

## BAB III

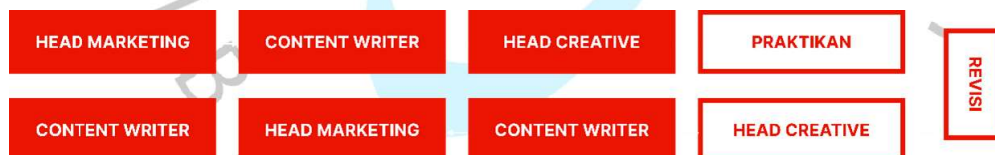
### PELAKSANAAN KERJA PROFESI

#### 3.1 Bidang Kerja

Praktikan menjalankan kerja profesi di EYE Indonesia pada divisi *Motion Graphic Design*. Dalam divisi ini, Praktikan bertanggung jawab untuk membuat animasi grafis, desain visual untuk berbagai platform digital, serta pengembangan konten interaktif. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan video reels, animasi untuk media sosial, dan desain materi presentasi perusahaan.

#### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan menjalankan masa kerja profesi di EYE Indonesia selama 5 bulan, dari tanggal 16 Februari 2024 hingga 30 Juni 2024. Praktikan bekerja dengan sistem Work From Office (WFO), dengan jadwal 5 hari kerja per minggu, yaitu dari Senin hingga Jumat. Rincian jam kerja dimulai pada pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB, yang mencakup waktu makan siang selama satu jam, yaitu dari pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Selama periode ini, Praktikan terlibat dalam berbagai proyek desain grafis dan *motion graphics*, menerima arahan langsung dari mentor, dan berkolaborasi dengan tim untuk menghasilkan konten yang menarik dan berkualitas tinggi. Setiap harinya, Praktikan melaksanakan tugas-tugas yang meliputi pembuatan animasi, pengolahan asset, dan proses revisi hingga mencapai hasil akhir yang disetujui oleh head marketing.



Gambar 0.1 Alur Kerja Praktikan

##### 3.2.1 Perancangan *Motion* Grafis Media Sosial

Perancangan *motion* grafis media sosial bertujuan untuk menghasilkan konten video dinamis yang menarik perhatian audiens dan memperkuat branding EYE Indonesia. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai konten *motion* untuk Instagram Reels dan media sosial lainnya, termasuk **Reels Ramadhan, Reels Hari Buruh, Reels Foolish One, Reels Bos & Karyawan,**

**Reels Tenang Aja Ada EYE, serta Reels Video Detail Grand Metropolitan dan Bendungan Hilir.** Pembuatan konten ini diawali dengan pengumpulan referensi dan analisis tema agar visual yang dibuat sesuai dengan target audiens. Desain dikembangkan dengan memperhatikan palet warna, tipografi, serta animasi yang mendukung pesan promosi dan tetap selaras dengan identitas EYE Indonesia.

Dalam proses produksi, praktikan menggunakan **Adobe Photoshop** untuk menyusun tata letak dasar sebelum mengembangkan animasi di **Adobe After Effects**. Setiap elemen desain dikomposisikan ulang dalam format **landscape dan portrait**, menyesuaikan dengan kebutuhan media sosial. Praktikan menambahkan *motion* effect pada teks dan gambar untuk meningkatkan daya tarik visual dan memastikan transisi animasi berjalan dengan halus. Setelah tahap produksi selesai, praktikan melakukan pengecekan ulang untuk memastikan kesesuaian komposisi dan kualitas animasi sebelum diserahkan kepada mentor untuk evaluasi. Hasil akhir dirender dalam format **1920x1080 pixel (Landscape & Portrait) – 24FPS MP4** sesuai dengan standar output yang telah ditentukan.

### 3.2.2 Perancangan *Motion* Grafis Videotron

Perancangan *motion* grafis videotron bertujuan untuk menghasilkan konten visual yang efektif dalam menyampaikan pesan iklan di layar videotron. Konten ini dirancang agar dapat menarik perhatian audiens dalam waktu singkat dengan animasi yang dinamis dan komposisi visual yang jelas. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai *motion* grafis untuk videotron, termasuk ***Motion Filler Ramadhan, Motion Filler Hari Kebangkitan, Motion Filler Idul Adha, dan Motion Filler Hari Waisak.*** Setiap proyek diawali dengan penyusunan konsep yang disesuaikan dengan tema hari raya dan strategi komunikasi visual EYE Indonesia.

Dalam proses pengerjaan, praktikan menggunakan **Adobe Photoshop** untuk membuat dan mengatur aset grafis sebelum dianimasikan di **Adobe After Effects**. Tata letak desain dipersiapkan dalam format **landscape (1920x1080 pixel) dengan 24FPS**, memastikan kompatibilitas dengan layar videotron yang digunakan. Animasi mencakup efek transisi, pergerakan teks, serta elemen visual yang mendukung daya tarik konten. Setelah proses animasi selesai, praktikan melakukan pengecekan ulang terhadap transisi dan efek sebelum melakukan

preview render kepada mentor untuk evaluasi. Hasil akhir disesuaikan berdasarkan masukan yang diberikan sebelum ditayangkan di videotron EYE Indonesia.



Gambar 0.3 Cover Konten Reels



Gambar 0.2 Shooting Videotron On-site



Gambar 0.5 Instagram Reels EYE Indonesia



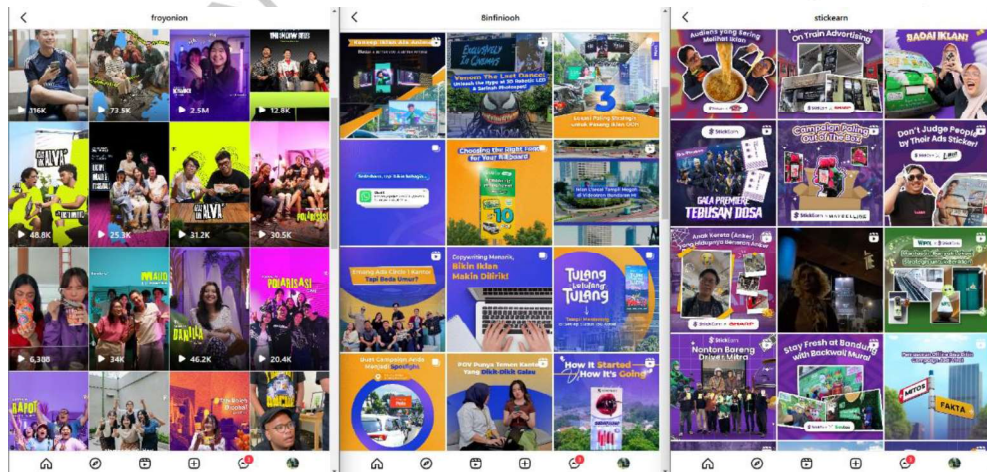
Gambar 0.4 Shooting Video Team On-site

Gambar 0.6 Shooting Konten EYE Indonesia



### 3.2.3 Perancangan Desain Media Sosial

Perancangan desain media sosial bertujuan untuk mendukung strategi pemasaran digital EYE Indonesia melalui konten visual yang menarik dan informatif. Konten ini mencakup berbagai format, seperti **Instagram Feeds, Carousel, dan Stories**, yang dirancang agar sesuai dengan branding perusahaan serta meningkatkan interaksi dengan audiens. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai desain, termasuk **Design IG Feeds Keuntungan EYE, Design IG Feeds THR, Design IG Feeds Pendidikan Nasional, Design IG Feeds Iklan Luar Ruang, dan Design IG Feeds Jumat Agung**. Setiap desain dibuat dengan mempertimbangkan elemen komposisi, warna, dan tipografi agar selaras dengan identitas visual EYE Indonesia.

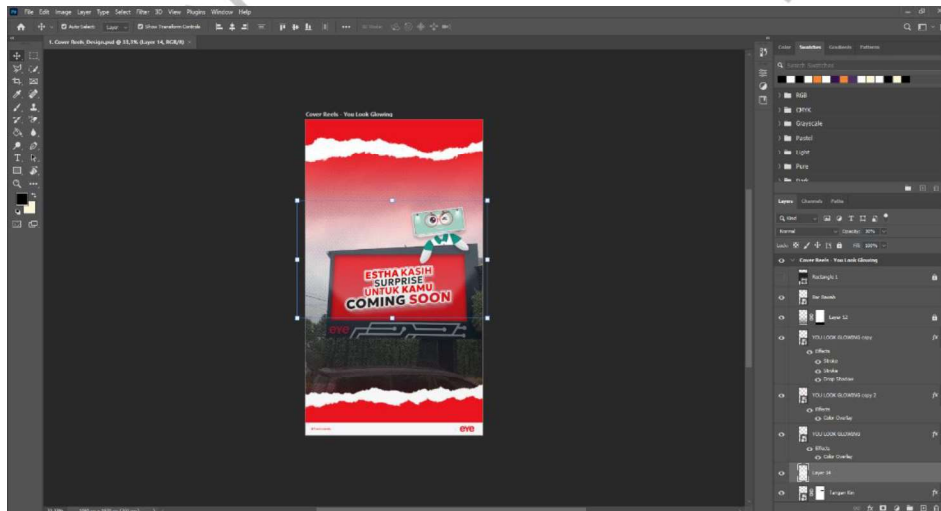


Gambar 0.7 Referensi Instagram Feeds

Dalam proses pengerjaan, praktikan menggunakan **Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator** untuk menyusun tata letak desain dengan ukuran **1080x1080 pixel**, yang merupakan standar resolusi untuk Instagram Feeds. Setiap elemen visual dikombinasikan dengan teks informatif untuk memastikan pesan tersampaikan dengan jelas kepada audiens. Desain yang telah selesai diperiksa kembali untuk memastikan konsistensi dengan branding sebelum diserahkan kepada mentor untuk evaluasi dan finalisasi. Setelah mendapatkan persetujuan, konten siap untuk dipublikasikan di media sosial EYE Indonesia.



Gambar 0.9 Design Instagram Feeds EYE Indonesia



Gambar 0.8 Proses Pengerjaan Cover Design

### 3.2.4 Perancangan Desain Newsletter & Blogpost

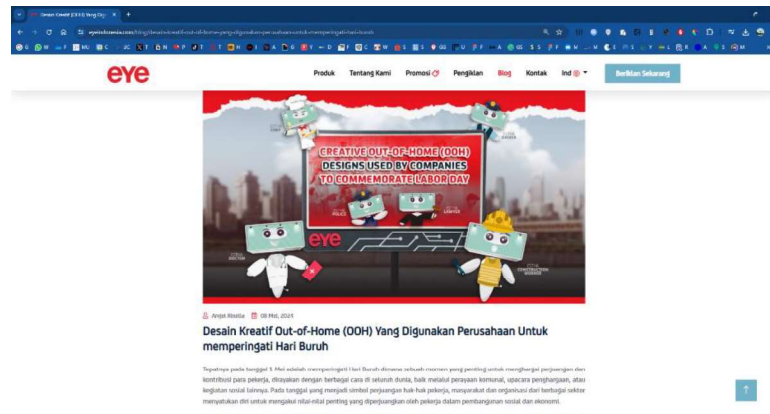
Perancangan desain newsletter dan blogpost bertujuan untuk menyampaikan informasi promosi serta edukasi yang relevan kepada audiens EYE Indonesia. Konten ini dibuat agar lebih menarik secara visual, sekaligus tetap mempertahankan keterbacaan dan konsistensi branding perusahaan. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai desain, termasuk **Design Blogpost & Newsletter Ramadhan**, **Design Blogpost & Newsletter Hari Buruh**, **Design Blogpost & Newsletter Idul Fitri Series**, dan **Design Blogpost & Newsletter Billboard and Signage Strategy**. Setiap desain disesuaikan dengan

tema yang telah ditentukan, memastikan tampilan yang profesional dan mudah dipahami oleh audiens.

Dalam proses perancangan, praktikan menggunakan **Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator** untuk menyusun tata letak dengan format yang bervariasi, yaitu **1920x1080 pixel untuk tampilan standar** dan **1920x3240 pixel untuk format yang lebih panjang**. Desain dibuat dengan memperhatikan hierarki visual agar informasi tersampaikan dengan jelas, menggabungkan elemen grafis dan tipografi yang sesuai dengan identitas EYE Indonesia. Setelah desain selesai, praktikan melakukan pengecekan ulang untuk memastikan keseimbangan komposisi sebelum mendapatkan persetujuan dari mentor. Hasil akhir digunakan sebagai materi komunikasi visual yang dipublikasikan melalui blog dan newsletter resmi EYE Indonesia.



Gambar 0.10 Design Cover Blogpost & Newsletter



Gambar 0.11 Web Blogpost & Newsletter EYE Indonesia

### 3.2.5 Perancangan 3D Visualisasi Activation

Perancangan 3D Visualisasi Activation bertujuan untuk memberikan gambaran nyata dari konsep kampanye promosi yang akan diimplementasikan. Visualisasi ini digunakan untuk membantu klien memahami bagaimana suatu aktivasi brand atau pemasangan media iklan akan terlihat di dunia nyata sebelum direalisasikan. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai proyek visualisasi 3D, termasuk **Design Concept Video Bola Campaign EYE Indonesia**, **Design Concept Cosmetic 3D Campaign EYE**, **Design Concept Mockup Automotive Campaign EYE**, dan **Design Concept Mockup Pacific Place Automotive Campaign EYE**. Setiap desain dibuat agar merepresentasikan skenario aktivasi dengan akurat, mempertimbangkan pencahayaan, perspektif, dan komposisi elemen visual.

Dalam proses pengerjaan, praktikan menggunakan **Blender dan Adobe Photoshop** untuk membuat model 3D, mengatur tekstur, serta menyesuaikan pencahayaan agar hasil akhir terlihat realistis. Output desain disimpan dalam berbagai ukuran sesuai kebutuhan proyek dan diekspor dalam format **PNG dengan Transparent Background**, sehingga dapat digunakan dalam berbagai media presentasi. Setelah tahap perancangan selesai, hasil visualisasi dievaluasi oleh mentor untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan konsep awal sebelum diserahkan kepada klien atau tim pemasaran untuk tahap selanjutnya.





Gambar 0.12 3D Visualisasi untuk Kampanye

### 3.2.6 Perancangan *Motion Profile Videotron*

Perancangan *Motion Profile Videotron* bertujuan untuk menampilkan informasi mengenai layanan dan lokasi videotron EYE Indonesia melalui format video animasi yang profesional dan informatif. *Motion profile* ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai keunggulan dan spesifikasi videotron kepada klien maupun mitra bisnis. Praktikan bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai proyek *motion profile*, termasuk ***Motion Profile Videotron LOT 9, Revisi Motion Profile Videotron LOT 9, dan Video Detail Bogor Trade Mall.*** Setiap proyek dikembangkan dengan pendekatan visual yang interaktif untuk memastikan informasi tersampaikan dengan jelas dalam durasi yang optimal.

Dalam proses produksi, praktikan menggunakan **Adobe After Effects** untuk mengolah elemen grafis, animasi teks, serta transisi visual yang sesuai dengan identitas EYE Indonesia. Proses perancangan diawali dengan pembuatan storyboard untuk menentukan alur video, dilanjutkan dengan pengolahan footage dan animasi grafis yang mendukung narasi. Setelah tahap animasi selesai, praktikan melakukan pengecekan ulang terhadap elemen visual dan transisi sebelum menampilkan preview render kepada mentor untuk evaluasi. Hasil akhir dirender dalam format video dengan resolusi **1920x1080 pixel – 24FPS MP4**, memastikan kompatibilitas dengan layar videotron serta platform digital lainnya.



Gambar 0.13 Still Image Company Videotron

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama masa kerja profesi di EYE Indonesia, praktikan menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi proses kerja. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kejelasan dalam pemberian brief atau instruksi pekerjaan. Dalam lingkungan kerja yang dinamis, komunikasi yang jelas sangat penting untuk memastikan semua anggota tim memahami tugas dan tanggung jawab mereka. Sering kali, briefing diberikan tanpa penjelasan yang cukup detail, menyebabkan kebingungan mengenai tugas yang harus dilakukan. Akibatnya, praktikan sering kali harus melakukan revisi berulang karena hasil yang tidak sesuai dengan ekspektasi, dan waktu pengerjaan menjadi lebih lama karena perlu menunggu konfirmasi dari atasan. Selain itu, koordinasi yang kurang terstruktur sering kali terjadi, seperti pemberian tugas mendadak tanpa perencanaan yang baik, sehingga mengganggu alur kerja yang telah ditetapkan.

Sebagai seorang desainer grafis, praktikan juga mengalami tantangan kreatif akibat adanya batasan ketat dalam menciptakan desain konten. Setiap desain yang dibuat harus memenuhi standar identitas visual EYE Indonesia, yang sering kali membatasi ruang untuk bereksplorasi. Keterbatasan ini mengurangi peluang praktikan untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan gaya visual yang berbeda, sehingga konten media sosial cenderung menjadi seragam dan kurang menarik secara visual. Hal ini berpotensi mempengaruhi tingkat engagement dari audiens, meskipun konsistensi visual penting. Dengan demikian, tantangan ini membuat praktikan kesulitan untuk memberikan sentuhan kreatif yang lebih personal dan inovatif dalam desain konten.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Praktikan perlu lebih aktif dalam meminta penjelasan yang lebih jelas saat menerima tugas. Ketika mendapatkan brief yang kurang jelas, sangat penting untuk bertanya langsung kepada atasan atau rekan kerja. Diskusi tatap muka atau percakapan melalui chat dapat membantu memperjelas instruksi dan mencegah miskomunikasi mengenai desain yang diharapkan. Dengan memahami dengan baik ekspektasi yang ada, Praktikan dapat menghasilkan desain yang lebih sesuai dan efisien. Meskipun desain yang dibuat harus mengikuti pedoman visual perusahaan, Praktikan dapat mencari celah untuk berinovasi. Salah satu cara adalah dengan mengusulkan variasi dalam tata letak, penggunaan warna, atau tipografi, yang tetap sejalan dengan identitas visual EYE Indonesia. Misalnya, Praktikan dapat mengajukan ide-ide baru untuk layout yang lebih menarik atau menggunakan warna yang segar tanpa melanggar pedoman yang ada, sehingga menghasilkan konten yang lebih menarik bagi audiens.

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

Pembelajaran yang diperoleh Praktikan selama bekerja di EYE Indonesia sangat berharga, terutama dalam hal mengomunikasikan informasi dan desain visual. Praktikan belajar bagaimana menciptakan representasi visual yang dapat dengan mudah dipahami oleh audiens, termasuk masyarakat umum dan klien. Pengalaman ini memperkuat kemampuan Praktikan dalam mengadaptasi gaya komunikasi visual untuk berbagai kebutuhan dan target audiens. Selama masa magang, Praktikan juga melatih keterampilan menggunakan berbagai perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere Pro untuk menciptakan konten visual yang menarik dan infografis. Selain itu, Praktikan mendapatkan pengalaman berharga dalam mengoperasikan kamera dan berbagai peralatan produksi video, yang sangat berguna untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi. Melalui proyek-proyek yang dikerjakan, Praktikan belajar tentang pentingnya desain grafis dalam mendukung komunikasi visual yang efektif, membantu publikasi, dan menyebarkan informasi dengan cara yang kreatif dan inovatif.