



# 7.01%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 16 JUL 2025, 2:35 PM

## Similarity report

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

● IDENTICAL  
0.25%

● CHANGED TEXT  
6.76%

## Report #27515255

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Di masa yang semakin berkembang, mahasiswa harus memiliki keterampilan dan pengalaman praktis yang relevan untuk bersaing di dunia kerja. Pengalaman magang menjadi salah satu cara penting untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mengasah keterampilan yang diperlukan di dunia profesional. Bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, keterampilan dalam desain grafis dan animasi menjadi kompetensi utama yang sangat dibutuhkan, terutama di industri media dan periklanan yang menekankan kreativitas dan inovasi. Namun, banyak lulusan yang masih menghadapi tantangan dalam memasuki dunia kerja karena minimnya pengalaman praktis dan permintaan perusahaan yang sering kali mengharuskan pengalaman kerja yang lebih spesifik. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan internet, sosial media telah menjadi salah satu platform utama untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun merek. Kehadiran sosial media memberi kesempatan besar bagi perusahaan untuk menjangkau audiens yang lebih luas secara lebih cepat dan efektif. Melalui platform-platform seperti Instagram, Facebook, dan TikTok, bisnis dapat memanfaatkan kekuatan visual untuk meningkatkan visibilitas dan keterlibatan dengan audiens mereka. Sosial media kini bukan hanya sarana untuk berkomunikasi, tetapi juga menjadi alat pemasaran yang sangat efektif untuk menarik perhatian pelanggan baru, meningkatkan loyalitas, dan

membangun hubungan yang lebih kuat dengan audiens. 1 Graphic design merupakan salah satu bentuk pemasaran yang paling efektif di sosial media karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara visual dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Desain Grafis mampu menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, mengundang perhatian, dan meningkatkan daya tarik konten. Visual yang menarik pada poster graphics dapat membuat konten lebih menarik, mudah diingat, dan lebih mudah dibagikan oleh pengguna. Dengan meningkatnya konsumsi konten slide gambar di sosial media, graphic design menjadi salah satu strategi pemasaran yang sangat efektif untuk mendukung branding dan menarik audiens lebih banyak. Selain itu, keberhasilan desain grafis yang baik dalam sosial media sangat bergantung pada kemampuannya untuk memadukan elemen-elemen visual yang estetik dengan tujuan pemasaran yang jelas, sehingga menjadi alat yang ampuh dalam meningkatkan interaksi dengan audiens. 3

Kerja profesi ini memberikan kesempatan bagi mahasiswanya untuk berkontribusi dan menerapkan ilmu yang diperoleh di kampus dalam lingkungan kerja nyata.

Melalui magang ini, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan teknis, memperbaiki kemampuan seperti mengatur waktu dan bekerja dengan orang, serta memahami dinamika yang ada di industri kreatif. Oleh karena itu, Universitas Pembangunan Jaya mewajibkan mata kuliah kerja profesi bagi semua mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu syarat kelulusan dan persiapan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Selama masa magang di Roemah.Arte, praktikan ditempatkan sebagai Graphic Designer di divisi Sosial Media. Roemah.Arte, yang merupakan bagian dari arte@decasaco.id. Praktikan bertanggung jawab untuk mengembangkan konsep 2 visual menjadi poster desain, yang mencakup pembuatan konten untuk media sosial, dan presentasi perusahaan. Praktikan terlibat dalam setiap tahap proses kreatif, mulai dari brainstorming, pembuatan storyboard, yang semuanya disusun untuk mendukung strategi pemasaran dan branding perusahaan secara menyeluruh. Melalui pengalaman ini, praktikan memperoleh wawasan yang mendalam mengenai pentingnya desain

visual yang efektif dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan interaksi audiens. 1 8 3

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 1 Maksud Kerja Profesi Kerja profesi bertujuan untuk memberi peluang yang baik bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri untuk bekerja setelah lulus. Selama magang di perusahaan seperti Roemah.Arte, diharapkan mahasiswa/i akan memperoleh kompetensi yang lebih baik dan siap bersaing di dunia profesional. Melalui kualitas kerja dan dedikasi mahasiswa yang tersebar ke berbagai tempat.

kerja profesi ini mempromosikan Universitas Pembangunan Jaya di dunia bisnis. 1 6 1.2

1 2 6 7 2 Tujuan Kerja Profesi Adapun tujuan dari kerja profesi ini adalah sebagai berikut: 1. 1 Memenuhi kewajiban akademik dalam bentuk mata kuliah kerja profesi pada semester 7. 2. Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung di lingkungan bekerja yang relevan dengan bidang studi. 4 3. 3. Membuka kesempatan untuk memperluas jaringan profesional dan membangun hubungan baik dengan perusahaan serta rekan kerja. 4. Mengasah keterampilan praktis mahasiswa/i dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam praktik nyata di dalam dunia kerja. 1.2.3

Manfaat Kerja Profesi Program magang diharapkan banyak kelebihan yang dapat dirasakan oleh praktikan dan universitas. Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut: 1.2.3.1 Bagi Universitas Kerja Profesi menjadi sarana bagi Universitas Pembangunan Jaya untuk memperluas jaringan kerja sama dengan industri kreatif, khususnya dalam bidang periklanan dan media digital. Program ini juga memperkuat kemitraan antara universitas dan Roemah.Arte, membuka peluang penelitian, 4 magang, serta potensi rekrutmen bagi lulusan yang memiliki keterampilan sesuai kebutuhan industri. 1.2.3.2 Bagi Praktikan Kerja Profesi memberikan pengalaman nyata dalam industri artificial flower, memungkinkan praktikan mengasah keterampilan desain grafis sesuai dengan standar profesional. Praktikan juga mendapatkan info bagaimana dinamika bekerja di tempat artificial flower, membangun jaringan profesional, serta meningkatkan kesiapan untuk berkarier di industri kreatif. Selain itu, pengalaman ini memberikan wawasan tentang manajemen proyek, kerja tim, dan adaptasi terhadap

kebutuhan klien, yang menjadi bekal berharga untuk pengembangan kemajuan karir.

### 1.3 Tempat Kerja Profesi Roemah.Arte

Roemah.Arte, bagian dari arte@decasa.co.id, adalah perusahaan artificial flower berlokasi di Jl. Raya Kp. Sawah Gg. H.Odon No.04, RT.005/RW.004, Jatimelati, Kec. Pd. Melati., Kota Bekasi, Jawa Barat 17415. Dalam Kerja Profesi ini, praktikan menjalankan tugasnya mulai dari proses brainstorming hingga finalisasi konten di Roemah.Arte. Pada kondisi tertentu, praktikan juga terlibat dalam dokumentasi atau kegiatan produksi di lokasi yang memerlukan pengambilan gambar untuk konten iklan dan promosi.

### 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Mahasiswa menjalankan magang di Roemah.Arte selama 3 bulan dari 25 Januari 2025 hingga 25 April 2025.

1 Praktikan bekerja dengan sistem kerja dari rumah (WFH) dengan jadwal 5 hari kerja per minggu dari senin sampai jumat Rincian kerja dimulai pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB, termasuk waktu makan siang selama 60 menit pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Bulan	Hari	Jam Kerja	Keterangan
Januari	Senin - Jumat	09:00 – 17:00	WFH
Februari	Senin - Jumat	09:00 – 17:00	WFH
Maret	Senin - Jumat	09:00 – 17:00	WFH
April	Senin - Jumat	09:00 – 17:00	WFH

## 6 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA

### A PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan

Gambar 0.1 Logo Roemah.Arte Sumber: <http://roemah.arte.com/> Roemah.Arte adalah salah satu usaha bunga tiruan di Indonesia, didirikan oleh arte.decasa.co.id. Visi Roemah.Arte adalah menjadi penyedia bunga tiruan dan aksesoris bunga lainnya, dengan misi menjadi pilihan pertama dalam penyediaan bunga tiruan berkualitas. Roemah.Arte telah berkomitmen untuk memberikan kualitas bunga tiruan yang baik untuk pembeli di Indonesia. Perusahaan ini berupaya menghadirkan kualitas yang bagus, informatif, dan tepercaya, sekaligus memperkaya industri bunga Indonesia

### 7 2.2 Struktur Organisasi

Selama pelaksanaan kerja profesi di Roemah.Arte, struktur organisasi di divisi Desain memiliki pembagian tugas yang terstruktur di bawah pimpinan Kak Khofifah sebagai Project Manager. Semua unit kerja dalam divisi Desain, termasuk tim Graphic Design, berada langsung di bawah koordinasi Project Manajer

yang bertanggung jawab untuk memastikan setiap proyek berjalan sesuai dengan visi dan standar perusahaan. Sebagai kepala divisi, Kak Khofifah bertanggung jawab atas seluruh kegiatan operasional dalam divisi Desain, termasuk mengawasi tim dan memastikan setiap proyek yang dikerjakan mendukung strategi branding dan pemasaran perusahaan. Beliau juga berperan penting dalam pengambilan keputusan serta penetapan kebijakan yang relevan untuk kampanye iklan dan promosi digital. Praktikan berada di bawah bimbingan mentor utama di Roemah.Arte, yaitu Kak Khofifa. Memiliki peran penting sebagai pembimbing yang memberikan panduan teknis, supervisi, dan evaluasi, memastikan setiap konten yang dihasilkan oleh praktikan sesuai dengan kualitas dan standar yang diharapkan.

### 2.3 Kegiatan Umum

Perusahaan Kegiatan di Roemah.Arte meliputi perencanaan, produksi, dan pengelolaan konten di berbagai media digital dan media luar ruang. Salah satu kegiatan penting adalah pengambilan gambar dan dokumentasi lapangan, di mana tim mengumpulkan 8 informasi visual secara langsung di lokasi tertentu. Proses ini melibatkan pengambilan foto, video, atau catatan visual yang digunakan untuk memperkaya konten promosi dan iklan. Setelah dokumentasi lapangan selesai, tim desain grafis mengolah data visual tersebut menjadi materi promosi yang lebih menarik dan informatif. Elemen seperti infografis, tata letak yang menarik, dan penggunaan warna yang sesuai membantu menyampaikan pesan promosi secara visual kepada audiens. Proses selanjutnya adalah pembuatan poster desain, di mana tim Graphic Design merancang dan memproduksi konten visual berdasarkan dokumentasi dan konsep kreatif yang ada. Desain tersebut dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti presentasi klien, promosi produk, atau edukasi audiens.

**5 9 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.

1 2 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.

### 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.

### 10 11 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.

12 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. 13

#### 14 BAB 4 PENUTUP 4.1 Simpulan Praktikan magang yang dilaksanakan mahasiswa di Roemah.Arte berlangsung selama tiga bulan, dari tanggal 25 Januari 2025 hingga 25 April 2025. Selama periode ini, Praktikan ditempatkan di divisi desain grafis di mana Praktikan dibimbing oleh mentor dalam setiap proyek yang dikerjakan. Praktikan berkontribusi dalam pembuatan desain konten untuk media sosial, termasuk poster sosial media dan materi promosi lainnya. Proses yang dilalui selama magang memberikan Praktikan wawasan yang mendalam tentang industri kreatif dan dinamika kerja. Pengalaman ini merupakan langkah awal bagi Praktikan untuk memahami alur kerja di lingkungan profesional dan memperluas keterampilan desain. Kesempatan ini memungkinkan Praktikan untuk membangun jaringan yang kuat dengan para profesional di bidangnya, serta mendapatkan pengalaman berharga yang dapat diterapkan di karir di masa mendatang.

#### 4.2 Saran

Adapun setelah mengakhiri masa magang di Roemah.Arte, Mahasiswa merasa penting untuk memberikan beberapa saran yang dapat meningkatkan pengalaman kerja bagi praktikan di masa mendatang. Saran-saran ini diharapkan dapat membantu memperbaiki proses kerja dan memberikan dukungan yang lebih baik untuk pengembangan keterampilan praktikan.

1. Koordinasi yang Lebih Jelas: Pastikan komunikasi dan brief pekerjaan lebih teratur untuk menghindari kesalahpahaman.
2. Fasilitasi Eksplorasi Kreatif: Berikan ruang bagi praktikan untuk bereksplorasi dalam menciptakan desain yang beragam.
3. Sumber Daya Pembelajaran: Sediakan workshop atau pelatihan untuk pengembangan keterampilan desain.
4. Feedback Konstruktif: Lakukan umpan balik rutin agar praktikan bisa memahami dan memperbaiki hasil kerja mereka. Selain itu, universitas juga diharapkan dapat memperluas jaringan kerja sama dengan berbagai perusahaan untuk memberikan peluang magang yang lebih beragam, sehingga

REPORT #27515255

mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja yang lebih kaya dan sesuai dengan bidang minat mereka. B-2 3



REPORT #27515255

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>4.88%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7269/11/bab%201%20mark.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7269/11/bab%201%20mark.pdf</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>1.3%</b> repository.podomorouniversity.ac.id <a href="http://repository.podomorouniversity.ac.id/763/1/FELISA%20LIVIA%20WIBOWO...">http://repository.podomorouniversity.ac.id/763/1/FELISA%20LIVIA%20WIBOWO...</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.84%</b> www.tumbig.com <a href="https://www.tumbig.com/tag/perusa">https://www.tumbig.com/tag/perusa</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.74%</b> e-ujian.id <a href="https://e-ujian.id/magang-adalah-pengertian-manfaat-dan-tips-sukses-magang/">https://e-ujian.id/magang-adalah-pengertian-manfaat-dan-tips-sukses-magang/</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.54%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/11086/13/BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/11086/13/BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.5%</b> repositori.uma.ac.id <a href="https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/26620/1/Laporan%20Ma..">https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/26620/1/Laporan%20Ma..</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.48%</b> repository.uisi.ac.id <a href="https://repository.uisi.ac.id/5643/2/KERJA%20PRAKTIK%20-%20%28REZA%20A...">https://repository.uisi.ac.id/5643/2/KERJA%20PRAKTIK%20-%20%28REZA%20A...</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.22%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7409/24/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7409/24/BAB%20I.pdf</a>	●