



4%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 4 FEB 2025, 1:41 PM

Similarity report

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

 CHANGED TEXT
4%

Report #24654169

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Mahasiswa

Universitas Pembangunan Jaya diwajibkan mengikuti program Kerja Profesi sebagai salah satu persyaratan sebelum melaksanakan tugas akhir. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk diterjunkan langsung ke dunia industri dengan ditempatkan di perusahaan atau instansi selama periode tertentu.

2 Melalui program tersebut, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi nyata, sekaligus mengasah keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja. Menurut , tujuan utama dari program kerja profesi atau magang ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap menghadapi tantangan profesional melalui pengalaman langsung, yang dibimbing oleh para pembimbing berpengalaman di bidangnya. Selain itu, program kerja profesi juga bertujuan untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan mereka dalam menangani proyek-proyek yang relevan dengan bidang studi masing-masing. Pengalaman ini memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami dinamika industri serta mengaplikasikan teori yang dipelajari di bangku kuliah dalam konteks profesional yang sesungguhnya. Diharapkan, dengan pengalaman tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan yang lebih matang, tetapi juga memiliki kepercayaan diri dan kesiapan untuk beradaptasi di lingkungan kerja yang kompetitif setelah lulus nanti. Hal ini menjadikan program kerja profesi sebagai bagian integral dalam mempersiapkan mahasiswa

menghadapi dunia industr yang terus berkembang. PT Kriyanetra adalah perusahaan yang menyediakan berbagai jasa desain yang meliputi pengembangan produk, desain grafis, branding, pemasaran digital, dan manajemen media sosial. Perusahaan ini berfokus pada menciptakan solusi desain yang menarik secara visual, 1 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, (2020) intuitif, dan efektif dalam mendukung tujuan bisnis klien. PT Kriyanetra bekerja sama dengan klien untuk merancang berbagai materi desain yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan bisnis klien. Dengan pendekatan berbasis riset klien, perusahaan ini memastikan bahwa setiap desain yang dikembangkan tidak hanya relevan secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung strategi bisnis klien. Selain desain grafis, PT Kriyanetra juga menawarkan layanan branding untuk membantu perusahaan menciptakan identitas merek yang kuat dan konsisten. **6** Layanan ini mencakup pembuatan logo, penentuan palet warna, tipografi, dan elemen desain lainnya yang membentuk citra merek yang kohesif. Di bidang pemasaran digital, PT Kriyanetra merancang kampanye iklan yang menarik serta menciptakan konten kreatif untuk platform digital yang dapat meningkatkan visibilitas dan engagement merek klien. Mereka juga menawarkan manajemen media sosial, dengan desain dan pengelolaan konten visual untuk platform seperti Instagram, Facebook, dan lainnya, untuk memastikan klien dapat terhubung lebih efektif dengan audiens mereka. Dengan pendekatan menyeluruh yang mencakup semua aspek desain visual, PT Kriyanetra membantu klien membangun merek yang kuat, memperluas jangkauan pasar, dan mencapai tujuan bisnis mereka melalui solusi desain yang inovatif dan relevan. Bagi mahasiswa, khususnya yang mengikuti Kerja Profesi di PT Kriyanetra, pengalaman yang didapat sangat bermanfaat. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu desain yang dipelajari di kampus dan langsung terlibat dalam proyek nyata. Mereka juga mendapatkan kesempatan untuk belajar langsung dari para profesional di industri, yang membantu mereka memahami lebih dalam tentang proses desain, mulai dari riset hingga penerapan desain yang efektif. **5** Selain itu, mahasiswa dapat mengembangkan

keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan di dunia kerja, seperti kerja tim, komunikasi dan pemecahan masalah kreatif. Pengalaman ini juga memberikan wawasan tentang tantangan yang ada di lapangan, seperti bagaimana mengelola waktu dan bekerja sesuai dengan deadline ketat. Manfaat lain yang didapat adalah kesempatan untuk membangun jaringan profesional. Selama program Kerja Profesi, mahasiswa dapat berinteraksi dengan berbagai pihak, mulai dari rekan magang hingga klien perusahaan. Hal ini membuka peluang karier di masa depan. Selain itu, mahasiswa dapat mengasah keterampilan mereka, seperti penggunaan perangkat desain terbaru, yang sangat berguna saat mencari pekerjaan setelah lulus. Pengalaman di PT Kriyanetra juga membantu mahasiswa lebih siap menghadapi dunia kerja, dengan meningkatkan kemampuan mereka untuk menghasilkan desain berkualitas tinggi dan menghadapi tantangan di industri kreatif yang terus berkembang. Secara keseluruhan, Kerja Profesi bagi mahasiswa adalah kesempatan penting untuk mengembangkan keterampilan hard skill dan soft skill dalam dunia desain, baik dari segi teknis maupun komunikasi. Selama program ini, mahasiswa akan terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus ke dalam proyek desain yang nyata. Salah satu metode yang digunakan adalah design thinking, di mana mahasiswa akan belajar untuk memecahkan masalah desain dengan pendekatan yang fokus pada kebutuhan klien. Mahasiswa juga akan bekerja sama dengan berbagai pihak, termasuk klien dan tim kreatif, untuk menciptakan solusi desain yang tepat sesuai kebutuhan. Pengalaman ini tidak hanya membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat desain, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam kerja tim, komunikasi, dan manajemen waktu, yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

12

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Kerja Profesi memberikan peluang berharga bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia industri, yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan ilmu yang telah 3 dipelajari selama perkuliahan dalam

situasi nyata. Selama mengikuti program ini, mahasiswa akan dibimbing oleh pembimbing yang berpengalaman di bidangnya, yang tidak hanya memberikan pengetahuan praktis tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Selain itu, program ini juga membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk membangun relasi profesional, baik dengan pembimbing kerja maupun dengan rekan-rekan magang lainnya. Relasi ini sangat penting untuk memperluas jaringan profesional yang dapat berguna dalam mencari peluang karier setelah lulus.

Pengalaman yang diperoleh selama Kerja Profesi memungkinkan mahasiswa untuk mempersiapkan diri lebih matang menghadapi dunia kerja, serta memberikan bekal yang cukup untuk sukses beradaptasi setelah mereka menyelesaikan studi.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Tujuan dari Kerja Profesi bagi mahasiswa adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung bekerja di dunia industri. Program ini memberi kami kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang sudah kami pelajari di kampus ke dalam proyek nyata. Selain itu, Kerja Profesi juga melatih kami untuk bekerja sama dalam tim, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama, yang sangat penting dalam pekerjaan kreatif. Pengalaman ini juga membantu kami mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja di bidang desain. Selain pengalaman kerja, program ini juga melatih kami untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, disiplin, etika kerja, dan kualitas hasil yang kami buat. Semua keterampilan ini penting agar kami siap menghadapi dunia kerja, khususnya di industri kreatif yang seringkali penuh tantangan. Kerja Profesi juga merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Pembangunan Jaya. Melalui program ini, kami juga dapat membangun jaringan dengan rekan kerja dan pembimbing yang berpengalaman, yang bisa membuka peluang karier di masa depan.

1.3 Manfaat Kerja Profesi

Dengan adanya kerja profesi ini diharapkan dapat membawa banyak manfaat baik bagi para mahasiswa, universitas, dan bahkan masyarakat. Adapun manfaat yang akan diterima oleh para mahasiswa sebagai berikut :

1.3.1 Bagi Mahasiswa a.

Memahami Proses Pembuatan dan Pengelolaan Desain, Mahasiswa belajar bagaimana cara membuat desain dari awal, mulai dari konsep hingga elemen-elemen visual yang sesuai dengan permintaan klien atau pembimbing kerja. Selain itu, mahasiswa juga belajar cara mengorganisir dan menyimpan desain dengan baik.

b. Meningkatkan Pengalaman Menggunakan Tools Desain, Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan berbagai aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan lainnya.

c. Meningkatkan Kemampuan Mengelola Proyek, Mahasiswa belajar cara mengelola proyek desain, mulai dari diskusi ide hingga revisi desain sesuai dengan masukan. Mereka juga dilatih untuk mengatur waktu agar bisa menyelesaikan proyek tepat waktu.

d. Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi, Selama kerja profesi, mahasiswa belajar bekerja sama dengan tim dan klien, baik secara langsung maupun online. Mereka juga dilatih untuk berkomunikasi dengan jelas, baik dalam menyampaikan ide desain maupun menerima dan memberi umpan balik.

5 1.3.2 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

a. Meningkatkan Kualitas Lulusan dengan memastikan mahasiswa memiliki keterampilan yang langsung bisa diterapkan di dunia kerja.

b. Membantu Universitas Memenuhi Standar Kurikulum dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan praktis di industri, yang menjadi bagian dari persyaratan akademik.

c. Menjalinkan Kerja Sama dengan Dunia Industri, yang memperkuat hubungan dengan perusahaan tempat mahasiswa magang. Ini membuka peluang untuk kerja sama lebih lanjut, baik dalam penelitian atau pengembangan kurikulum.

d. Meningkatkan Reputasi Universitas dengan menunjukkan bahwa mereka mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja, sehingga lulusannya lebih siap dan kompeten.

1.4 Tempat Kerja Profesi Kantor PT. Kriyanetra

berlokasi di Arinda 2, Blok E4/6, Pondok Aren, Banten, Indonesia, South Tangerang 15224. PT. Kriyanetra adalah perusahaan yang bergerak dalam jasa desain. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan keterampilan kreatif melalui layanan desain dan branding digital. Dengan memanfaatkan teknologi digital, PT Kriyanetra menawarkan berbagai solusi untuk membantu individu dan perusahaan dalam

meningkatkan kualitas dan eksposur merek mereka. Perusahaan ini menyediakan berbagai layanan, mulai dari pengembangan produk, desain grafis, branding, hingga pemasaran digital yang dapat diakses secara online. PT Kriyanetra bertujuan untuk membuat individu dan perusahaan lebih siap menghadapi tantangan pasar dengan solusi desain yang kreatif dan efektif, yang mendukung peningkatan daya saing mereka di industri.

1.5 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Masa pelaksanaan kerja profesi dimulai dari 12 Agustus 2024 hingga 12 November 2024 dengan menggunakan system Work From Home dengan rincian jadwal sebagai berikut

: Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Lama Kegiatan Kerja

Profesi 3 bulan (12 Agustus – 12 November 2024) Hari Pertemuan Senin

- Jumat Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 09.00 – 16.00 7 BAB II TINJAUAN

UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah PT. Kriyanetra Group Indonesia

PT Kriyanetra-didirikan pada Februari 2022 dengan semangat dan motivasi tinggi untuk menjadi bagian dari dunia kreatif di bidang digital.

Sejak awal berdirinya, perusahaan ini fokus pada tiga layanan utama, yaitu-desain,-pemasaran, dan-branding, serta memberikan layanan-pengembangan produk. Kriyanetra hadir dengan tujuan untuk memberikan solusi dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh bisnis di era digital.

Dengan dukungan sumber daya manusia yang profesional dan berpengalaman dalam bidang digital, perusahaan ini berkomitmen untuk selalu memberikan kualitas dan layanan terbaik dalam setiap proyek yang dikerjakan. PT

Kriyanetra mengutamakan hubungan yang saling menghargai dengan semua mitra bisnisnya, menjunjung tinggi integritas, dedikasi, dan komitmen dalam setiap kerja sama. Fokus utama Kriyanetra adalah membantu klien mencapai tujuan bisnis mereka melalui solusi kreatif yang inovatif dan relevan,

serta membangun merek yang kuat dan dikenal luas. Dengan pendekatan yang berbasis pada riset dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan klien, Kriyanetra terus berusaha untuk berkontribusi dalam menciptakan dampak positif di dunia digital, serta memberikan hasil yang efektif dan

efisien untuk kesuksesan kliennya. 2.2 Profil Perusahaan ❑ Nama Perusaha

n : PT Kriyanetra Group Indonesia ✕ Visi : Kriyanetra menjadi agens
i kreatif yang menggabungkan integritas, ambisi, dan kecerdasan untuk
menciptakan solusi kreatif yang luar biasa ✕ Misi : 1) Memiliki da
n membangun sumber daya manusia yang solid dengan keterampilan unggul
yang tepat. 2) Menekankan pada kualitas hasil yang maksimal. 3)
Mempertahankan kepuasan klien sebagai prioritas utama. 2.2.1 Kegiatan Umum
Perusahaan PT Kriyanetra adalah perusahaan yang berfokus pada pengembangan
sumber daya manusia dan pemberdayaan tenaga kerja, khususnya dalam
industri desain. Sebagai agensi desain, PT Kriyanetra menawarkan berbagai
layanan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan klien dalam menciptakan
identitas visual yang kuat. Sejak berdiri, perusahaan ini telah
memperkenalkan berbagai layanan utama yang bertujuan untuk memberikan
solusi kreatif dan efektif dalam memenuhi kebutuhan klien. Layanan-layanan
utama yang ditawarkan antara lain: 1. Pengembangan Produk PT Kriyanetra
menyediakan layanan pengembangan produk yang membantu perusahaan dalam
merancang dan menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan
tren terkini. Melalui pendekatan yang berbasis riset pasar dan analisis
yang mendalam, perusahaan membantu klien merancang produk yang tidak
hanya inovatif, tetapi juga memiliki daya saing yang tinggi di pasar.
Layanan ini mencakup segala aspek pengembangan produk, mulai dari
perencanaan, desain, hingga implementasi yang memastikan produk yang
dihasilkan dapat memenuhi harapan konsumen dan kebutuhan industri. 9
Gambar 2.1 Graphic Design Kominfo Sumber : Portofolio Kriyanetra 2.
Desain Grafis Layanan desain grafis yang ditawarkan oleh PT Kriyanetra
berfokus pada pembuatan materi visual yang efektif dan menarik, mulai
dari logo, brosur, hingga desain untuk media digital. 3 Dengan keahlian dalam
desain grafis, perusahaan membantu klien untuk menciptakan identitas
visual yang kuat dan konsisten, yang dapat meningkatkan daya tarik dan pengenalan merek.
Setiap elemen desain disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan bisnis
klien, memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya estetis,
tetapi juga mendukung strategi pemasaran dan tujuan bisnis secara

keseluruhan. 3. Branding Dalam layanan branding, PT Kriyanetra berfokus pada pembuatan identitas merek yang solid dan strategis. Perusahaan membantu klien membangun citra merek yang kuat, dengan menyesuaikan elemen desain, pesan, dan strategi pemasaran yang relevan dengan audiens target. Layanan ini bertujuan untuk menciptakan hubungan emosional yang mendalam antara merek dan konsumen, yang pada gilirannya meningkatkan loyalitas pelanggan dan mengoptimalkan daya saing merek di pasar yang kompetitif. Branding yang kuat juga membantu perusahaan untuk lebih mudah dikenali, menciptakan kesan yang mendalam, dan memperluas jangkauan pasar. 4. Pemasaran Digital PT Kriyanetra menyediakan berbagai solusi desain untuk pemasaran digital yang membantu klien meningkatkan visibilitas merek mereka secara efektif di platform digital. Layanan desain pemasaran digital ini mencakup pembuatan materi visual untuk kampanye kreatif, desain grafis untuk iklan digital, dan pembuatan konten untuk media sosial yang menarik. Dengan pendekatan berbasis desain yang inovatif, perusahaan memastikan bahwa setiap elemen visual yang dibuat tidak hanya menarik perhatian tetapi juga sesuai dengan pesan merek dan audiens yang dituju. Layanan ini membantu klien untuk lebih mudah berkomunikasi dengan audiens mereka, meningkatkan engagement, dan mendukung tujuan pemasaran digital secara keseluruhan. Dengan desain yang disesuaikan untuk berbagai platform digital, PT Kriyanetra memastikan setiap kampanye pemasaran dapat diterima dengan baik di berbagai saluran digital, baik itu media sosial, website, atau platform lainnya. 5. Manajemen Media Sosial Dalam dunia bisnis yang semakin digital, manajemen media sosial menjadi kunci untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan dengan audiens. PT Kriyanetra menawarkan layanan manajemen media sosial yang mencakup pembuatan Instagram feeds dan profil perusahaan yang menarik, serta pengelolaan konten yang relevan dan estetik. Layanan ini bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang lebih dekat antara merek dan audiensnya melalui platform media sosial seperti Instagram, Tik Tok, Twitter, dan lainnya. Dengan 11 strategi konten

yang disesuaikan, perusahaan memastikan bahwa setiap posting dan interaksi di media sosial dapat meningkatkan brand awareness, memperkuat hubungan dengan konsumen, serta menciptakan loyalitas yang lebih tinggi. Manajemen media sosial juga mencakup pemantauan dan analisis performa kampanye, sehingga klien dapat memperoleh wawasan yang berharga untuk meningkatkan strategi pemasaran mereka. Gambar 2.2 Campaign Marketing Pugnator Sumber : Portofolio Kriyanetra Dengan kombinasi berbagai layanan tersebut, PT Kriyanetra tidak hanya berfokus pada pengembangan produk atau layanan kreatif, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan merek di dunia digital yang semakin kompetitif. Melalui pendekatan yang berbasis riset dan adaptif, perusahaan ini membantu klien untuk membangun identitas merek yang kuat, memperluas jangkauan pasar, dan mencapai tujuan bisnis jangka panjang dengan cara yang efisien dan efektif. 2.3 Struktur

Organisasi Setiap perusahaan memiliki struktur organisasi untuk membantu perusahaan menjalankan bisnisnya untuk mencapai tujuan perusahaan, berikut ini merupakan struktur PT Kriyanetra: Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT Kriyanetra Sumber : Perusahaan 1. Media Director Media Director adalah orang yang bertugas mengelola dan merencanakan strategi media untuk mempromosikan produk atau karya desain perusahaan. Mereka memilih platform atau saluran media yang paling tepat untuk kampanye promosi. Jobdesk: a Memilih saluran media terbaik, seperti media sosial, iklan digital, atau media tradisional, untuk mempromosikan desain atau produk. b Mengelola anggaran iklan dan memastikan kampanye media efektif. c Bekerja sama dengan tim kreatif untuk memastikan desain yang dipilih cocok dengan pesan merek. d Memantau dan mengukur hasil dari kampanye media. e Mengatur jadwal dan mengelola konten iklan. 13 CEO Media Director Project Director Marketin g Director Staff Intern Design Director 2. Project Director Project Director adalah orang yang mengawasi keseluruhan jalannya proyek. 11 Mereka memastikan bahwa proyek berjalan sesuai rencana, tepat waktu, dan sesuai anggaran. Berikut adalah jobdesk Project Director: a Merencanakan dan mengelola proyek desain, memastikan

proyek berjalan lancar dari awal hingga selesai. b Memastikan proyek selesai tepat waktu dan sesuai anggaran yang telah ditentukan. c Berkomunikasi dengan klien untuk memastikan mereka puas dengan hasilnya. d Menyelesaikan masalah yang muncul selama proyek. Memberikan laporan perkembangan proyek kepada klien dan atasan. 3. Marketing Director Marketing Director bertanggung jawab atas strategi pemasaran yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan eksposur produk atau layanan perusahaan. Mereka bekerja untuk mempromosikan desain atau produk agar dikenal luas. Berikut adalah jobdesk untuk posisi ini: a Menyusun strategi pemasaran untuk mempromosikan produk atau layanan desain perusahaan. b Mencari tahu siapa target audiens dan membuat kampanye yang sesuai dengan mereka. c Mengelola anggaran pemasaran untuk memaksimalkan hasil kampanye. Bekerja dengan tim desain untuk membuat materi promosi yang menarik. d Mengukur kinerja kampanye pemasaran dan memastikan hasil yang maksimal. 4. Design Director Design Director adalah orang yang memimpin tim desain. 9 Mereka bertanggung jawab memastikan semua desain yang dikerjakan sesuai dengan visi perusahaan dan kebutuhan klien. Berikut adalah jobdesk untuk posisi ini: a Mengarahkan tim desain dalam membuat konsep dan karya desain. b Memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan klien. c Bekerja sama dengan tim lain seperti marketing atau project manager untuk memastikan desain mendukung tujuan perusahaan. d Memberikan bimbingan kepada anggota tim desain. e Mengelola feedback dari klien dan memastikan revisi desain sesuai dengan permintaan mereka. 15 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 17 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. 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. 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. 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. Unik, (2021) (Hadza, 2023) (Syafar, 2019) 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. 19 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.

1 8 21 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.

1 7 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. 4 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. BAB IV PENUTUP 4.1 Kesimpulan PT Kriyanetra merupakan perusahaan yang fokus mengembangkan keterampilan individu dan memperdayakan tenaga kerja lewat layanan di bidang desain, pengembangan produk, branding, pemasaran digital, dan manajemen media sosial. Perusahaan ini bertujuan memberikan solusi kreatif

yang membantu klien mencapai tujuan bisnis mereka dengan pendekatan yang berdasarkan riset dan desain yang efektif. Dengan berbagai pelatihan dan program pengembangan keterampilan, PT Kriyanetra mendukung individu dan organisasi agar lebih siap bersaing di pasar yang semakin kompetitif. Selama mengikuti kerja profesi, mahasiswa memperoleh banyak manfaat, seperti pengalaman langsung dalam mengerjakan berbagai proyek desain, mulai dari pembuatan produk, branding, hingga materi promosi lainnya. Selain itu, mahasiswa juga bisa mengembangkan keterampilan teknis dan soft skills yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Program ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk memahami bagaimana bekerja di industri kreatif, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi, manajemen waktu, dan kolaborasi dengan tim. Secara keseluruhan, kerja profesi di PT Kriyanetra memberi pengalaman berharga bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja, khususnya di bidang desain dan industri kreatif. Dengan terlibat langsung dalam proyek-proyek nyata dan mendapatkan bimbingan dari para profesional, mahasiswa dapat mengasah keterampilan praktis yang sangat berguna untuk karier mereka ke depan..

4.2 Saran

4.2.1 Saran Bagi Mahasiswa

a Selain keterampilan hard skill, kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas sangat penting di dunia kerja. Mahasiswa disarankan untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan bertukar ide dengan tim atau 25 pembimbing kerja, karena komunikasi yang baik akan mempermudah proses pengerjaan proyek dan memperkuat hubungan profesional.

b Kerja profesi adalah kesempatan emas untuk mengembangkan keterampilan yang mungkin belum diajarkan di bangku kuliah. Manfaatkan setiap proyek dan kesempatan untuk meningkatkan keahlian teknis seperti desain grafis, branding, serta keterampilan manajerial dan pengelolaan waktu yang sangat dibutuhkan di industri.

c Bekerja dengan deadline dan mematuhi standar kerja yang telah ditetapkan akan membantu mahasiswa membentuk etika profesional yang baik. Selalu jaga kualitas dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas agar memberikan kesan positif pada perusahaan.

4.2.2 Saran Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Universitas Pembangunan Jaya sebaiknya lebih memperluas dan memperbanyak peluang kerja profesi dengan berbagai perusahaan yang bergerak di berbagai sektor industri kreatif. Ini akan memberikan mahasiswa lebih banyak pilihan untuk mengasah keterampilan mereka sesuai dengan minat dan bidang studi masing-masing. b Meskipun keterampilan teknis sangat penting, soft skills seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, dan kerja tim juga tidak kalah penting. UPJ sebaiknya menyediakan pelatihan atau workshop yang fokus pada pengembangan soft skills mahasiswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. c Universitas Pembangunan Jaya bisa memperkuat kolaborasi dengan perusahaan-perusahaan kreatif, terutama di bidang desain dan pemasaran digital. Hal ini akan membantu mahasiswa mendapatkan pengalaman lebih langsung di industri serta membuka lebih banyak peluang kerja setelah lulus.

4.2.3 Saran Bagi PT Kriyanetra

a PT Kriyanetra bisa lebih memperkuat sistem pembimbingan dengan memberikan feedback yang lebih terstruktur dan mendetail kepada mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengerti dengan lebih baik area yang perlu diperbaiki dan mengembangkan kemampuan mereka lebih efektif. b Meskipun fokus perusahaan saat ini lebih pada desain dan branding, menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat dalam berbagai aspek bisnis seperti pemasaran digital atau pengembangan produk dapat memperluas wawasan dan keterampilan mereka secara keseluruhan. c PT Kriyanetra bisa memfasilitasi networking lebih banyak antara mahasiswa dan profesional di industri desain, baik melalui acara internal perusahaan atau kolaborasi dengan perusahaan lain. 10 Ini bisa membuka peluang kerja yang lebih luas dan memperkuat jejaring profesional mahasiswa setelah lulus. 27



REPORT #24654169

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.75% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/5583/1/Laporan_PKL_INNA.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.56% stekom.ac.id https://stekom.ac.id/artikel/mengapa-magang-pada-saat-kuliah-memberikan-k...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.5% e-library.nobel.ac.id https://e-library.nobel.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=377&bid=3327	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.5% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9813/13/13%20BAB%203.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.4% becomeachorister.org https://becomeachorister.org/2024/03/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.39% www.zahironline.com https://www.zahironline.com/branding-identity-adalah-7-cara-membuatnya-da...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.38% fe.unj.ac.id https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.36% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1701/13/13.BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.28% blog.myskill.id https://blog.myskill.id/tips-karir/panduan-lengkap-menjadi-editor-deskripsi-kar...	●



REPORT #24654169

INTERNET SOURCE

10. **0.27%** fv.untag-sby.ac.id

<https://fv.untag-sby.ac.id/berita-1820-mengapa-mengikuti-program-msib-kamp...>



INTERNET SOURCE

11. **0.21%** lifestyle.teknokrat.ac.id

<https://lifestyle.teknokrat.ac.id/informasi/sejarah-perusahaan-cv-tiga-satu-furn...>



INTERNET SOURCE

12. **0.09%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10130/11/11%20BAB%20I.pdf>

