

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

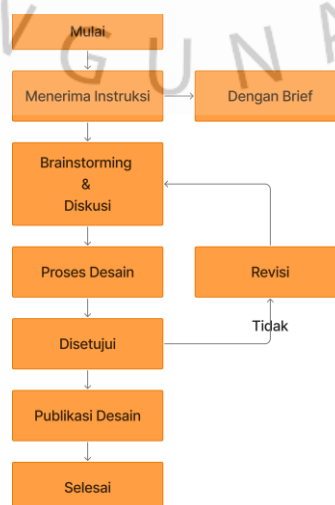
3.1 Bidang Kerja

Mahasiswa Praktikan melangsungkan magang di Biro Kemahasiswaan dan Alumni diposisikan pada bagian magang desain grafis oleh Bapak Fauzan. Ibu Eka, Bapak Fauzan, Bapak Rizal, dan Bapak Ronald memberikan Praktikan untuk ditugaskan membuat perancangan desain grafis dalam bentuk video dan gambar, yang bertujuan mempublikasikan di berbagai platform seperti yang paling utama yaitu di instagram Biro Kemahasiswaan dan Alumni, serta platform lainnya.

Tabel 3.1 Bidang Kerja

No.	Nama Pemberi Proyek	Nama Proyek
1	Pak Fauzan	Membuat video portal MBKM Membuat feeds di Instagram
2	Ibu Eka	Membuat video portal MBKM
3	Bapak Rizal	Membuat feeds di Instagram
4	Bapak Ronald	Membuat video MK JSDP

3.2 Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Pengerjaan Proyek

Praktikan harus menjalani program magang ini durasi 3 (tiga) bulan dengan total waktu 400 (empat ratus) jam, jadwal hari dan jam masuk sampai pulang kantor setiap senin sampai jumat pukul 8 (delapan) pagi hingga 5 (lima) sore Waktu Indonesia Barat. Berikut di bawah ini merupakan alur tahapan proses pengerjaan dari awal sampai akhir:

Praktikan, pertama-tama diberikan pengarahan oleh pembimbing tentang hal-hal materi konten yang nanti dibuat secara lisan maupun diketik melalui pesan WhatsApp. Setelah praktikan memperoleh isi materi konten, masuk ke tahap bertukar pikiran yang dimana mencari ide konsep visual dan melihat juga beberapa referensi yang nanti digunakan untuk membuat sebuah konten.

Desain konten dilakukan setelah memperoleh konsep visual dan memulai sketsa atau menggambar desain sesuai arahan yang telah dibicarakan diawal. Pada tahapan mendesain memerlukan waktu yang berbeda prosesnya.

Praktikan memberi hasil desain kepada pembimbing untuk dilihat bagaimana hasil desain sudah sesuai dengan konsep. Jika belum sesuai maka praktikan melakukan revisi untuk lebih menyesuaikan pendekatan keinginan rekan kerja sampai pembimbing memberikan persetujuan hasil rancangan desainnya.

Setelah mendapat persetujuan dari pembimbing, pembimbing akan memberikan hasil desain kepada atasan, selanjutnya pihak atasan bertugas untuk menangani urusan unggahan di beberapa platform yang sesuai desain kontennya.

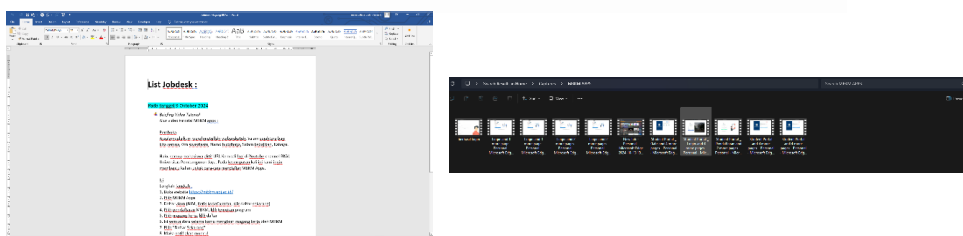
Praktikan juga menganalisis desain konten di Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) pada sosial media sebelumnya, memperlihatkan bahwa konsep desain yang digunakan geometris dan kesederhanaan. Tipografi menggunakan jenis font Accordion Black dan Aoboshi One, warna yang digunakan hitam, putih, merah terang dan orange muda. BKAL biasanya mendesain menggunakan aplikasi Canva.

3.2.1 Perancangan Video Tutorial MBKM

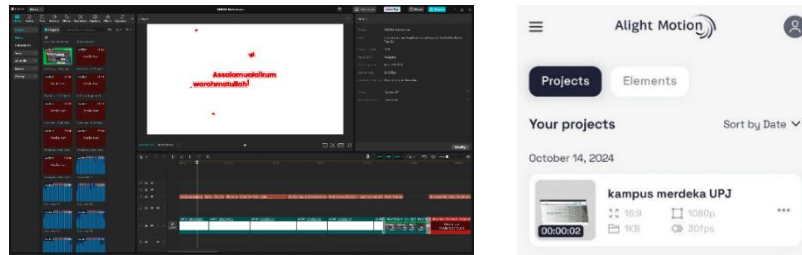
Pelaksanaan dimulai pada 9 Oktober 2024, Praktikan diberi arahan oleh Ibu Eka untuk membuat video tutorial MBKM kepada mahasiswa dan dosen. MBKM atau bisa juga disebut Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan sebuah program mahasiswa yang berkesempatan belajar yang lebih fleksibel dan relevan dengan dunia kerja. Melalui MBKM, mahasiswa dapat mengikuti berbagai kegiatan seperti magang, pertukaran mahasiswa, penelitian, proyek kemanusiaan, dan lainnya, yang dapat dikonversi menjadi SKS (Satuan Kredit Semester).

Pada tahapan ini, praktikan sudah mulai memikirkan bagaimana pembuatan video itu secara efektif, cepat, dan praktis. Lalu, mempunyai ide menggunakan software atau aplikasi CapCut agar lebih mudah pada saat proses editing tahapan-tahapan mendaftar akun mahasiswa melalui MBKM Apps. Video biasanya terdiri pembuka, isi dan penutup.

Pertama, praktikan mengetik tahapan-tahapan di Microsoft Word dan juga Google Docs agar tahu bagaimana urutan perancangan video pendaftaran MBKM yang disebut pra produksi. Tahap produksi, praktikan mengambil rekaman video dari situs web MBKM Universitas Pembangunan Jaya untuk mahasiswa. Tahap pasca-produksi, praktikan sudah mulai dalam pengeditan, pemotongan atau *split* video, pemrosesan suara (terdiri *voice over*, *sound effect*, dan *background*), pemrosesan penambahan teks (*preset style*), pemrosesan transisi, dan pemrosesan penambahan sedikit efek visual. Video dibikin minimalis supaya penglihatan kepada *audience* lebih fokus pada tampilan situs web dan tulisan teks.

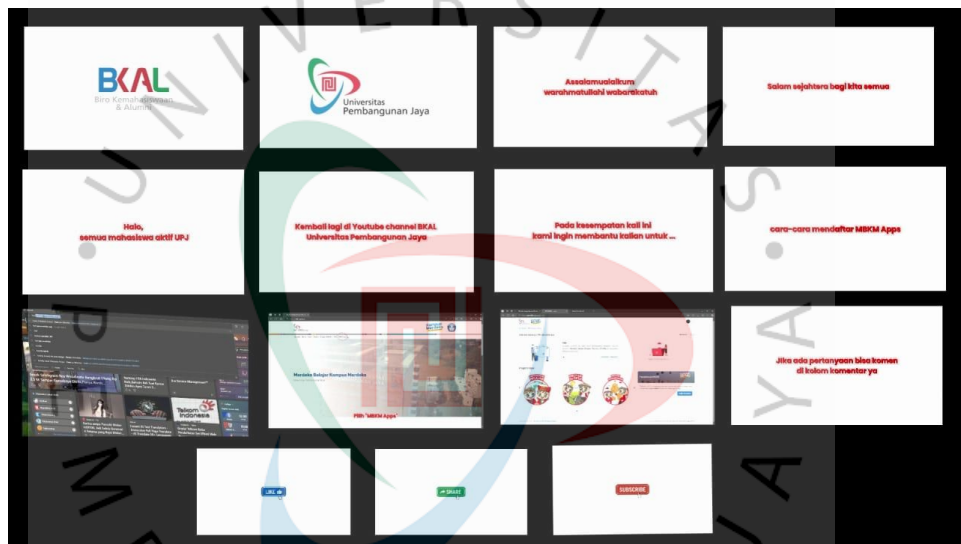


Gambar 3.2 Proses Tahap Pra Produksi Video MBKM Mahasiswa



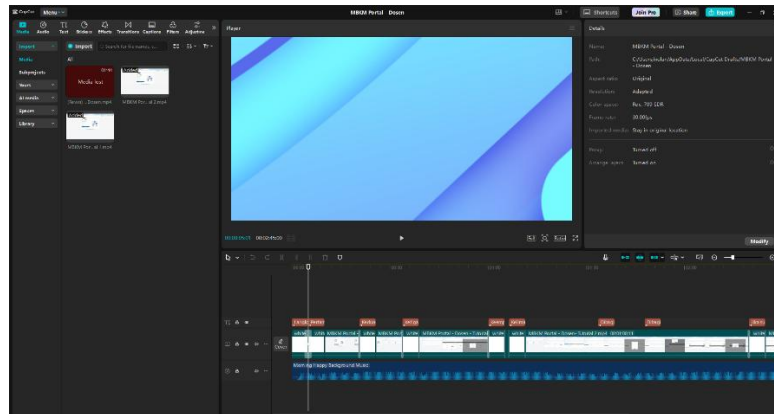
Gambar 3.3 Proses Tahap Produksi Video MBKM Mahasiswa

Berikut dibawah ini merupakan beberapa potongan hasil video tutorial pendaftaran teruntuk mahasiswa yang praktikan lakukan sebagai berikut:



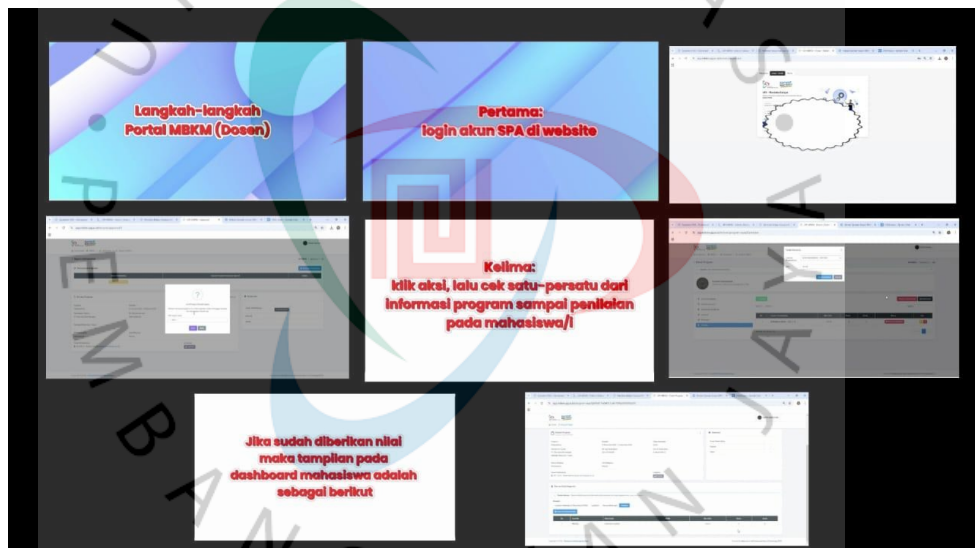
Gambar 3.4 Tahapan Final Video MBKM Mahasiswa

Kedua, praktikan membuat video MBKM khusus dosen untuk memberi persetujuan dan penilaian terhadap mahasiswa yang mengikuti program MBKM. Prosesnya tidak beda jauh dengan proses video sebelumnya, yang berbeda adalah pada saat pra produksi praktikan tidak merekam video secara mandiri tetapi sudah disediakan oleh pembimbing dan tahap pasca produksi, praktikan melakukan desainnya dengan simpel agar mudah dipahami oleh dosen, pada pemrosesan suara hanya memasukkan *background* tidak ada *voice over* ,pemrosesan transisi dan penambahan teks.



Gambar 3.5 Proses Tahap Produksi Video MBKM Dosen

Berikut dibawah ini merupakan beberapa potongan hasil video tutorial pendaftaran teruntuk mahasiswa yang praktikan lakukan sebagai berikut:



Gambar 3.6 Tahapan Final Video MBKM Dosen

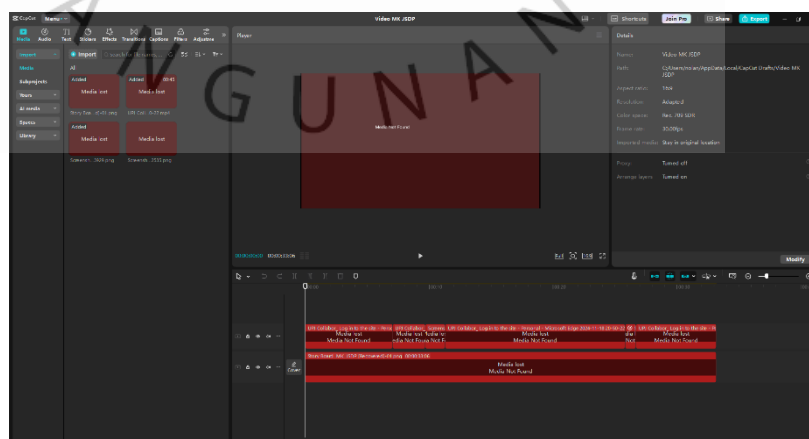
Praktikan tidak lupa membuat thumbnail untuk nanti jika video tersebut akan mengunggah di platform sosial media. Desain tersebut dibuat di software Adobe Illustrator.



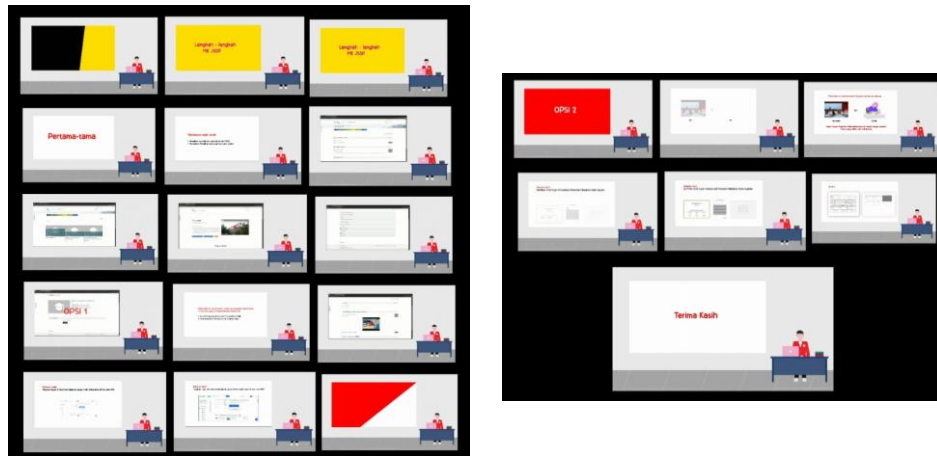
Gambar 3.7 Tahapan pembuatan Thumbnail

3.2.2 Perancangan Video Mata Kuliah JSDP

Pada tanggal 1 November 2024, Praktikan diberi arahan oleh pembimbing ke bapak Ronald mengenai pembahasan membuat video dengan materi mata kuliah JSDP terkhusus jurusan ilmu komunikasi pada kode MK JSDP001 dengan memberikan pedoman buku. Praktikan memulai tahapan penggambaran menggunakan *software* Adobe Illustrator dan pengeditan video menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan CapCut.



Gambar 3.8 Proses Tahap Produksi Video Mata Kuliah JSDP



Gambar 3.9 Tahapan Final Video Mata Kuliah JSDP

3.2.3 Perancangan Postingan Prestasi Mahasiswa di Instagram

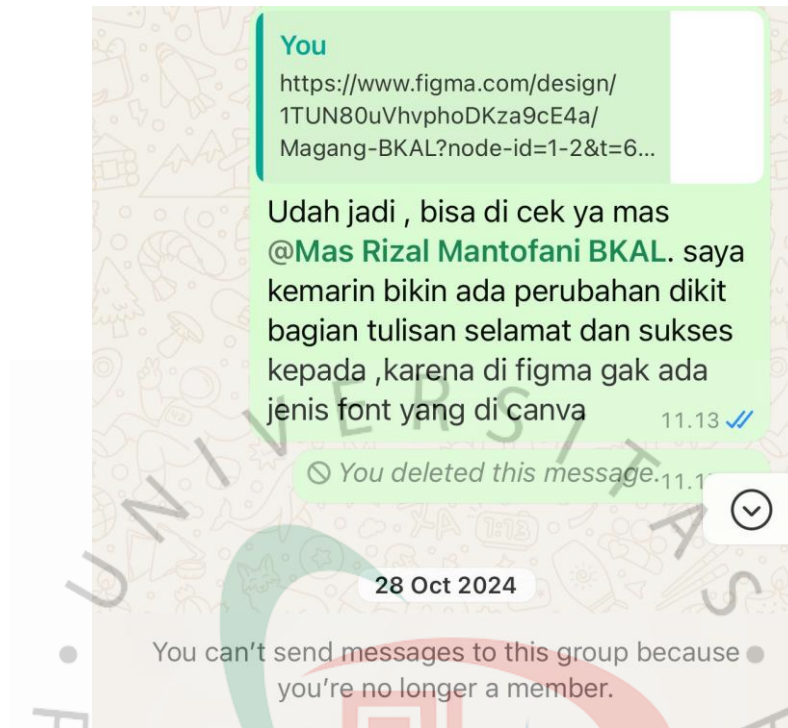
Pada tanggal 22 oktober 2024 sampai 9 januari 2025, Praktikan diberi sekumpulan data prestasi mahasiswa untuk dibuatkan desain pada postingan instagram. Tahapan desain Instagram praktikan melakukan riset terlebih dahulu bagaimana postingan sebelumnya agar bisa disesuaikan.



Gambar 3.10 Pesan WhatsApp tentang Menanyakan Jenis Font

Praktikan biasanya mendesain yang simpel menggunakan Figma karena bisa mudah di*sharing* kepada orang lain, data gak mudah hilang jika sistem laptop ada kendala. Praktikan membuat sedikit perubahan pada tulisan “Selamat dan Sukses Kepada:” diberi efek emas muda metalik supaya terlihat bersinar, untuk elemen persegi untuk memberi efek latar

belakang dan membelakangi tulisan, *remove background* pada foto, font yang dipakai (seperti aoboshi one dan montserrat).

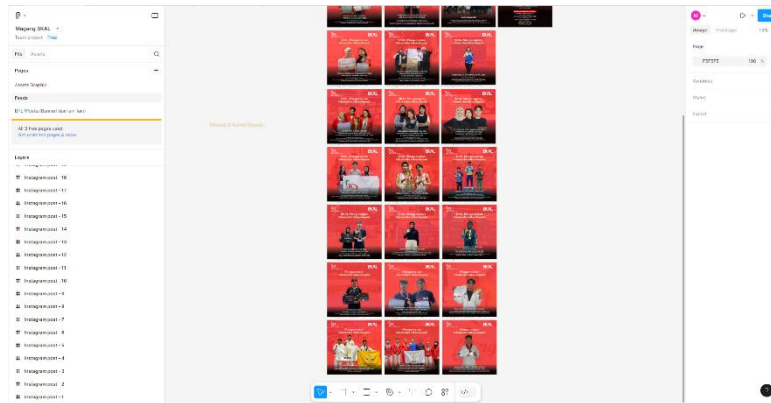


Gambar 3.11 Pesan WhatsApp Tentang Informasi Perubahan Desain

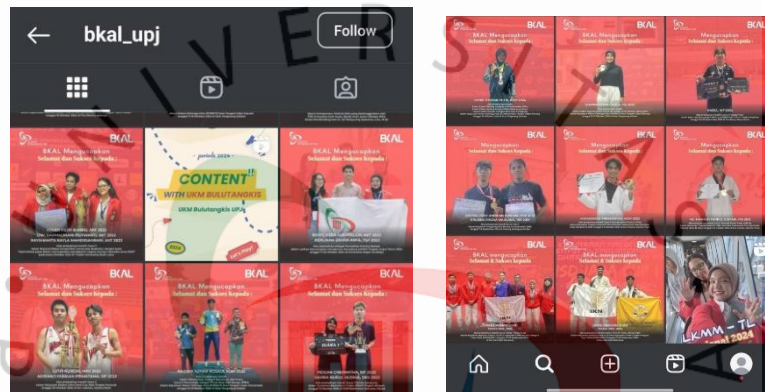
Praktikan juga memperhatikan *copywriting* terutama kontras tulisan. “Kontras tulisan atau ukuran biasanya ditemukan di judul dan subjudul atau di garis di bawah teks tubuh.” (Kusumawati, 2018). Praktikan pada saat memberikan hasil desain, mendapatkan kritikan dan saran untuk segera revisi pada bagian *copywriting* yang salah. Praktikan membuat postingan desain khusus prestasi mahasiswa dengan total 24 buah.



Gambar 3.12 Pesan WhatsApp Tentang Revisi



Gambar 3.13 Proses Pengerjaan Postingan Prestasi Mahasiswa



Gambar 3.14 Publikasi Desain Prestasi Mahasiswa Pada Instagram



Gambar 3.15 Proyek Akhir Melalui Pesan WhatsApp

3.2.4 Perancangan Postingan Testimoni di Instagram

Pada perancangan ini, praktikan melakukan 1 desain postingan sama seperti sebelumnya prosesnya. Yang berbeda hanya latar belakang dengan menggunakan elemen persegi dan diberi warna gradient. Praktikan memberi kontras warna cukup baik. Adapun yang harus diperhatikan juga seperti tata letak, “tujuan tata letak itu sendiri untuk menampilkan elemen teks dan visual yang ingin disampaikan dengan cara tertentu agar pembaca dapat memahami pesan dengan mudah.” (Rahmadhani, 2022)



Gambar 3.16 Proses Pengerjaan Postingan Testimoni



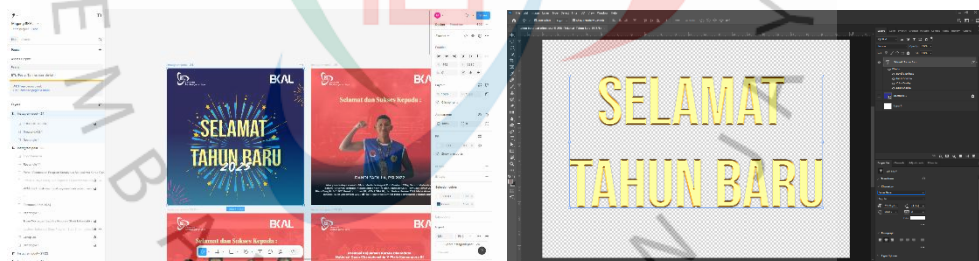
Gambar 3.17 Publikasi Desain Testimoni Pada Instagram

3.2.5 Perancangan Postingan Hari Raya di Instagram

Pada tanggal 30 desember 2024, sebelum tahun baru pembimbing meminta dibuatkan sebuah postingan tentang hari raya “Selamat Tahun Baru 2025” melalui pesan WhatsApp. Desain postingan harus jadi sebelum tanggal 1 januari 2025. Pada tahapan ini praktikan melakukan desain dengan warna latar belakang gradient biru tua diatas dan biru muda dibawah, tulisan menggunakan font jenis Amerika signature demo dan Bebas neue, aset kembang api diambil dari situs web Freepik. Selama mendesain seluruh projek yang diberikan oleh pembimbing praktikan memikirkan juga komposisi pada desain. “Komposisi merupakan prinsip dasar dalam mengorganisir elemen-elemen pada desain grafis. Ini meliputi pengaturan layout, warna, dimensi, dan bentuk dari elemen-elemen tersebut.” (Kreatif, 2023)



Gambar 3.18 Bukti Pesan Tentang Pemberian Tugas Oleh Pembimbing



Gambar 3.19 Proses Pengerjaan Postingan Hari Raya Tahun Baru 2025



Gambar 3.20 Publikasi Hari Raya Tahun Baru 2025

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Berikut beberapa hambatan yang di hadapi saat bertugas di Biro Kemahasiswaan dan Alumni di Universitas Pembangunan Jaya sebagai berikut:

1. Kurang komunikatif

Pada masa magang kerja, praktikan sering kurang komunikatif kepada pembimbing. Kejadian itu terjadi pada saat adanya bentrok waktu dengan mata kuliah dan lupa atau tidak sempat memberitahukan kepada pembimbing melalui WhatsApp, sehingga terjadi merasa pribadi yang kurang proaktif dalam berkomunikasi.

2. Manajemen Waktu

Praktikan mendapat tantangan menghadapi persoalan manajemen waktu. Kesulitan manajemen waktu ini muncul ketika terjadi bentrok dengan tugas mata kuliah, saat itu praktikan merasa masih belum bisa mengatur waktu dengan baik.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Berikut tindakan seperti apa yang harus praktikan untuk mengatasi kendala tersebut:

1. Mengatasi kurangnya komunikasi

Praktikan berusaha untuk menjaga sikap dalam berkomunikasi kepada pembimbing dan rekan kerja. Tetapi, rekan-rekan kerja di kantor sangat terbuka, sabar, dan menyenangkan. Jadi selama bekerja rekan-rekan kerja disini sangat rendah hati masih mau menerima keterbatasan praktikan.

2. Mengatasi manajemen waktu

Saat mengalami kesulitan mengatur waktu, praktikan selalu berusaha mengerjakan proyek yang cukup baik secara efektif dan efisien. Sehingga tugas mata kuliah juga masih bisa dipegang dan memperoleh hasil yang memuaskan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama periode magang yang sudah dijalankan, praktikan memperoleh pelajaran tentang pengetahuan pembentukan karakter seperti profesionalisme, kedisiplinan waktu, sikap dan paling utama dalam wawasan bidang desain grafis. Berikut ini beberapa perolehan pembelajaran oleh praktikan:

- a. Memperbaiki cara mengatur waktu dengan lebih efektif dan efisien.
- b. Membangun karakter sikap kedisiplinan dan tanggung jawab.
- c. Meningkatkan komunikasi yang lebih proaktif.
- d. Meningkatkan kualitas desain grafis dalam pemrosesan pembuatan postingan instagram dan video.
- e. Meningkatkan cara penulisan yang benar dalam desain.
- f. Mempelajari aplikasi pengeditan yang belum pernah dipakai oleh desainer dalam pembuatan sebuah video maupun postingan.

Itu dia beberapa hal penting dalam menghadapi tantangan kerja untuk masa depan nanti saat memasuki dunia kerja di tempat lain.