

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa berperan sebagai *Graphic Designer*. Mahasiswa bertanggung jawab untuk membuat berbagai desain sesuai arahan dari pembimbing kerja. Tidak hanya memberikan arahan, pembimbing kerja juga sering mengajak diskusi untuk menentukan strategi visual media pemasaran perusahaan.

Beberapa proyek yang dipercayakan oleh pembimbing kerja adalah ; desain *Stiker*, poster, logo, dan sebagainya. Dalam melaksanakan kerja profesi, mahasiswa mendapat banyak pengalaman yang baru didapatkan ketika melaksanakan kerja profesi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Mahasiswa melaksanakan kerja profesi selama tiga bulan terhitung sejak tanggal 14 Oktober 2024 – 24 Desember 2024. Selama tiga bulan, mahasiswa bertugas untuk mengerjakan beberapa desain meliputi ; *Stiker*, *Uniform*, atau Desain Logo.

Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa belajar banyak mengenai gaya desain perusahaan sebelumnya, mengikuti *brief* dari pembimbing kerja, serta mengembangkan *softskills* seperti berkomunikasi dan belajar menyampaikan pendapat. Mahasiswa selalu diberi *brief* di awal mengenai bagaimana gaya desain dan isi dari desain itu sendiri sebelum dilaksanakan. Setelah menyelesaikan desain, akan ada proses asistensi terlebih dahulu hingga desain di *acc*.

3.2.1 Desain Stiker Synotech

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3.1 Alur kerja desain stiker Synotech

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain stiker untuk packing. Mahasiswa diminta untuk membuat desain baru dalam pembuatan stiker.
2.	Perancangan	Mencari referensi di internet, seperti ; <i>Pinterest</i> , <i>Freepik</i> , dsb. Jika ada desain yang

		menarik akan di simpan. Tujuannya menjadikannya referensi. Dan desain dikerjakan melalui adobe illustrator.
3.	<i>Preview</i>	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses approval, desain dikirim dengan file berbentuk pdf, PNG serta file mentahannya, dan dikirim melalui via whatsapp lalu file disimpan di Google Drive.



Gambar 3.1 Desain Stiker Synotech Solusi Mandiri

3.2.2 Desain Stiker untuk pengemasan

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3.2 Alur kerja desain stiker untuk pengemasan

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain logo untuk event Putra Putri Rempah Indonesia. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan.
2.	Perancangan	Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest</i> , <i>dribbble</i> , <i>behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe illustrator</i> .
3.	<i>Preview</i>	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses <i>approval</i> , desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk

		menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain.
--	--	--



Manage by



Gambar 3.4 Desain Stiker untuk pengemasan

3.2.3 Pembuatan Sertifikat Magang

Desain membuat sendiri dengan melihat referensi dari kantor.

Tabel 3.3 Alur kerja desain Sertifika tmagang

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain Sertifikat Magang. Mahasiswa diminta untuk membuat desain yang menggunakan warna - warna dalam logo SYNOTECH.

2.	Perancangan	Mencari referensi di internet, seperti ; <i>Pinterest, Freepik</i> , dsb. Jika ada desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya menjadikannya referensi. Dan desain dikerjakan melalui adobe illustrator.
3.	<i>Preview</i>	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses approval, desain dikirim dengan file berbentuk pdf, PNG serta file mentahannya, dan dikirim melalui via whatsapp lalu file disimpan di Google Drive.



Gambar 3.5 Desain Sertifikat Magang

3.2.4 Desain Uniform baru untuk Synotech”

Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

Tabel 3.4 Alur kerja desain Seragam untuk SYNOTECH Solusi Mandiri

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain seragam kerja. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan.
2.	Perancangan	Mencari referensi di internet, seperti ; <i>pinterest, dribbble, behance</i> , dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe illustrator</i> .

3.	Preview	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses approval, desain dikirim dengan file berbentuk pdf, PNG serta file mentahannya, dan dikirim melalui via whatsapp lalu file disimpan di Google Drive.



Gambar 3.6 Desain Uniform

3.2.5 Perancangan Ulang Logo SYNOTECH

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
-----	------------------	-----------

1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain seragam kerja. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan.
2.	Perancangan	Mencari referensi di internet tentang tipografi <i>Company</i> . Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi <i>adobe photoshop</i> dan <i>adobe illustrator</i> .
3.	<i>Preview</i>	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses <i>approval</i> , desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas <i>hd</i> ke <i>google drive</i> sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain.



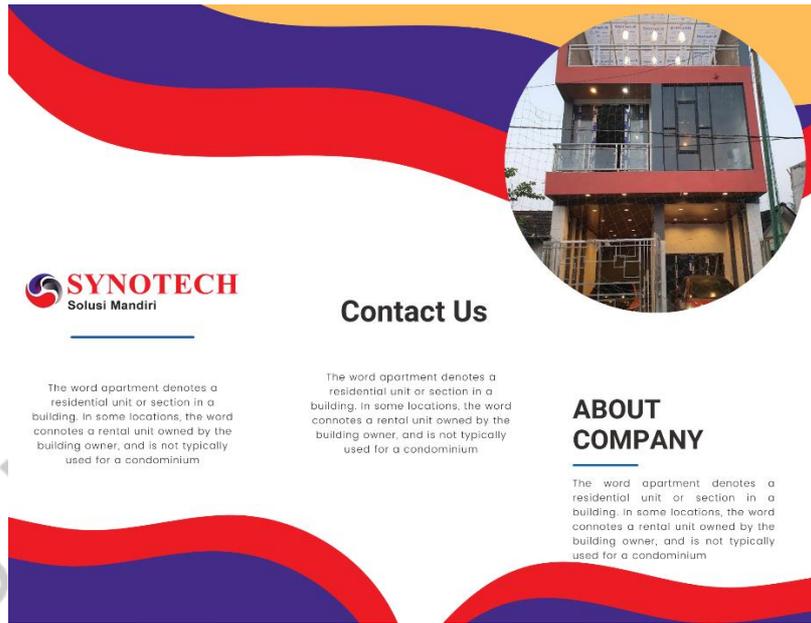
Gambar 3.7 Desain Perancangan Logo SYNOTECH

3.2.6 Perancangan Logo pada Media stationary Design

No.	Tahapan Kegiatan	Deskripsi
1.	<i>Briefing</i>	Mahasiswa diberikan tugas membuat desain seragam kerja. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan.
2.	Perancangan	Mencari referensi di internet terutama pada <i>Pinterest, Freepik, and Behance</i> , Untuk mencari referensi tata letak.
3.	<i>Preview</i>	Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan <i>approval</i> . Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain.
4.	Revisi	Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
5.	Final Desain	Setelah melalui proses <i>approval</i> , desain dikirim dengan file berbentuk pdf, PNG serta file mentahnya, dan dikirim melalui via whatsapp lalu file disimpan di Google Drive.



Gambar 3.8 Perancangan logo pada stationary desain



Gambar 3.9 Perancangan logo pada media promosi

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kurangnya tugas yang dilibatkan kepada Mahasiswa jadi mungkin mahasiswa bisa diberi tugas untuk banyak mengeksplor dalam desain maupun penerapan PPT, Desain Logo, dan sebagainya, dan kurangnya informasi dalam memberi *briefing* untuk mendesain.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Mahasiswa langsung meminta tugas mingguan/bulanan kepada pembimbing kerja dan jika sudah dapat brief yang ditentukan mahasiswa bisa langsung mengerjakannya, kurangnya dalam informasi yang diberikan dalam brief mahasiswa langsung mengeksplor desain – desain menarik untuk menemukan referensi seperti di : Pinterest, Freepik, Behance, dengan begitu banyak desain yang bisa dieksplor dan bisa mengerjakan tugasnya.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Melalui program kerja profesi, siswa tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga mengembangkan diri secara pribadi. Dengan berinteraksi dengan rekan kerja dari berbagai latar belakang, siswa belajar tentang pentingnya kolaborasi dan komunikasi efektif. Pengalaman ini juga membantu siswa menemukan minat dan potensi diri, sehingga dapat menentukan arah karir yang lebih jelas. Program kerja profesi ini juga dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Dengan memberikan pengalaman kerja yang relevan, mahasiswa dapat membangun jaringan profesional, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan sikap proaktif. Semua ini sangat penting untuk meraih kesuksesan dalam karir.