somagede Indonesia. *Main visual* baru yang telah dibuat, diaplikasikan kepada *merchandise* yang akan dibuat. Praktikan membuat *main visual* pada Adobe Illustrator lalu melakukan *adjust* dan *mockup* menggunakan Adobe Photoshop. Pengaplikasian desain pada *mockup* berguna untuk memberikan gambaran bentuk media dan hasil akhir ketika dicetak. Dalam proses pencetakan *merchandise*, *marketing staff* lainnya akan melakukan pencarian vendor agar *merchandise* sesuai dengan *mockup* yang telah dibuat.



UN • P E M B A N G U N A N J A Y A • S



Gambar 3. 9 Hasil Revisi Desain Merchandise

Merchandise yang sudah dicetak akan dibagikan kepada pengunjung. Praktikan diminta untuk membantu mengatur *merchandise* untuk Mining Expo pada tanggal 11-14 September 2024 di Jakarta International Expo, Kemayoran. Dengan ini praktikan

dapat memahami bagaimana cara pendekatan promosi dan strategi pemasaran dengan calon konsumen secara langsung.



Gambar 3. 10 Dokumentasi Praktikan di Mining Expo 2024

3.2.4 Membuat Desain Media *Anniversary* Perusahaan

Pada perusahaan dimana praktikan melaksanakan praktik kerja profesi, perusahaan sedang merencanakan event untuk perayaan *anniversary* yang ke-35. Praktikan diminta untuk membantu mendesain beberapa kebutuhan *event anniversary*. Perusahaan mengadakan event golf untuk acara *anniversary* sebagai bentuk perayaan dan pendekatan kepada konsumen dan mitra. PT. Somagede Indonesia mengundang mitra dan konsumennya untuk datang ke *event* yang diadakan. Praktikan merancang media *banner* dan *flyer* untuk keberlangsungan *event*. *Banner* yang dibuat memuat informasi tentang sponsor. *Flyer* berisikan informasi lebih rinci tentang perusahaan yang telah memberi sponsor.



Gambar 3. 11 Desain Banner Event Golf



PT. Somagede

Dear Valued Guests,

Thank you for joining us at **Success in Motion: Somagede Indonesia's 35th Anniversary Golf Tournament**.

Your presence today means a lot to us, and we are honored to celebrate this special milestone together. We hope this event strengthens the bonds we've built over the years and opens doors to even greater collaborations in the future. Here's to continued success, partnerships, and shared achievements. Enjoy the game, and let's make this day so memorable!

Warm regards,
PT. Somagede Indonesia

Our Milestone

Our journey, marked at cutting-edge has been remarkable. One thing for sure is that our achievement in the global market has paved the way for our customers. Indeed, golfing enthusiasts will find us as the best in the industry for its quality, reliability, and customer service. We are proud to be a leading supplier of quality products for cutting-edge.

- 2019**
Somagede Indonesia had 8 offices, 1 head office at Bekasi, 7 district offices at: Pangreh at Cilacap, Kertosono, Situbone, Situbone, Situbone, Situbone, Situbone and 1 logistic center at Jakarta and Cikarang.
- 2013**
Joint venture with Prachi Industry Japan.
- 2001**
Expanded product offering to address products, became an authorized distributor of world famous.
- 1989**
Somagede was established to distribute quality cutting-edge based in Jalan Kuning Anyar - Jakarta Pusat.

- 2021**
New Warehouse at Cipang Cikarang Industrial Park, near Transindo Ciba No. 33 Cikarang, Pusat Bekasi 70300.
Joint venture with Musashi Tami, Japan.
Establish new branch office at Balikpapan.
- 2018**
Accredited ISO 9001:2015, upgraded from ISO 9001:2008.
- 2012**
Joint venture with Sunbroom to establish facilities for cutting-edge in USA.
Accredited ISO 9001:2008, for quality management system.
- 1991**
Move Head Office & Logistic Center to Kemuning, Cipang, near Transindo, A. No. Jakarta, Jabar.

Gambar 3. 12 Hasil Desain Flyer Golf

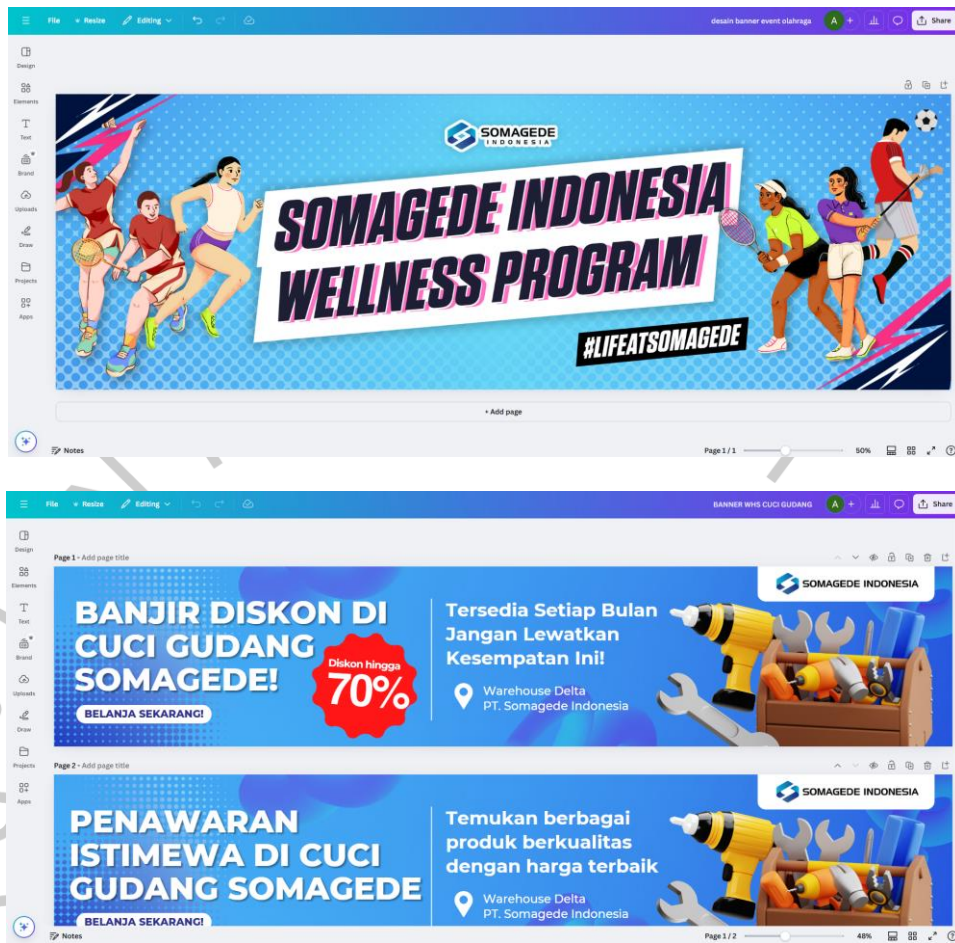
Praktikan diminta untuk mendesain bagian *cover*, *greetings*, dan *milestone*. Pembimbing meminta adanya revisi di bagian desain *cover* dan *greetings* pada *flyer*. Setelah melakukan revisi dan diajukan kembali pada pembimbing, desain ditetapkan. Desain yang sudah diperbaiki dan direvisi kemudian diaplikasikan kepada *mockup* sehingga siap untuk dicetak.



Gambar 3. 13 Hasil Revisi Desain Flyer Event Golf

3.2.5 Membuat Desain *Banner* Keperluan Perusahaan

Desain *banner* diperlukan pada perusahaan praktikan melakukan praktik kerja profesi. *Banner* diperlukan untuk menyampaikan suatu informasi, mempromosikan sesuatu maupun menarik perhatian. Praktikan diminta untuk membuat desain *banner* untuk keperluan *event* olahraga dan cuci gudang. *Banner* dibuat dengan resolusi 300 dpi agar gambar yang ditampilkan jelas ketika dicetak. *Software* yang digunakan untuk mendesain *banner* yaitu Adobe Photoshop dan canva. Canva digunakan oleh praktikan untuk mempermudah dalam menggunakan aset visual yang sudah ada.



Gambar 3. 14 Proses Desain Banner

Desain yang telah dibuat kemudian diajukan kepada pembimbing untuk ditinjau. Setelah ditinjau, terdapat revisi minor seperti penempatan logo perusahaan dan *copywriting* pada *banner*. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh pembimbing, praktikan melakukan revisi terhadap desain yang telah diajukan sesuai dengan ketentuan.



Gambar 3. 15 Hasil Revisi Desain Banner

3.2.6 Membuat Desain Kalender Tahunan

Ditempat praktikan melakukan kerja profesi, praktikan diberi tugas untuk mendesain sebuah kalender. Desain kalender diperlukan untuk diberikan kepada karyawan-karyawan yang bekerja di perusahaan. Praktikan diberi rincian untuk mendesain kalender berisikan cover, tentang perusahaan, halaman tanggal, dan halaman pendukung bertemakan *sustainability* dengan orientasi landscape ukuran a5. *Software* yang digunakan dalam membuat desain kalender yaitu Adobe Illustrator dan canva.



Gambar 3. 16 Proses Desain Kalender

Desain yang telah praktikan buat kemudian diajukan dan telah diterima oleh pembimbing kerja praktik. Hasil file final dengan format CMYK dan *mockup* diupload ke trello sehingga dapat dicetak.



Gambar 3. 17 Mockup Kalender

3.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang praktikan hadapi selama melakukan praktik kerja profesi yaitu berupa *brief* yang kurang rinci. *Brief* ketentuan yang ditetapkan biasanya berupa ketentuan desain seperti ukuran

kanvas. Praktikan sedikit merasakan adanya kendala di bagian tersebut. Kurangnya rincian ketentuan desain seperti gaya desain yang harus digunakan. Praktikan dibebaskan untuk melakukan eksplor elemen visual, namun kendalanya ialah tidak sesuai gaya visual dengan perusahaan. Praktikan juga memiliki kendala dalam keterbatasan pengetahuan dalam mengoperasikan *tools* Adobe Illustrator.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara yang dilakukan praktikan dalam mengatasi kendala dalam *brief* yaitu berupa mencari referensi. Praktikan mengumpulkan ide dan referensi dari sumber internet. Mengumpulkan referensi dapat membantu praktikan dalam membuat alternatif desain yang

- lebih beragam. Diskusi dengan pembimbing juga dapat mengatasi kendala. Dengan diskusi, praktikan dapat mengambil saran dan langkah selanjutnya oleh pembimbing agar *output* desain yang dihasilkan lebih sesuai. Pada kendala keterbatasan pengetahuan tentang *tools*, praktikan mencari informasi di internet serta bertanya kepada pembimbing jika diperlukan.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang dapat diperoleh praktikan yaitu berupa gambaran di dunia kerja. Setelah melaksanakan praktik kerja profesi, praktikan jadi mengetahui bagaimana cara kerja di suatu perusahaan. Praktikan dapat menerapkan dan mengasah ilmu yang sudah dipelajari saat di kampus. Praktik kerja profesi mengasah praktikan dalam merancang strategi untuk *marketing* dan bagaimana cara melakukan pendekatan kepada konsumen.