

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama melaksanakan aktivitas Praktek Kerja Profesi atau KP, Praktikan diarahkan secara penuh oleh pembimbing kerja praktikan yang juga menjabat sebagai dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual. Praktikan mendapatkan Tugas membuat Desain Buku Mengenai Kreasi Topeng Kontemporer Dari Limbah Kertas. Praktikan bertugas di kantor ruang dosen bagian Prodi DKV sebagai Desainer Grafis yang menangani desain buku.

Pratikan juga bertanggung jawab atas pembuatan Design media sosial mengenai Sosialisasi MSIB 4. Praktikan mendapatkan arahan, dari Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual dalam membuat membuat konsep desain, sampai akhir revisi-revisi yang harus dikerjakan.

Tidak hanya itu, Praktikan juga bertanggung jawab atas pembuatan Video *Motion Graphic* mengenai Layanan Form Mahasiswa di Biro Pendidikan. Praktikan melaksanakan Kerja Profesi di Biro Pendidikan mulai dari tanggal 13 September sampai tanggal 10 November 2022. Praktikan mendapatkan arahan dari Pembimbing dalam membuat konsep motion graphic, sampai akhir revisi-revisi yang harus dikerjakan.

Segala sesuatu yang dilakukan praktikan dalam waktu singkat, namun praktisi dapat melakukannya karena mendapat apresiasi dan dukungan dari pembimbing kerja dan semua kegiatan tersebut sangat membantu praktikan mendapatkan ilmu baru dan manajemen waktu yang dapat diterapkan di dunia kerja.

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan menjalani Praktek Kerja Profesi mulai dari tanggal 20 November sampai tanggal 30 Januari 2022. Selama menjalani KP, Praktikan

bekerja secara Luring (Offline). Dengan waktu jam kerja dimulai dari jam 08.00 hingga 17.00 WIB.

Praktikan bekerja bawah bimbingan Dosen Prodi DKV. Praktikan mendapat tugas membuat Desain Buku Mengenai Kreasi Topeng Kontemporer Dari Limbah Kertas.

Mendengar pembekalan tergantung proyek yang dikerjakan, melalui berbagai revisi hingga akhirnya disetujui oleh pembimbing untuk dicetak.

### **3.2.1 Merancang Video Motion Graphic Mengenai Layanan Form**

#### **Mahasiswa Di Biro Pendidikan**

##### **A. Pra Produksi**

Sebelum melakukan produksi, penulis melakukan pra produksi, yaitu membuat Ide, cerita, Tema, Konsep.

###### **a. Ide Cerita**

Ide Cerita yang saya ambil, yaitu Video Motion Graphic Mengenai Layanan Form Mahasiswa Di Biro Pendidikan.

###### **b. Tema**

Tema yang saya ambil dalam membuat Video Motion Graphic dalam Praktek Kerja Profesi, yaitu Layanan Form Mahasiwa Di Biro Pendidikan.

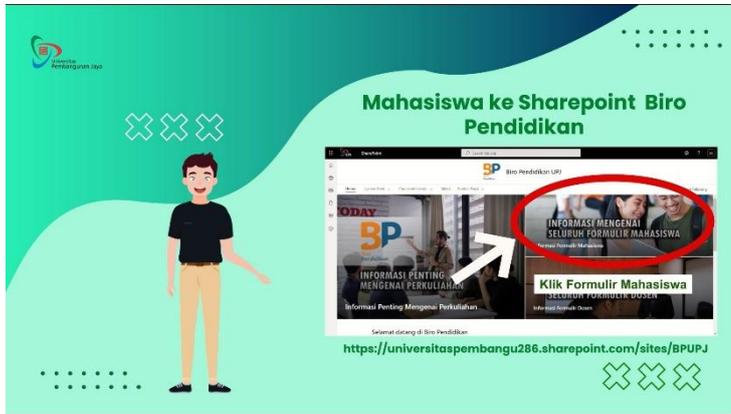
###### **c. Konsep**

Konsep yang digunakan penulis dalam Video Motion Graphic yaitu Storyline, Storyboard, Shot kamera, angle kamera dan pesan yang disampaikan kepada masyarakat Indonesia dari Video Motion Graphic Tersebut

##### **B. Produksi**

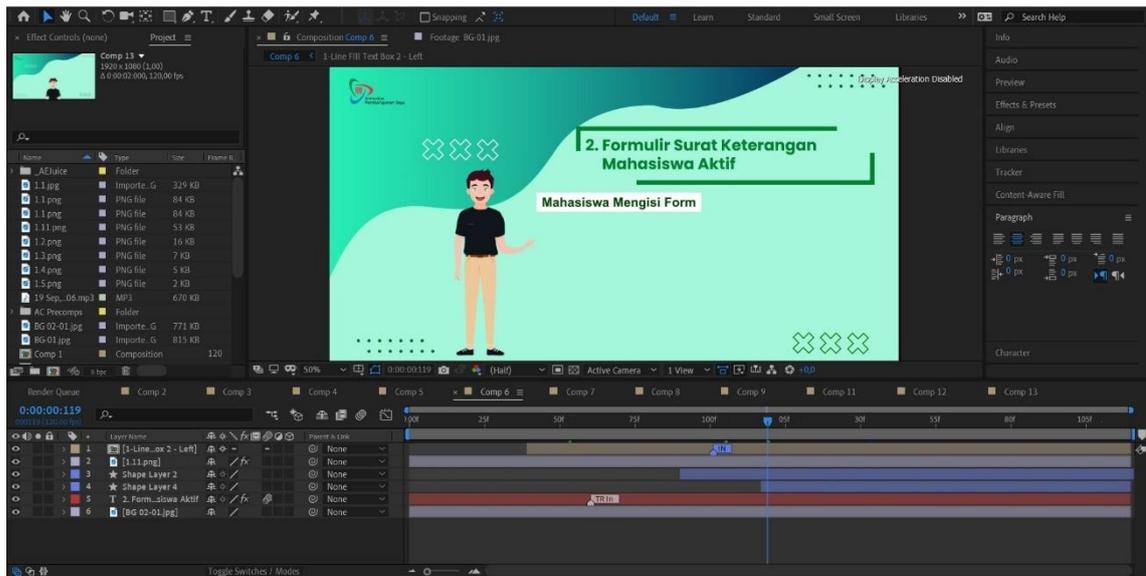
Dalam Proses Produksi Praktikan mulai membuat storyboard, setelah itu merancang Video Motion Graphic di Adobe After Effect.

# Storyboard



### C. Pasca Produksi

Hasil Akhir Video Motion Graphic di export dalam bentuk H264(MP4), Setelah itu diupload ke google drive untuk di publikasikan di Sharepoint.



Gambar 3.1 Proses Perancangan Video Motion Graphic (Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.2 Proses Perancangan Video Motion Graphic (Sumber: Data Pribadi)

### 3.2.2 Merancang Desain Buku Mengenai Kreasi Topeng Kontemporer Dari Limbah Kertas.

Praktikan ditugaskan untuk membuat Desain Buku, yaitu mengenai Kreasi Topeng Kontemporer Dari Limbah Kertas.

**Tabel 3. 2 Proses Perancangan Desain Buku**

Proses Kerja	Keterangan
Briefing	Praktikan menemui pembimbing kerja dan membahas mengenai konsep desain dan menjelaskan isi buku mengenai Kreasi Topeng Kontemporer Dari Limbah Kertas. Mulai dari konsep perancangan, referensi, Sketsa, Proses Pembuatan Hingga, Hasil Akhir Topeng
Proses Perancangan	Praktikan menggunakan Adobe Indesign sebagai media untuk merancang Design Layout, Pembimbing juga membantu dalam mengarahkan revisi yang dilakukan secara berkala.
Hasil Akhir	Setelah disetujui oleh pembimbing, hasil Akhir buku di export dalam bentuk PDF, Setelah itu diupload ke One drive dan link onedrive kirim ke Pembimbing untuk dicetak



**Gambar 3.3 Proses Perancangan Desain Buku**  
(Sumber: Data Pribadi)



### TOPENG KONTEMPORER

Kontemporer dalam KBBI online adalah pada waktu yang sama, semasa, sewaktu pada masa kini. Dikutip dari Rustopo kontemporer adalah sikap berkesenian yang sejalan dengan konsep seni modern yang berorientasi pada masalah - masalah masa kini. Kontemporer adalah intervensi disiplin ilmu sains dan sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

Letlah ini dianggap bisa menyertai sebutan seni visual, musik, tari, hingga teater. Meskipun di Barat, istilah Contemporary Art jamak digunakan untuk menyebut praktik seni visual sesuai kebutuhan kegiatan museum maupun lembaga pencetus nilai seperti galeri seni. (Husnul Abdi, liputan 6.com, Jan 2022)

Ketika masuk ke dunia industri, topeng dibuat sebagai barang kerajinan yang dikerjakan oleh perajin dan diproduksi dalam jumlah banyak. Pembuatan topeng ini, pada umumnya mengutamakan kuantitas, pembuatan mengikuti selera pembeli yang mencakup masyarakat luas.

Kualitas, desain, ukuran, warna serta harga topeng ditentukan oleh pasar (capital). Dalam hal ini topeng yang diciptakan memiliki ciri penting sebagai benda kerajinan. Topeng yang diciptakan sebagai seni kerajinan sangat beragam wujudnya, dari topeng klasik, topeng modern, topeng kontemporer hingga topeng pop.

Dalam hal ini dapat dikelompokkan menjadi dua: pertama topeng-topeng yang wujudnya sama dengan yang biasa digunakan dalam drama tari topeng, barong, rangda, celuk, jauk, monyet, garuda, kodok, dan lain sebagainya. Kedua mencakup topeng-topeng ciptaan baru, baik yang bersumber dari nilai-nilai budaya Bali maupun yang diilhami oleh topeng-topeng dari budaya lain, dan pada umumnya digunakan sebagai dekorasi (Dibia, 1017: t.hlm).

Sehingga topeng kontemporer dapat diartikan sebagai topeng yang mengikuti perkembangan jaman saat ini termasuk selera pasar.

Ciri-ciri seni kontemporer adalah sebagai berikut:

- Tidak terikat aturan atau pakem seni rupa zaman dulu.
- Berkembang sesuai zaman.
- Tidak ada sekat antar berbagai disiplin seni.
- Meleburnya batas-batas antara seni lukis, seni patung, grafis
- Memiliki garai "moralistik".
- Cenderung diminati media massa.
- Sering dijadikan komoditas pewacanaan.



Parhensi Topeng Kontemporer

Sumber: Data Pribadi



Topeng Dasar

Sumber: Data Pribadi



Kelas Pembuatan Topeng

Sumber: Data Pribadi

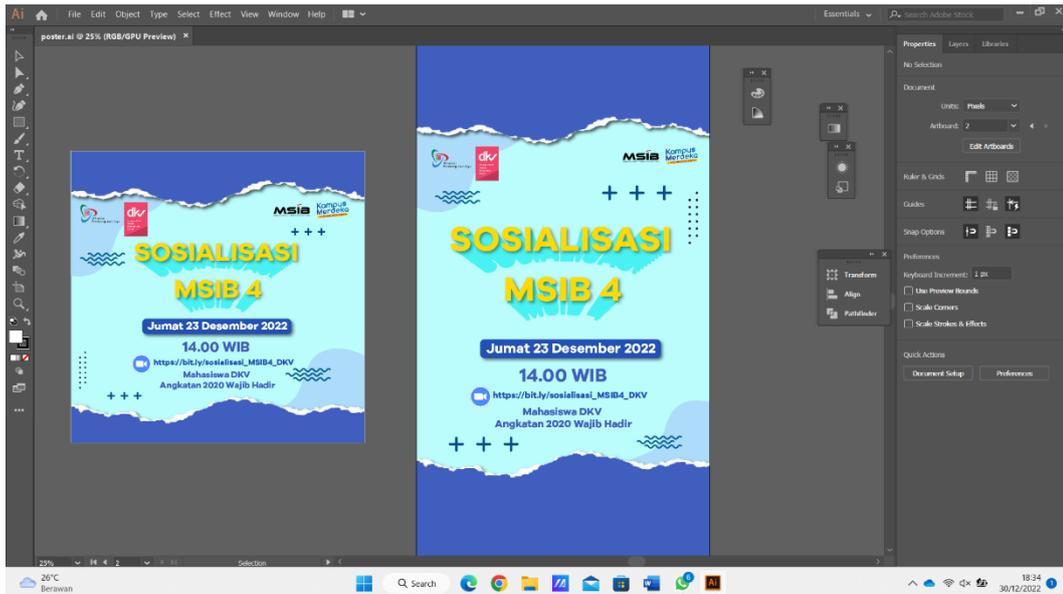


**Gambar 3.4 Hasil Akhir Desain Buku**  
(Sumber: Data Pribadi)

### 3.2.2 Merancang Desain Poster Sosialisasi MSIB 4

**Tabel 3.3 Proses Perancangan Desain Poster Sosialisasi MSIB 4**

Proses Kerja	Keterangan
Briefing	Praktikan menemui pembimbing kerja dan membahas mengenai isi konsep desain poster mengenai Sosialisasi MSIB 4.
Proses Perancangan	Praktikan Menggunakan Adobe Illustrator Sebagai media untuk merancang desain poster sosialisasi MSIB 4, Pembimbing juga membantu dalam mengarahkan revisi secara berkala
Hasil Akhir	Setelah di setujui oleh pembimbing, Hasil akhir poster di export dalam bentuk JPEG, setelah itu diupload lewat dokumen whatsapp pembimbing untuk upload di media sosial



**Gambar 3.5** Proses Perancangan Desain Poster  
(Sumber: Data Pribadi)

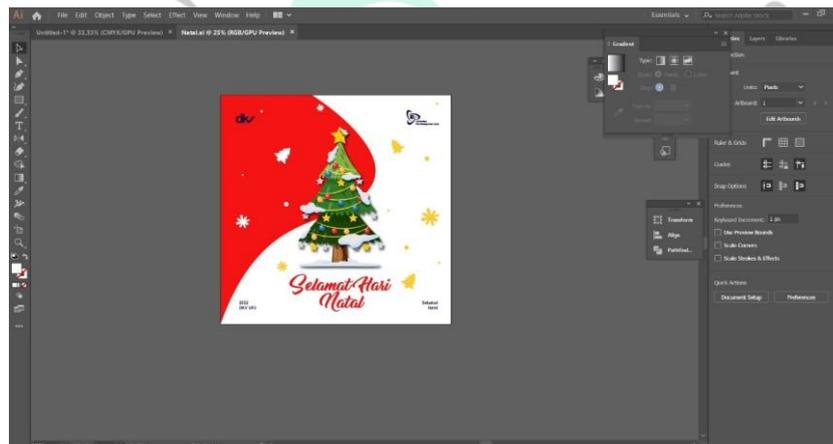


**Gambar 3.6** Hasil Akhir Desain Poster  
(Sumber: Data Pribadi)

### 3.2.3 Merancang Konten Instagram Hari Natal

Tabel 3.4 Proses Perancangan Konten Instagram Hari Natal

Proses Kerja	Keterangan
Briefing	Praktikan menemui pembimbing kerja dan membahas mengenai isi konsep desain poster mengenai Sosialisasi MSIB 4.
Proses Perancangan	Praktikan Menggunakan Adobe Illustrator Sebagai media untuk merancang desain Konten Instagram Hari Natal, Pembimbing juga membantu dalam mengarahkan revisi secara berkala
Hasil Akhir	Setelah di setujui oleh pembimbing, Hasil akhir poster di export dalam bentuk JPEG, dan dipublikasikan melalui Instagram



Gambar 3.7 Proses Perancangan Desain Konten Instagram  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.8 Hasil Akhir Desain Konten Hari Natal  
(Sumber: Data Pribadi)

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Masalah yang dialami praktikan dalam menjalani Praktek Kerja Profesi atau KP di Prodi DKV adalah sebagai berikut

#### a. sulit menentukan desain layout

praktikan membangun suatu konsep desain menurut berdasarkan apa yg praktikan minati atau praktikan pahami, terlebih lagi lantaran praktikan menentukan nir ingin kesulitan menggunakan ketenangan yg praktikan bisa berdasarkan konsep desain yg telah dikuasai semenjak awal.

Tetapi nyatanya global kerja nir berjalan misalnya itu lantaran setiap konten atau projek yg praktikan kerjakan, mempunyai bukti diri & gaya desainnya sendiri sinkron menggunakan arahan pembimbing kerja praktikan.

Setiap desain yg dibentuk memiliki gaya desain yg sanggup memikat orang buat mencerna konten yg dibentuk agar tujuan & liputan yg tersaji bisa tersampaikan pada audience.

#### b. Sulit manajemen Waktu

Selama praktikan melakukan Praktek Kerja Profesi atau KP, praktikan sempat mengalami kesulitan pada penyesuaian jadwal menggunakan jobdesk yg praktikan dapatkan, Selain itu Praktikan juga mengalami kendala dengan jam kuliah, jadi praktikan sulit untuk menempatkan mana yang di prioritaskan.

#### c. Not Responding Pada Aplikasi

Selama mengerjakan Kerja Profesi, Aplikasi pada adobe Illustrator dan After Effect Not Responding, jadi Praktikan sulit mengerjakan. Penyebab Aplikasi pada Adobe Illustrator dan After Effect not responding, yaitu RAM penuh pada laptop.

#### d. Terjadi Missed Communication antara Pembimbing Kerja

Praktikan mengalami missed communication antara pembimbing kerja pada saat asistensi desain, sehingga stuck pada saat mnegerjakan desain

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam menyelesaikan Masalah Praktikan mampu mengatasi kendala, Langkah-langkah yang pratikan lakukan dalam mengatasi kendala yang dihadapi adalah sebagai beikut:

**a. Sulit menentukan desain layout**

Praktikan mencoba untuk memahami dan cermati permintaan dari pembimbing kerja mengenai desain layout, praktikan harus lebih banyak cari referensi mengenai desain layout agar lebih enak dilihat.

**b. Sulit Manajemen Waktu**

Praktikan akan membuat jadwal atau membuat agenda dateline, dan praktikan juga belajar untuk menempatkan mana yang di prioritaskan.

**c. Not Responding Pada Aplikasi**

Praktikan melakukan restart ulang atau install ulang pada aplikasi Adobe After Effect yang bermasalah dan backup file laptop yang tidak penting ke flasdisk atau hardisk sehingga RAM tidak penuh

**d. Terjadi Missed Communication Antara Pembimbing Kerja**

Dalam menjalankan praktek Kerja Profesi, Praktikan harus lebih berkomunikasi kepada Pembimbing kerja, sehingga dapat menghasilkan desain dengan baik.

**3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Praktek Kerja Profesi diselesaikan oleh para praktikan dalam kurun waktu 3 bulan di program studi DKV UPJ memberikan wawasan, pembelajaran, keterampilan dan sikap yang berbeda yang sangat disyukuri oleh para praktikan. Pengetahuan tentang gaya desain layout, Tipografi, pencarian ide dan Eksekusi ide dapat berkembang cukup cepat dan berdampak positif bagi profesi seorang desainer grafis. Praktikan juga berkesempatan untuk memahami alur kerja yang harus dilakukan sebagai seorang desainer grafis dan belajar tentang tanggung jawab sebagai pekerja Profesi.