

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama menjalani kerja profesi sebagai magang di bidang design graphic, mahasiswa berperan dalam mengerjakan product development dan branding untuk beberapa perusahaan, dengan sistem work from home selama tiga bulan. Sebagai bagian dari tim desain, mahasiswa bertanggung jawab untuk membuat materi promosi dan branding yang sesuai dengan arahan dari pembimbing kerja. Selain menerima arahan, mahasiswa juga terlibat aktif dalam diskusi dan brainstorming untuk menentukan strategi visual yang tepat untuk media pemasaran perusahaan. Beberapa proyek yang dikerjakan mahasiswa mencakup pengembangan branding dan desain untuk produk-produk baru dari beberapa perusahaan yang bekerja sama, termasuk pembuatan logo, kemasan produk, brosur, dan materi promosi lainnya. Selama bekerja dari rumah, mahasiswa mendapat kesempatan untuk membantu berbagai kebutuhan desain visual perusahaan, baik yang terkait dengan materi promosi digital maupun branding produk. Pengalaman ini memberikan wawasan berharga tentang dunia desain grafis, product development, dan branding, serta memperkaya keterampilan mahasiswa dalam berkomunikasi secara jarak jauh dan bekerja secara mandiri, yang tentunya sangat membantu dalam mempersiapkan karier di industri desain.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Selama masa kerja profesi yang berlangsung dari tanggal 12 Agustus 2024 hingga 12 November 2024, mahasiswa mengerjakan berbagai materi promosi perusahaan secara online atau work from home (WFH). Tugas yang diberikan mencakup pembuatan buku, desain baju, serta produk-produk perusahaan lainnya. Setiap proyek dimulai dengan penerimaan brief dari pembimbing kerja yang menjelaskan gaya desain yang diinginkan serta tujuan dari materi promosi tersebut. Selama menjalani kerja profesi, mahasiswa desain tidak hanya belajar tentang gaya desain yang diterapkan oleh perusahaan, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kemampuan untuk menyampaikan ide secara efektif. Setiap desain yang diselesaikan akan melalui

tahap asistensi dengan pembimbing kerja untuk menerima umpan balik dan koreksi, hingga akhirnya desain tersebut disetujui. Pengalaman ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk memahami proses kerja desain grafis secara profesional, sambil meningkatkan soft skills yang sangat penting dalam dunia kerja, seperti komunikasi dan kerjasama tim.

3.2.1 Perancangan Desain Grafis Buku Jurnal Bumil KMNC



Gambar 3.1 Perancangan Desain Grafis Buku Jurnal Bumil KMNC
Sumber : Dokumen Pribadi

Selama sebulan, dari tanggal 12 Agustus hingga pertengahan Oktober, mahasiswa diberi tugas untuk mendesain buku jurnal Bumil KMNC yang memiliki total 114 halaman. Proses ini dimulai dengan pemahaman mendalam mengenai konsep desain yang diinginkan oleh klien, serta pembahasan mengenai format, warna, dan elemen desain lainnya yang sesuai dengan tema kesehatan ibu dan anak. Setelah itu, mahasiswa mulai merancang layout untuk setiap halaman, dengan mempertimbangkan aspek visual dan fungsional agar isi jurnal mudah dibaca dan informatif. Setiap halaman dirancang dengan cermat agar menjaga konsistensi desain, serta memadukan elemen gambar, teks, dan grafik dengan cara yang menarik namun tetap profesional.

Selama proses desain, mahasiswa mengacu pada beberapa teori desain yang sangat membantu dalam mencapai hasil yang optimal. Teori warna Brewster

digunakan untuk memilih kombinasi warna yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan, terutama dalam konteks kesehatan ibu dan anak. Unik, (2021) Warna-warna yang dipilih disesuaikan dengan psikologi warna yang dapat memberikan rasa nyaman dan dipercaya kepada pembaca. Selain itu, teori tipografi Suriyanto Rustan diterapkan untuk memilih jenis huruf yang tepat dan menentukan ukuran serta jarak antar huruf dan baris, sehingga teks dalam jurnal tidak hanya mudah dibaca tetapi juga mendukung struktur visual yang harmonis (Hadza, 2023). Dalam hal tata letak, mahasiswa mengikuti prinsip-prinsip Jan Tschichold, yang menekankan pada keseimbangan dan keteraturan dalam penyusunan elemen desain, memastikan bahwa setiap halaman memiliki hierarki visual yang jelas dan mudah diikuti oleh pembaca (Syafar, 2019).

Dalam proses tersebut, mahasiswa terus melakukan komunikasi dengan tim atau klien untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan standar yang diinginkan. Proses revisi juga berlangsung beberapa kali, di mana mahasiswa menerima masukan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas desain. Mahasiswa juga menerima bimbingan langsung dari pembimbing kerja, Pak Dafa, yang memberikan arahan dan feedback yang sangat membantu dalam proses penyelesaian desain. Selama satu bulan tersebut, mahasiswa belajar banyak tentang bagaimana mendesain project yang tidak hanya estetik dalam desain tetapi juga praktis untuk digunakan oleh para pembaca, serta bagaimana cara bekerja dengan deadline yang ketat dan memastikan hasil yang optimal.

3.2.2 Perancangan Desain Grafis Product Baju PB Jaya Raya

Setelah itu, mahasiswa diberi tanggung jawab untuk merancang desain baju untuk PB Jaya Raya. Proses dimulai dengan riset tentang identitas visual klub serta tujuan dari desain baju tersebut, apakah untuk kebutuhan pertandingan, merchandise, atau event khusus. Setelah itu, mahasiswa melakukan diskusi untuk menentukan konsep desain yang akan digunakan, seperti pilihan warna, jenis kain, dan elemen grafis yang sesuai dengan citra klub. Beberapa ide dan sketsa awal dibuat untuk memvisualisasikan desain, diikuti dengan pemilihan font, logo, dan simbol yang harus ditampilkan di bagian tertentu pada baju. Setelah desain awal disetujui, mahasiswa mulai menyusun layout untuk baju, memastikan desain tersebut terlihat menarik namun tetap fungsional dan nyaman digunakan. Proses

ini melibatkan revisi desain beberapa kali agar sesuai dengan keinginan klien, serta memastikan bahwa hasil akhirnya cocok dengan kebutuhan produk. Dalam setiap tahapan, mahasiswa bekerja untuk memastikan kualitas dan detail desain tetap terjaga, sambil memastikan desain baju tersebut dapat diproduksi dengan efektif dan efisien. Selama sebulan tersebut, mahasiswa belajar bagaimana mendesain produk fashion yang tidak hanya kreatif, tetapi juga memperhatikan aspek praktis dan pasar yang menjadi tujuan dari desain tersebut.



Gambar 3 2 Perancangan Desain Grafis Baju PB Jaya Raya
Sumber : Dokumen Pribadi

3.2.3 Perancangan Desain Grafis Product Tas PB Jaya Raya

Selama masa kerja profesi, mahasiswa bertanggung jawab untuk merancang desain tote bag untuk PB Jaya Raya. Proses dimulai dengan memahami visi dan misi dari klub tersebut, serta tujuan dari pembuatan tote bag, apakah untuk event khusus, merchandise, atau sebagai bagian dari kampanye promosi. Setelah itu, mahasiswa melakukan riset untuk menentukan elemen desain yang dapat merepresentasikan identitas klub secara visual. Desain tote bag harus mencerminkan semangat olahraga dan energi yang dimiliki PB Jaya Raya, serta mudah dipahami oleh target audiens.

Elemen-elemen desain yang dipilih untuk tote bag antara lain api, bintang, sepatu, raket, dan kok. Elemen api digunakan untuk menggambarkan semangat dan perjuangan dalam olahraga, dengan bentuk yang dinamis dan berenergi. Bintang dipilih untuk melambangkan pencapaian dan prestasi klub. Sepatu dan raket menjadi simbol alat utama yang digunakan dalam permainan bulu tangkis, sementara kok melambangkan inti dari olahraga bulu tangkis itu sendiri. Setiap elemen ini disusun dengan komposisi yang menarik dan saling melengkapi, sehingga desain tote bag terlihat harmonis dan mudah dikenali.



Gambar 3.3 Perancangan Desain Grafis Tote Bag PB Jaya Raya

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah menentukan elemen-elemen desain tersebut, mahasiswa bekerja untuk menyusunnya dengan proporsi yang seimbang di atas tote bag. Pemilihan warna juga sangat diperhatikan agar desain tetap terlihat bold dan mencolok,

namun tetap elegan dan tidak berlebihan. Setelah beberapa kali revisi, desain akhirnya disetujui dan siap untuk diproduksi. Proses ini memberikan banyak pembelajaran tentang bagaimana menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan desain yang efektif, serta memperhatikan aspek fungsionalitas dan daya tarik desain untuk produk merchandise.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalani kerja profesi di PT Kriyanetra, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses perancangan desain. Salah satu tantangan utama adalah terbatasnya waktu untuk menyelesaikan setiap proyek. Beberapa desain, seperti tote bag dan buku jurnal, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun dan memastikan bahwa setiap elemen desain berfungsi secara visual dan memenuhi harapan klien. Hal ini terkadang menyebabkan tekanan dalam menyelesaikan desain tepat waktu, apalagi dengan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan setelah menerima feedback dari pembimbing atau klien.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah proses komunikasi yang dilakukan secara online (work from home). Walaupun teknologi memungkinkan kolaborasi jarak jauh, terkadang kesulitan dalam menjelaskan ide atau desain secara visual melalui platform online bisa memperlambat progres pekerjaan. Ketika ada perubahan atau permintaan revisi, komunikasi yang tidak langsung bisa membuat pemahaman antara mahasiswa dan pembimbing atau klien menjadi sedikit terhambat. Dalam proses mendesain untuk beberapa produk, seperti tote bag atau buku, kadang-kadang ada kendala terkait dengan teknis produksi atau material yang digunakan. Misalnya, pemilihan warna atau elemen desain yang terlihat bagus di layar komputer tidak selalu terlihat sama ketika dicetak atau diaplikasikan pada produk fisik. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa perlu melakukan beberapa percakapan dengan pihak yang berpengalaman dan mencari solusi yang memungkinkan desain tetap berkualitas setelah diproduksi.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama kerja profesi, mahasiswa dapat menerapkan beberapa solusi yang efektif. Pertama, dalam mengelola waktu yang terbatas, mahasiswa perlu membuat jadwal kerja yang lebih terstruktur dan

realistis dengan membagi tugas desain ke dalam beberapa tahap, seperti riset, sketsa, revisi, dan finalisasi. Penggunaan tools manajemen waktu seperti Trello atau Google Calendar juga dapat membantu memantau progres pekerjaan dan memastikan deadline tercapai. Selain itu, dalam menghadapi masalah komunikasi jarak jauh, mahasiswa harus memaksimalkan penggunaan alat komunikasi online seperti Zoom, Slack, atau email untuk diskusi intensif dengan pembimbing atau klien. Dengan mengirimkan mock-up desain terlebih dahulu, mahasiswa dapat memastikan pemahaman yang jelas mengenai arahan desain, sehingga mengurangi revisi yang tidak perlu.

Dalam menghadapi kendala teknis produksi, seperti desain yang terlihat berbeda di produk fisik, mahasiswa dapat melakukan uji coba desain terlebih dahulu, baik menggunakan software desain atau mencetak percobaan untuk memastikan hasil yang sesuai dengan ekspektasi. Berkoordinasi dengan tim produksi atau pihak yang lebih berpengalaman juga penting untuk memastikan elemen desain, seperti warna dan material, sesuai dengan standar kualitas yang diinginkan. Terakhir, untuk mengatasi setiap masalah yang muncul, mahasiswa harus lebih proaktif dalam mencari solusi, seperti mencari referensi tambahan, berdiskusi dengan rekan kerja, atau mencoba eksperimen desain lainnya. Dengan sikap terbuka terhadap perubahan dan inovasi, mahasiswa dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan kebutuhan klien dan menyelesaikan tugas desain dengan baik.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi, mahasiswa memperoleh berbagai pembelajaran yang sangat berharga, baik dari sisi keterampilan teknis maupun soft skills. Dari sisi teknis, mahasiswa belajar untuk mengaplikasikan berbagai software desain, seperti Adobe Illustrator dan Photoshop, untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan permintaan klien. Proses perancangan juga mengajarkan mahasiswa untuk memahami pentingnya detail dalam elemen desain, mulai dari warna, tipografi, hingga elemen grafis lainnya yang dapat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan. Mahasiswa juga belajar untuk beradaptasi dengan berbagai jenis produk, seperti tote bag atau baju, yang memerlukan pendekatan desain yang berbeda, terutama dalam hal pemilihan bahan dan cara desain diterjemahkan dalam produk fisik.

Mahasiswa juga mendapatkan banyak pelajaran mengenai pengelolaan waktu dan pekerjaan yang harus diselesaikan dalam tenggat waktu yang ketat. Dalam proses ini, mahasiswa belajar untuk membuat jadwal kerja yang efisien, memprioritaskan tugas-tugas yang penting, serta berkomunikasi secara efektif dengan tim dan pembimbing kerja. Pembelajaran lainnya yang tidak kalah penting adalah kemampuan untuk menerima kritik dan melakukan revisi desain dengan cepat dan tepat. Hal ini mengajarkan mahasiswa untuk lebih sabar dan terbuka dalam menerima masukan, serta mengembangkan kreativitas untuk meningkatkan hasil desain. Secara keseluruhan, kerja profesi ini memperkaya pengalaman mahasiswa dalam dunia industri kreatif, memberikan mereka keterampilan praktis yang siap diterapkan di dunia kerja.

