

## **BAB 3**

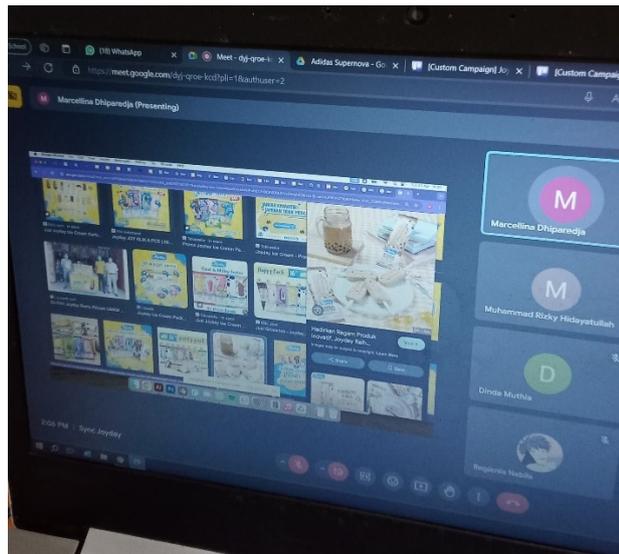
### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan melakukan kerja profesi di PT Paragon Pratama Teknologi sebagai Desainer Grafis di bawah Divisi Marketing dan Desain. Tugas utama Praktikan di divisi ini adalah mengerjakan proyek kampanye kreatif *Out of Home (OOH)* untuk kebutuhan *pitching* yang akan ditunjukkan kepada klien. Proyek kampanye kreatif *Out of Home (OOH)* yang dikerjakan oleh Praktikan meliputi semua produk dari StickEarn sesuai dengan *request* dari klien. Selain mengerjakan kampanye kreatif untuk kebutuhan *pitching*, Praktikan juga mengerjakan desain untuk kebutuhan marketing, seperti desain sosial media, infografis *email marketing*, dan infografis *case study*.

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan melakukan kerja profesi di PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn) selama 4 bulan, sejak 6 September hingga 31 Desember 2024. Aktivitas mentoring yang dilakukan antara Praktikan dengan mentor selama kerja profesi juga berjalan dengan rutin. Kegiatan rutin yang selalu dijalani oleh tim creative adalah *morning briefing meeting*, hal ini berguna untuk mengetahui update pekerjaan yang sedang dikerjakan dan pekerjaan yang akan mendatang. *Morning briefing meeting* juga berguna untuk diskusi tim jika ada kendala pada kerjaan yang dikerjakan.

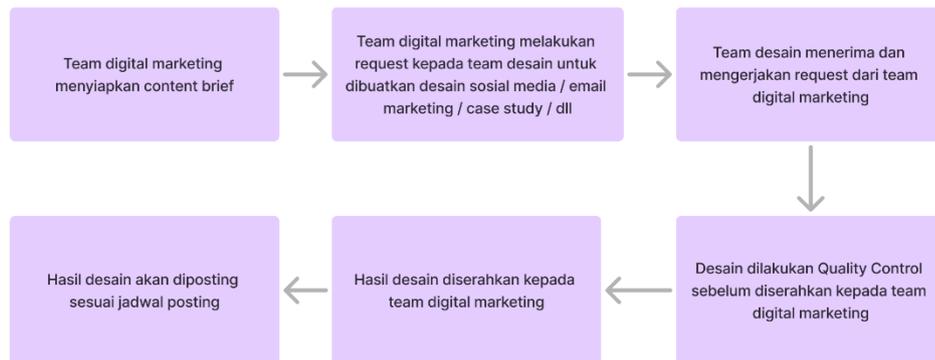


Gambar 3.1 Morning Briefing Meeting Bersama Mentor

Praktikan telah melakukan berbagai kegiatan dan mengerjakan banyak sekali proyek individu maupun kolaborasi tim selama melakukan kerja profesi di StickEarn. Pada proyek kolaborasi tim, Praktikan mengerjakan desain kampanye kreatif sesuai dengan request klien untuk kebutuhan *pitching*. Untuk proyek individu, Praktikan mengerjakan desain-desain untuk kebutuhan marketing, seperti desain sosial media, infografis *email marketing*, dan infografis *case study*.



Gambar 3.2 Alur Kerja Desain Kampanye Kreatif



Gambar 3.3 Alur Kerja Desain Kebutuhan Marketing

### 3.2.1 Desain Kampanye Kreatif Untuk Bawaslu

BAWASLU (Badan Pengawas Pemilihan Umum) menjadi salah satu klien StickEarn dalam kampanye Pilkada serentak yang diselenggarakan pada 27 November 2024. Praktikan merancang dua desain *key visual* yang berfungsi sebagai elemen utama dalam menyampaikan pesan kampanye. Desain A memiliki pesan untuk rakyat agar memilih pilihannya bukan karena suap, sementara Desain B memiliki pesan bahwa anggota ASN, TNI, dan POLRI netral dalam hak suara Pemilu. Desain tersebut kemudian diterapkan pada berbagai media iklan luar ruang (OOH), seperti *Car Advertising*, *Motorbike Advertising*, *Train Advertising*, *Bus Advertising*, dan lainnya, untuk menjangkau masyarakat secara luas dan meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya partisipasi dalam Pilkada di seluruh Indonesia.

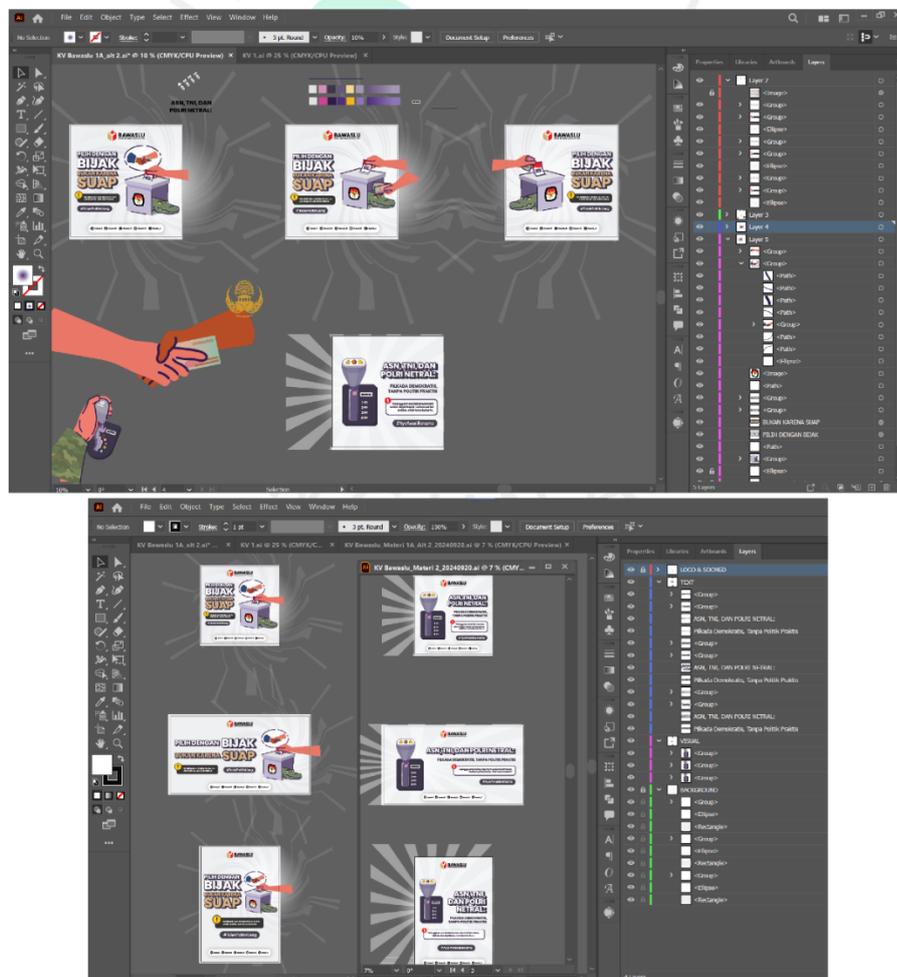
Proyek ini adalah karya terbaik Praktikan selama menjalani kerja profesi di StickEarn. Berikut alur kerja selama Praktikan mengerjakan proyek kampanye BAWASLU:

- a. Pihak BAWASLU memesan produk StickEarn seperti *Car Advertising*, *Motorbike Advertising*, *Bus Advertising*, *Angkot Advertising*, *Train Advertising*, *Bus Advertising*, *Bentor Advertising*, dan lain-lain, untuk mengkampanyekan Pilkada serentak yang akan diadakan pada tanggal 27 November

2024. Kampanye tersebut akan disebarakan di banyak kota seluruh Indonesia.

- b. Pihak BAWASLU meminta kepada pihak StickEarn untuk dibikinkan 5 key visual dengan pesan Tolak Politik Uang; Pilih Bijak, Bukan Suap; ASN, POLRI, TNI Netral, Ayo Awasi Bersama, Pilkada Damai. Pihak BAWASLU memberikan *brief* kepada pihak StickEarn berupa konsep dengan *copywriting* dan beberapa referensi desain untuk dieksekusi oleh pihak StickEarn. Pihak BAWASLU juga meminta kepada pihak StickEarn untuk dibuatkan desain yang terkesan netral dan tidak condong kepada pihak atau partai manapun dari segi warna, elemen grafis, tipografi, dan logo.
- c. Tim *Sales* menerima *request* dari pihak BAWASLU dan *deliver* permintaan BAWASLU ke Tim *Creative Design* untuk dibikinkan *key visual* serta mengimplementasikan ke mockup.
- d. Tim *Creative Design* menerima *brief* dari pihak BAWASLU melalui Tim *Sales*. Marcellina Giovani sebagai *leader* dari Tim *Creative Design* *deliver brief* kepada seluruh Tim *Creative Design* termasuk Praktikan untuk membuat *key visual* tersebut.
- e. Praktikan membuat desain key visual Pilih Bijak, Bukan Suap; ASN, POLRI, TNI Netral, lalu Praktikan mengimplementasikan desain tersebut ke dalam *mockup*.
- f. Praktikan memberikan hasil desain kepada *leader* Tim *Creative Design* untuk diberikan masukan mengenai visual desain. Kemudian, Praktikan memperbaiki desain yang dibuat berdasarkan masukan yang diberikan leader Tim *Creative Design*.
- g. Tim *Creative Design* memberikan semua hasil desain kepada Tim *Sales*.

- h. Tim *Sales* mempresentasikan hasil desain kepada pihak BAWASLU.
- i. BAWASLU memberikan masukan terkait visual desain yang dihasilkan dari pihak StickEarn.
- j. Pihak StickEarn memperbaiki hasil desain berdasarkan masukan dari pihak BAWASLU.
- k. Pihak BAWASLU menyetujui hasil desain yang diberikan pihak StickEarn.
- l. Tim *Creative Design* menyiapkan *final artwork* untuk diberikan kepada Tim *Production Design*
- m. *Production Design* mengimplementasi hasil desain ke produk StickEarn yang dipesan oleh pihak BAWASLU.



Gambar 3.4 Workspace Pengerjaan Key Visual Kampanye BAWASLU



Gambar 3.5 Key Visual Design Untuk Bawaslu



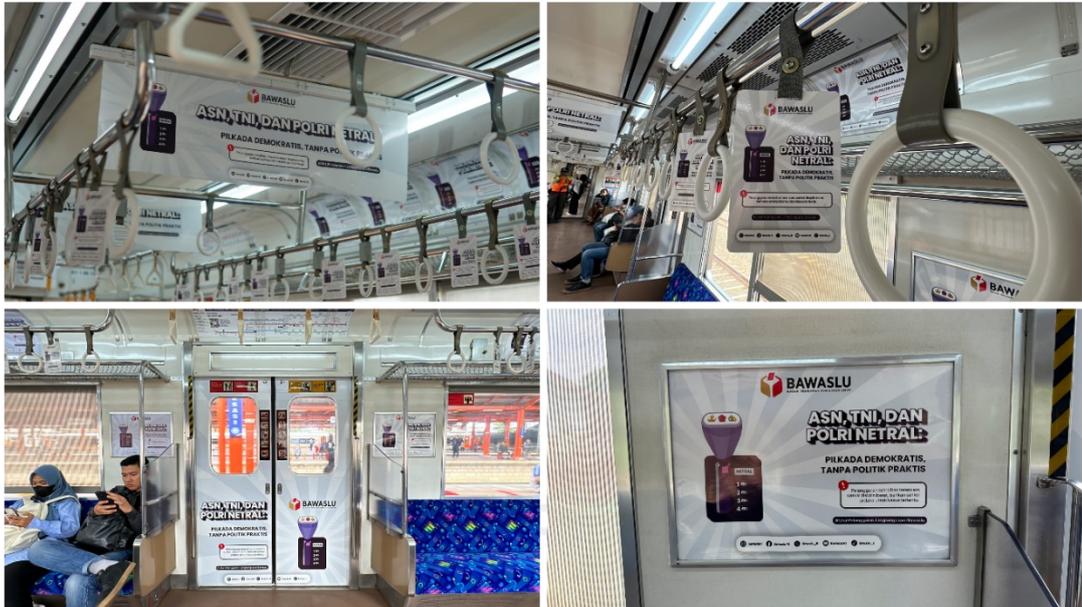
Gambar 3.6 Dokumentasi Implementasi Desain A Pada Eksterior KRL



Gambar 3.7 Dokumentasi Implementasi Desain B Pada Eksterior KRL



Gambar 3.8 Dokumentasi Implementasi Desain A Pada Interior KRL



Gambar 3.9 Dokumentasi Implementasi Desain B Pada Interior KRL



Gambar 3.10 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Angkot



Gambar 3.11 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Bus



Gambar 3.12 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Mobil



Gambar 3.13 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Bentor

### 3.2.2 Desain Kampanye Kreatif Untuk CoolVita

Coolvita, sebuah merek vitamin yang menawarkan berbagai produk kesehatan seperti multivitamin, detox, dan kolagen. Coolvita juga telah resmi menjadi partner iklan StickEarn. Praktikan merancang desain *key visual* untuk mempromosikan peluncuran produk terbaru Coolvita, yaitu MCT Coffee, sebuah inovasi minuman serbuk kopi diet rendah kalori. Desain kampanye ini diimplementasikan pada media *Motor Advertising*, termasuk jaket dan helm pengemudi. Selain itu, kampanye dilakukan

dengan cara konvoi motor di jalanan Jakarta, memberikan dampak visual yang kuat dan menarik perhatian masyarakat terhadap produk terbaru Coolvita.



Gambar 3.14 Mockup Kampanye CoolVita Pada Jaket



Gambar 3.15 Mockup Kampanye CoolVita Pada Helm



Gambar 3.16 Dokumentasi Kampanye CoolVita



Gambar 3.17 Dokumentasi Kampanye CoolVita



Gambar 3.18 Dokumentasi Kampanye CoolVita

### 3.2.3 Desain Kampanye Kreatif Untuk SeaBank

Seabank adalah bank digital yang merupakan perusahaan induk dari Shopee, menjadi salah satu klien StickEarn untuk kampanye iklan mereka. Seabank ingin menyampaikan pesan yang terhubung dengan video iklan mereka melalui media Billboard dalam proyek ini. Pesan dari kampanye ini adalah Seabank memberikan bebas biaya transfer tanpa batas seperti kasih sayang seorang ayah. Praktikan merancang desain untuk keperluan *pitching* yang berguna memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan pada *billboard* milik StickEarn. Desain ini membantu klien memahami konsep visual sekaligus memperkuat potensi efektivitas kampanye.



Gambar 3.19 Mockup Kampanye Billboard Seabank

### 3.2.4 Desain Kampanye Kreatif Untuk Paxel

Paxel adalah sebuah perusahaan kurir logistik di Indonesia, menjadi salah satu klien potensial yang dihadapi StickEarn dalam proses *pitching*. Paxel ingin menyampaikan pesan tentang layanan *sameday delivery* mereka yang *sat-set* berkat kecepatan dalam penjemputan dan

pengantaran paket. Praktikan merancang desain *key visual* yang menggambarkan pesan yang ingin disampaikan oleh klien. Desain ini kemudian diaplikasikan ke dalam *mockup* berbagai produk StickEarn, seperti *Car Advertising*, *Bus Advertising*, dan media lainnya, guna memberikan gambaran kepada klien mengenai bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan. *Mockup* ini menjadi alat penting untuk membantu Paxel melihat potensi efektivitas kampanye mereka di platform StickEarn.



Gambar 3.20 Mockup Kampanye Paxel Pada Mobil Tipe Partial Back



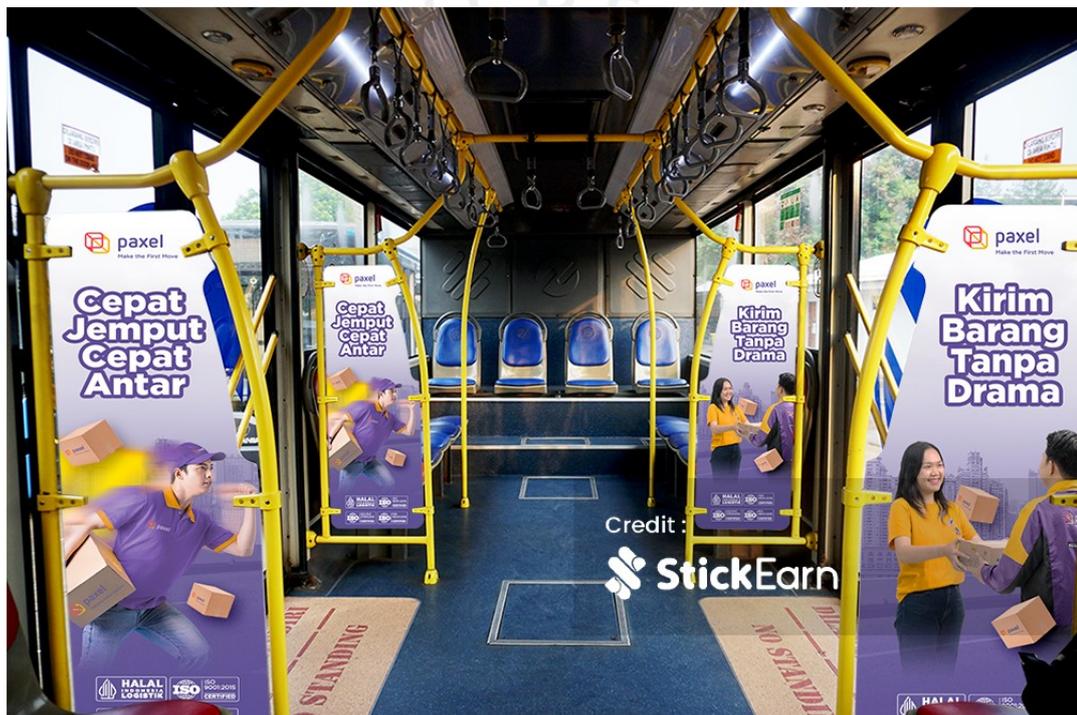
Gambar 3.21 Mockup Kampanye Paxel Pada Mobil Tipe Half Wrap



Gambar 3.22 Mockup Kampanye Paxel Pada Belakang Bus TransJakarta



Gambar 3.23 Mockup Kampanye Paxel Pada Samping Bus TransJakarta



Gambar 3.24 Mockup Kampanye Paxel Pada Side Door Panel Bus TransJakarta



Gambar 3.25 Mockup Kampanye Paxel Pada Handgrip KRL

### 3.2.5 Desain Kampanye Kreatif Untuk Nivea

Nivea adalah merek perawatan kulit dan tubuh asal Jerman, menjadi salah satu klien yang didekati StickEarn dalam proses *pitching*. Dalam upaya ini, StickEarn beberapa kali menyampaikan presentasi dengan menyoroti berbagai produk unggulan Nivea, seperti *body lotion*, micellar water, dan sunblock. Praktikan merancang desain *key visual* yang mempresentasikan karakteristik dan keunggulan produk Nivea. Desain tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam *mockup* media iklan OOH, seperti billboard dan vending machine, guna memberikan gambaran visual kepada klien tentang bagaimana kampanye mereka akan terlihat jika diterapkan pada produk StickEarn. *Mockup* ini membantu Nivea memahami potensi eksposur dan dampak kampanye mereka.



Gambar 3.26 Mockup Kampanye Body Lotion Nivea Pada Billboard



Gambar 3.27 Mockup Kampanye Sunblock Nivea Pada Vending Machine



Gambar 3.28 Mockup Kampanye Nivea Run Pada Billboard



Gambar 3.29 Mockup Kampanye Micellar Water Nivea Pada Billboard

### 3.2.6 Desain Kampanye Kreatif Untuk Wuling

Wuling adalah sebuah merek mobil listrik asal China, menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses *pitching*, dengan peluang besar untuk menjalin kerja sama. StickEarn secara khusus *highlight* produk Wuling *Cloud EV* dan menonjolkan keunggulan produk tersebut. Praktikan merancang desain *key visual* yang mendukung pesan kampanye Wuling, yaitu bahwa pengalaman menyetir Wuling *Cloud EV* terasa sangat mulus, seperti melaju di atas awan. Desain ini kemudian

diaplikasikan ke dalam *mockup* untuk media iklan pada *body* eksterior dan interior MRT, memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan menggunakan produk StickEarn. *Mockup* ini menjadi alat penting untuk membantu Wuling memahami potensi dampak visual dan daya tarik kampanye mereka.



Gambar 3.30 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Body Eksterior MRT



Gambar 3.31 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Overhead Panel Interior MRT



Gambar 3.32 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Handgrip MRT

### 3.2.7 Desain Kampanye Kreatif Untuk Forisa

Forisa Nutrijel Pudding adalah merek makanan *dessert pudding jelly* terkenal di Indonesia, menjadi salah satu klien potensial dalam *pitching* yang dilakukan oleh StickEarn. StickEarn meng*highlight* varian baru Forisa Nutrijel Pudding, yaitu rasa Korean Strawberry, sebagai fokus utama kampanye. Praktikan merancang desain *key visual* yang menggambarkan kesegaran dan kelembatan varian baru tersebut. Desain ini kemudian diaplikasikan pada mockup *Car Advertising* dengan tipe *Partial Back* dan *Half Wrap*, serta *Wobbler Mobil*, untuk memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diterapkan menggunakan produk StickEarn. *Mockup* ini menjadi alat efektif untuk menunjukkan potensi daya tarik visual kampanye mereka di berbagai media.



Gambar 3.33 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Car Advertising Tipe Partial Back



Gambar 3.34 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Car Advertising Tipe Half Wrap



Gambar 3.35 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Wobbler Car Advertising

### 3.2.8 Desain Kampanye Kreatif Untuk Bidakara Medical Center (BIMC)

Bidakara Medical Center (BIMC) adalah layanan kesehatan yang menyediakan fasilitas klinik dan apotek di berbagai wilayah di Pulau Jawa. BIMC telah resmi menjadi partner iklan StickEarn dan sebelumnya juga sudah memakai jasa StickEarn pada tahun 2023. Praktikan merancang desain *key visual* yang menonjolkan pesan utama bahwa BIMC kini telah membuka klinik utama mereka di Bogor. Desain tersebut akan diimplementasikan pada media *Angkot Advertising*, memanfaatkan jangkauan luas dan mobilitas tinggi angkot untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat secara efektif. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Bogor dan sekitarnya terhadap kehadiran klinik BIMC sebagai solusi layanan kesehatan terpercaya.



Gambar 3.36 Mockup Kampanye BIMC Pada Angkot Advertising

### 3.2.9 Desain Kampanye Kreatif Untuk Air Asia

AirAsia adalah maskapai penerbangan asal Malaysia. AirAsia telah menjadi salah satu partner StickEarn yang beberapa kali menggunakan layanan iklan mereka. Dalam proyek ini, StickEarn melakukan *pitching* kepada AirAsia dengan peluang besar untuk kembali menjalin kerja sama. Praktikan merancang desain *key visual* yang meng-*highlight unique selling point* AirAsia, yaitu kemudahan bagi semua orang untuk bepergian ke lebih dari 130 destinasi di seluruh dunia. Desain kampanye ini dirancang untuk diimplementasikan pada media *Car Advertising* dengan tipe *Full Wrap*, memberikan eksposur maksimal sekaligus memperkuat pesan bahwa

AirAsia adalah pilihan terbaik untuk perjalanan udara yang terjangkau dan luas jangkauannya.



Gambar 3.37 Mockup Kampanye Air Asia Pada Car Advertising Tipe Full Wrap



Gambar 3.38 Mockup Kampanye Air Asia Pada Car Advertising Tipe Full Wrap

### 3.2.10 Desain Kampanye Kreatif Untuk Nutella

Nutella adalah brand selai coklat yang terkenal, menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses *pitching*. Dalam kampanye ini, klien menyediakan *key visual* yang kemudian

diimplementasikan oleh praktikan pada media *Car Advertising* dengan tipe *Back Window* dan *Wobbler Mobil*. Salah satu elemen unik dari kampanye ini adalah penempatan pisau roti pada wiper mobil, yang dirancang searah dengan olesan selai Nutella pada roti. Ketika wiper bergerak, efek visual ini menciptakan ilusi pisau sedang mengoleskan selai, memberikan kesan dinamis dan kreatif. Pesan kampanye menekankan bahwa selai coklat Nutella yang lembut dan mudah dioleskan sangat cocok untuk melengkapi berbagai jenis makanan.



Gambar 3.39 Mockup Kampanye Nutella Pada Car Advertising Tipe Back Window



Gambar 3.40 Mockup Kampanye Nutella Pada Car Advertising Tipe Back Window



Gambar 3.41 Mockup Kampanye Nutella Pada Wobbler Car Advertising

### 3.2.11 Desain Kampanye Kreatif Untuk SmartHeart

SmartHeart adalah merek makanan berkualitas tinggi untuk anjing, kucing, dan kelinci dari Perfect Companion Group (PCG), yang merupakan perusahaan terbesar di Asia Tenggara. SmartHeart menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses *pitching*. Dalam kampanyenya, SmartHeart ingin menyampaikan bahwa pakan anjing mereka memiliki kualitas premium dengan kandungan protein dan vitamin yang sangat baik untuk kesehatan anjing. Praktikan merancang desain *key visual* khusus untuk kampanye ini, yang diimplementasikan pada *Car Advertising* dengan tipe *Half Wrap*. Desain *key visual* ini memiliki keunikan, yaitu tampilan berbeda pada setiap sisi mobil—depan, kiri, dan kanan—untuk memberikan variasi visual dan menarik perhatian dari berbagai sudut pandang.



Gambar 3.42 Mockup Sisi Kiri Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap



Gambar 3.43 Mockup Sisi Kanan Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap



Gambar 3.44 Mockup Sisi Belakang Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Praktikan saat menjalani kerja profesi mengalami beberapa kendala, di antara lain:

- a. Sulit berkolaborasi dengan rekan tim yang belum dikenal, terutama terkait dengan karakter masing-masing anggota tim.
- b. Frekuensi proyek desain di bulan kedua dan ketiga sangat banyak, sehingga beban kerja menjadi lebih tinggi.
- c. Praktikan kesulitan mengelola waktu antara tugas magang dan aktivitas akademik, terutama pada periode dengan deadline padat.
- d. Praktikan dituntut untuk lebih meningkatkan kinerja dari bulan sebelumnya.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Kendala yang dihadapi Praktikan selama menjalani kerja profesi dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Praktikan meningkatkan komunikasi yang efektif antar rekan tim dan menjaga profesionalisme.
- b. Praktikan mengatur waktu lebih baik, terutama dalam membagi antara magang dan perkuliahan.
- c. Praktikan memakai sistem tabel prioritas untuk memastikan semua pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu.
- d. Praktikan memperbaiki kesalahan yang ada di bulan sebelumnya dan meningkatkan kinerja yang sudah baik, menjadi lebih baik lagi.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi**

Selama mengikuti program kerja profesi, Praktikan memperoleh berbagai pembelajaran yang berharga. Dari segi kompetensi teknis, Praktikan meningkatkan kemampuan desain grafis menggunakan Adobe Suites (*Illustrator, Photoshop, After Effects*) untuk kebutuhan seperti

kampanye kreatif, media sosial, *email marketing*, dan studi kasus. Selain itu, Praktikan belajar mengelola berbagai proyek individu dan kolaboratif dengan tenggat waktu yang ketat, termasuk untuk kampanye kreatif *Out of Home* (OOH) dan kebutuhan *pitching* klien. Di sisi non-teknis, Praktikan mengasah kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan kerja tim. Praktikan juga belajar memahami arahan kerja (*brief*) secara mendalam untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan ekspektasi.

Pengalaman ini membantu Praktikan beradaptasi dengan budaya kerja perusahaan melalui rutinitas seperti *briefing* pagi, penerimaan *feedback*, dan standar kerja profesional. Karakter dan kinerja Praktikan juga mengalami peningkatan signifikan, termasuk dalam hal etika kerja, ketelitian, kecepatan, serta kemampuan beradaptasi dengan tim dan proyek baru. Praktikan mendapat kesempatan untuk memahami proses nyata dalam mendesain kampanye untuk berbagai media, seperti billboard, transportasi publik, dan media sosial, sekaligus menyadari dampak desain terhadap tujuan pemasaran klien. Tidak hanya itu, sesi mentoring rutin dan evaluasi berkala memberikan panduan serta umpan balik yang memperkaya pengalaman magang. Dengan seluruh pembelajaran ini, Praktikan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga *soft skills* yang relevan untuk dunia kerja nyata.