

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Mahasiswa mengerjakan magang di Roemah.Arte pada divisi Graphic Design. Dalam divisi ini, Praktikan bertanggung jawab untuk membuat poster instagram, desain visual untuk berbagai platform digital, serta pengembangan konten interaktif. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan poster, konten untuk sosial media.

3.2 Pelaksanaan Kerja

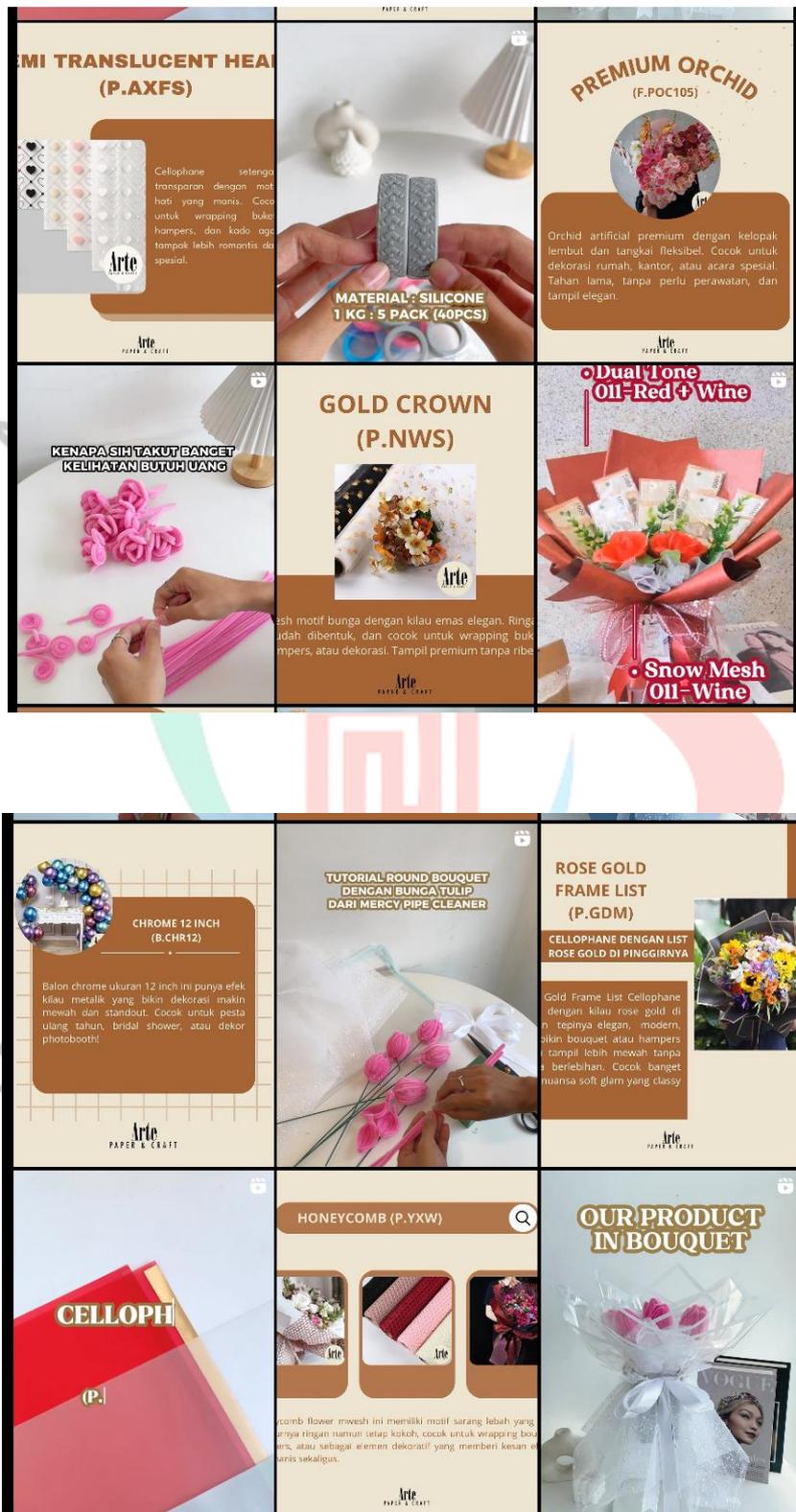
Pelaksanaan magang di Roemah.Arte selama 3 bulan, yaitu mulai tanggal 25 Januari 2025 sampai 25 April 2025. Praktikan dapat bekerja dengan sistem Work From Home (WFH), yang memiliki jadwal lima hari kerja per minggu, dari Senin hingga Jumat. Jadwal ini dimulai pada pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB, dengan makan siang selama satu jam, dari pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Selama waktu ini, praktikan menerima arahan langsung dari mentor mereka dan bekerja sama dengan tim untuk membuat konten yang menarik dan menarik. Setiap hari, praktikan melakukan pekerjaan yang mencakup pengolahan aset, pembuatan animasi, dan revisi hingga hasil akhir yang disetujui oleh kepala pemasaran.



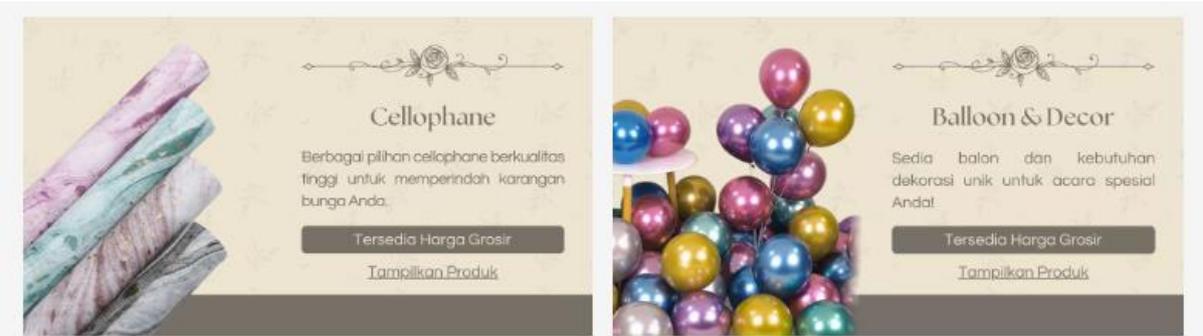
Gambar 0.1 Alur Kerja Praktikan

3.2.1 Perancangan Desain Media Sosial

Perancangan desain media sosial bertujuan untuk mendukung strategi pemasaran digital Roemah.Arte melalui konten visual yang menarik dan informatif. Konten 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. Setiap desain dibuat dengan mempertimbangkan elemen komposisi, warna, dan tipografi agar selaras dengan identitas visual Roemah.Arte.



Gambar 0.2 Hasil Desain Sosial Media



PENJUALAN TERTINGGI



Gambar 0.3 Hasil Desain Marketplace



Gambar 0.4 Referensi Desain

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada masa magang di Roemah.Arte, mahasiswa menghadapi masalah memengaruhi proses kerja. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kejelasan dalam pemberian brief atau instruksi pekerjaan. Dalam lingkungan kerja yang dinamis, komunikasi yang jelas penting untuk memastikan semua anggota memahami tugas dan menyelesaikan 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 Roemah.Arte, 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

Mahasiswa perlu lebih aktif meminta penjelasan 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 Roemah.Arte. 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

Manfaat yang diperoleh mahasiswa selama bekerja di Roemah.Arte 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 software seperti Photoshop dan Illustrator. untuk membuat konten visual yang unik. 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.



