

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

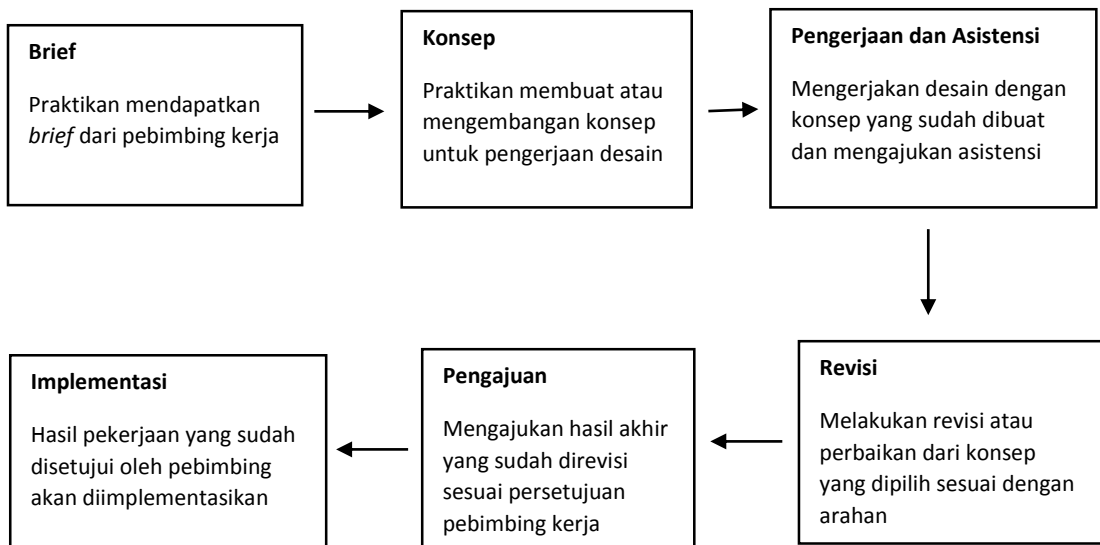
Bagian atau divisi praktikan adalah bagian *Graphic Design* yang dimentori oleh pembimbing kerja, sesuai dengan bidang perkuliahan yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV). Praktikan mendapatkan tugas atau pekerjaan membuat desain untuk kebutuhan konten-konten promosi produk. Beberapa diantaranya seperti :

- a. Membuat desain untuk *Banner* dan *Sticker Showcase Chiller*
- b. Membuat *motion graphic* logo
- c. Membuat template untuk sosial media

Selain itu praktikan juga membuat desain untuk kebutuhan *event* yang akan dilaksanakan pada bulan Desember dalam rangka Natal dan Tahun Baru.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program Kerja Profesi (KP) yang dilakukan sesuai dengan ketentuan dan syarat yang diberikan Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan mulai dari bulan September hingga bulan November akhir. Sesuai dengan judulnya, praktikan melakukan atau merancang desain media promosi untuk produk yang didistribusikan oleh PT. Panganmas Agungrasa Sejahtera yaitu Origina. Proses pengerjaan yang dilakukan juga melalui berbagai proses dan alur mulai dari *brief* hingga implementasi.



Gambar 3.1 Tahapan Pengerjaan

3.2.1 Tahapan Pengerjaan Desain untuk Sticker Showcase Chiller

Untuk membuat *sticker* sebagai tugas pertama, pembimbing kerja melakukan *brief* tentang produk dan produk apa yang ingin di pasarkan. Kemudian menunjukkan serta melakukan pengenalan produk Origina utama yang ingin ditonjolkan. Kemudian praktikan mencari referensi untuk membuat konsep yang sesuai dengan *brand*. Pembuatan *sticker* ini kurang lebih dilakukan selama seminggu. Mulai dari memberikan opsi desain, membuat desain untuk ukuran yang berbeda serta asistensi hingga penyelesaian.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Pebimbing kerja memberikan arahan dan konsep desain secara langsung dan juga melalui <i>email</i> .
Referensi	praktikan mencari referensi sesuai dengan konsep dan produk melalui desain sosial media Origina.
Pengerjaan	Pengerjaan dilakukan dengan aplikasi Adobe Illustration untuk membuat <i>asset</i> dan <i>vector</i> , kemudian menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat <i>layout</i> .
Asistensi	Asistensi dilakukan 2 kali dikarenakan adanya pergantian ukuran <i>sticker</i> . Asistensi pertama secara langsung, dan yang kedua melalu Whatsapp.
Penyelesaian	Praktikan mengirimkan hasil yang sudah disetujui melalu <i>email</i> .

Tabel 3.1 Proses Desain Sticker Showcase Chiller



Gambar 3.1 Brief Sticker Showcase Chiller



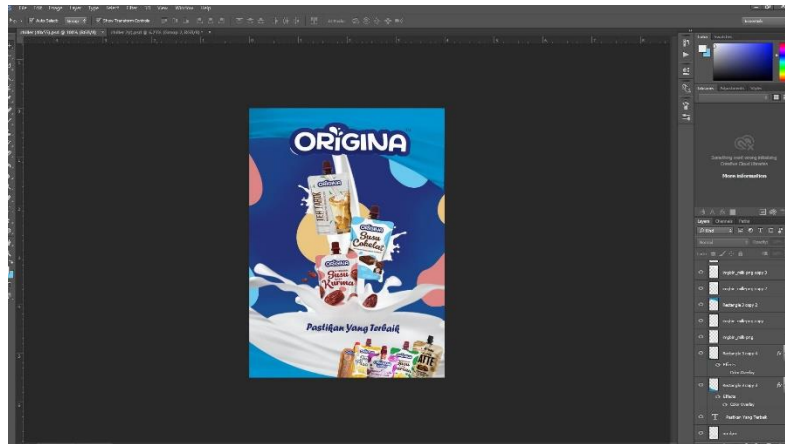
Gambar 3.2 Brief Sticker Showcase Chiller



Gambar 3.3 Proses *Sticker Showcase Chiller*



Gambar 3.4 Asistensi *Sticker Showcase Chiller*



Gambar 3.5 Proses Sticker Showcase Chiller



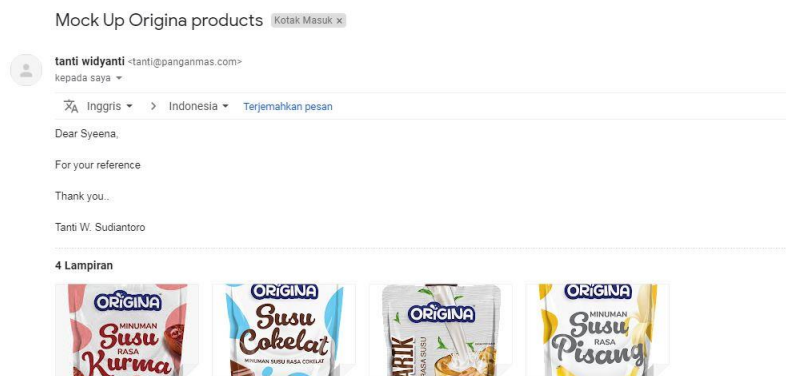
Gambar 3.6 Hasil Sticker Showcase Chiller

3.2.2 Tahapan Pengerjaan *Banner*

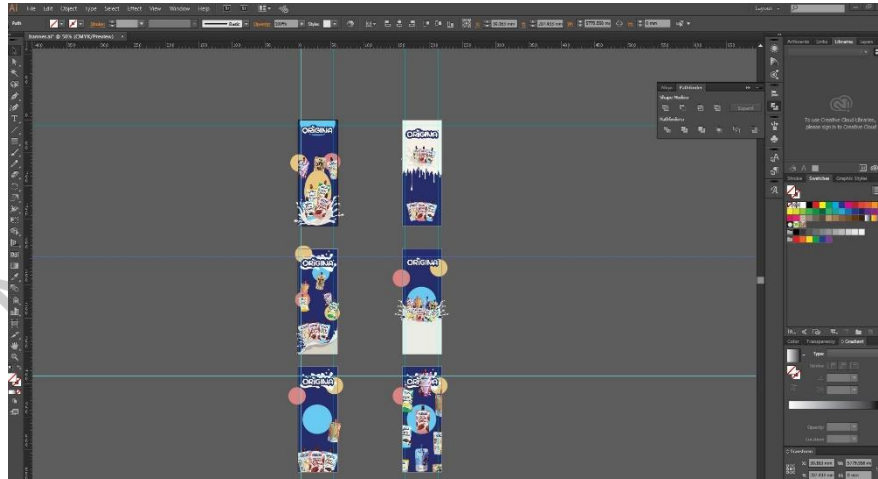
Pembuatan desain *banner* ditujukan untuk membuat konten promosi bersamaan dengan pembuatan *sticker* pada *showcase chiller* untuk dicetak. Konsep yang digunakan pun tidak berbeda jauh dengan konsep desain yang digunakan untuk desain *sticker*. Waktu pengerjaan sekitar 3 hari, dimulai dari membuat *layout*, pengerjaan sampai penyerahan hasil kerja.

Proses Kerja	Keterangan
<i>Brief</i>	Membuat <i>x-Banner</i> untuk di beberapa market dengan konsep yang masih berhubungan dengan desain yang sebelumnya.
<i>Layout</i>	Sebelum dilakukan pengerjaan, praktikan membuat <i>layout</i> untuk memastikan desain pas dengan ukuran <i>x - Banner</i> .
Pengerjaan	Pengerjaan desain <i>x - Banner</i> dilakukan selama 3 hari, termasuk dengan asisten. aplikasi yang digunakan sama dengan pengerjaan pekerjaan yang sebelumnya yaitu dengan Adobe.
Penyelesaian	Praktikan mengirimkan hasil yang sudah disetujui melalui <i>email</i> .

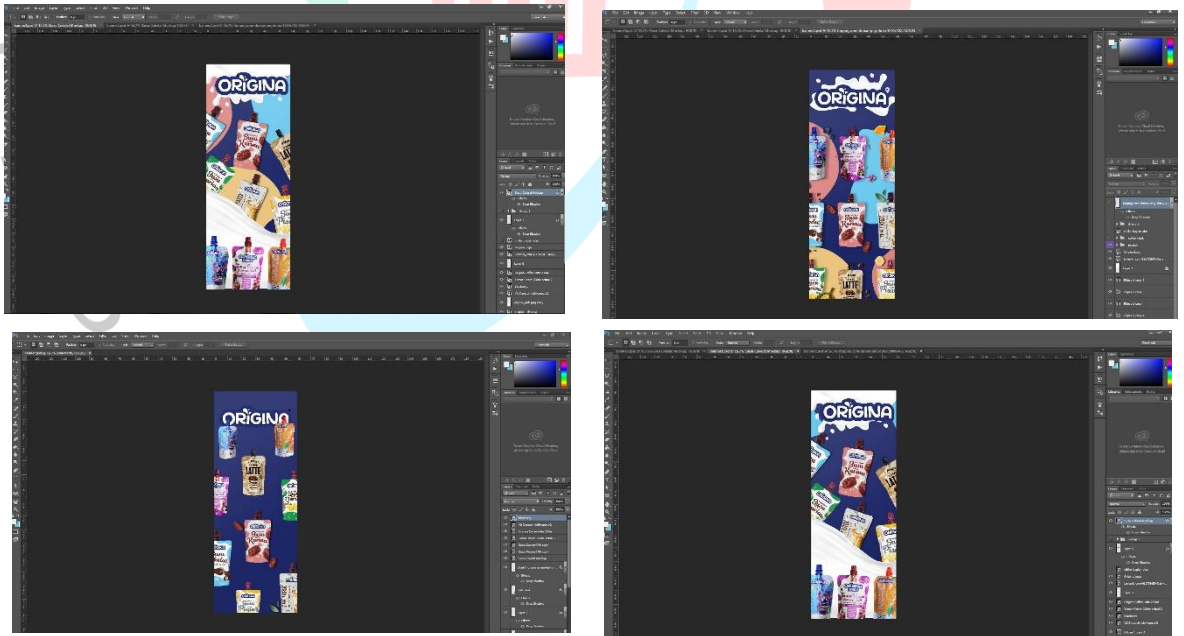
Tabel 3.2 Bagan Proses Desain *Banner*



Gambar 3.7 *Brief Banner*



Gambar 3.8 Proses *Layouting Banner*



Gambar 3.9 Proses *Pengerjaan Banner*



Gambar 3.10 Hasil Akhir Banner

3.2.3 Tahapan Pengerjaan Desain Kartu Ucapan

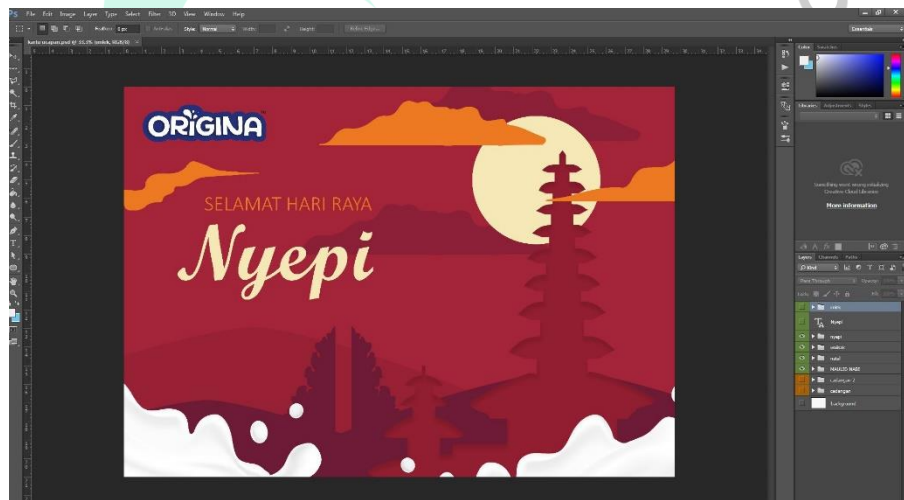
Praktikan juga membuat desain untuk memperingati hari-hari besar seperti ucapan untuk hari raya dengan mengikuti ketentuan yang diterapkan oleh pembimbing kerja.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Sebelum diberikan <i>brief</i> konsep desain secara langsung, pembimbing kerja menginformasikan melalui Whatsapp.
Konsep	Melalui <i>brief</i> , praktikan diminta untuk membuat desain yang <i>simple</i> dan seragam untuk semua kartu ucapan.
Pengerjaan	praktikan mengumpulkan aset <i>vector</i> dan <i>font</i> yang menyesuaikan suasana setiap hari raya selama 2 hari. Kemudian pengerjaan sehari.
Penyelesaian	Praktikan mengirimkan hasil yang sudah disetujui melalui <i>email</i> .

Tabel 3.3 Bagan Proses Desain Kartu Ucapan



Gambar 3.11 Brief Kartu Ucapan



Gambar 3.12 Proses Pengerjaan Kartu Ucapan





Gambar 3.13 Hasil Akhir Kartu Ucapan

3.2.4 Tahapan Pengerjaan *Flyer*

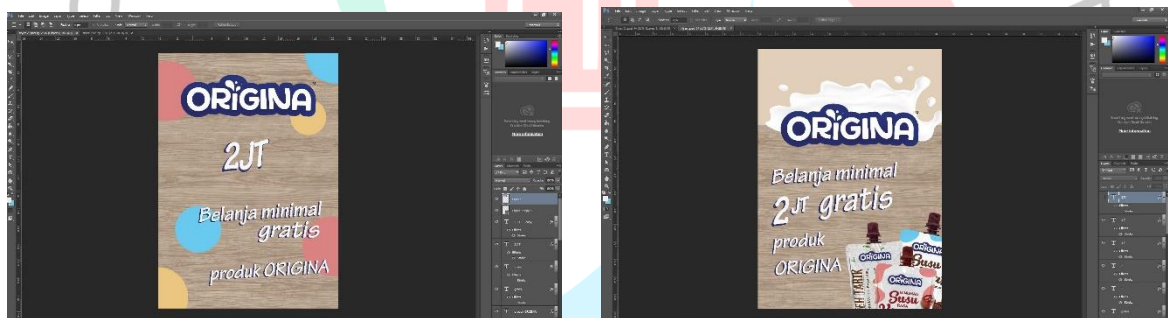
Salah satu media promosi yang dibutuhkan oleh perusahaan adalah *flyer*. Praktikan diminta untuk merancang desain *flyer* yang lebih menarik dan juga menggunakan elemen–elemen yang sesuai dengan produk yang ingin diiklankan yaitu produk susu kurma.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Brief konsep dan <i>copywriting</i> ,
Konsep	Menyesuaikan konsep produk.
Pengerjaan	Praktikan mengerjakan dengan software Adobe Photoshop selama 3 hari, dan dilakukan di rumah.
Penyelesaian	Praktikan mengirimkan hasil yang sudah disetujui melalu <i>email</i> .

Tabel 3.4 Bagan Proses Desain *Flyer*



Gambar 3.14 Brief Flyer



Gambar 3.15 Proses Pengerjaan Flyer



Gambar 3.16 Proses Asistensi Flyer



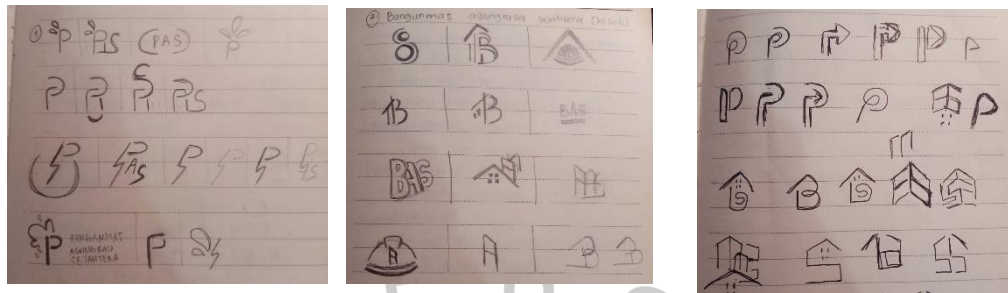
Gambar 3.17 Hasil Akhir Flyer

3.2.5 Tahapan Pengerjaan Logo Perusahaan

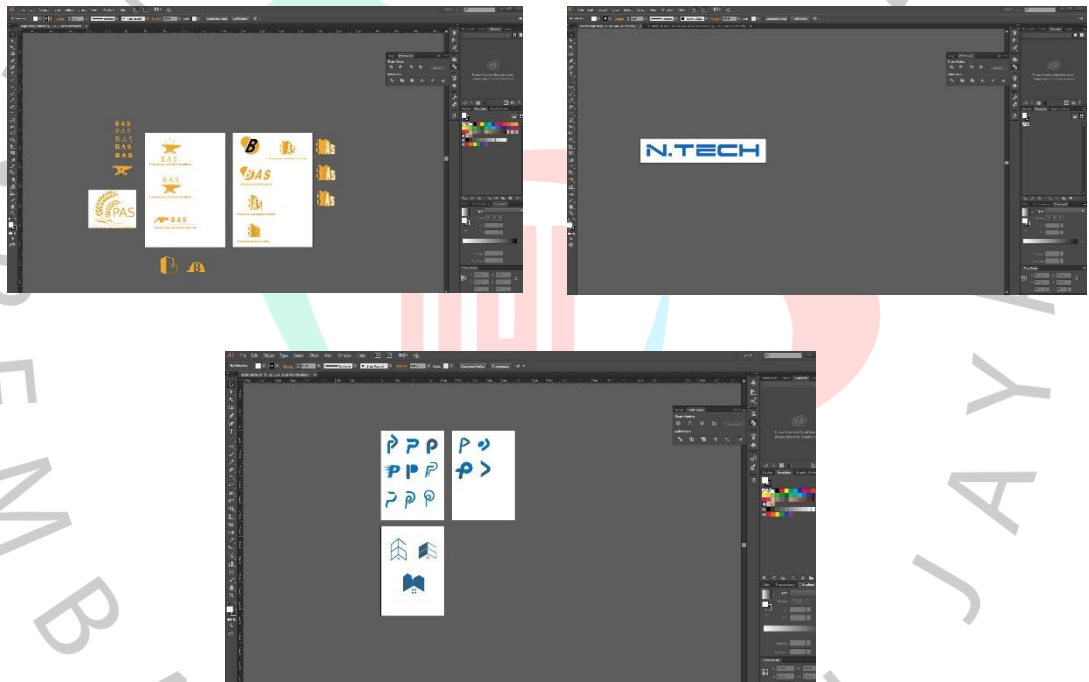
PT. Panganmas Agungrasa Sejahtera merupakan perusahaan yang terbilang cukup baru di dunia *food and beverage*, maka dari itu perusahaan membutuhkan logo baru yang lebih mempresentasikan *image* barunya yaitu *modern* dan *good consumer*. Selain itu PT. Bangunmas Agung Sejahtera yang bergerak di bidang konstruksi dan N.tech merupakan bagian dari PT. Panganmas Agungrasa Sejahtera yang juga butuh diperbaharui. Pengerjaan dimulai dari pembuatan logo untuk PT. Panganmas Agungrasa Sejahtera, PT. Bangunmas Agungrasa Sejahtera dan yang terakhir sedikit pengembangan pada logo N.tech dilakukan selama 3 minggu.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Pebimbing kerja dan CEO menyampaikan konsep perusahaan dan desain seperti apa yang diinginkan yaitu dengan konsep " <i>modern, fast, consumer</i> " dengan warna netral (biru) melalui rapat secara langsung.
Referensi	Karena konsep yang hampir sama untuk 2 logo, Praktikan mencari referensi dengan nuansa dan konsep yang sama melalui web – web referensi logo yang ada di internet.
Pengerjaan	Pengerjaan desain logo dilakukan kurang – lebih 3 minggu belum dengan asistensi. Untuk pembuatannya sendiri menggunakan Adobe Illustrator.
Penyelesaian	Praktikan mengirimkan hasil yang sudah disetujui melalui <i>email</i> .

Tabel 3.5 Bagan Proses Desain Logo Perusahaan



Gambar 3.18 Sketsa Desain Logo Perusahaan



Gambar 3.19 Sketsa Pengerjaan Desain Logo Perusahaan



Gambar 3.20 Asistensi Desain Logo Perusahaan



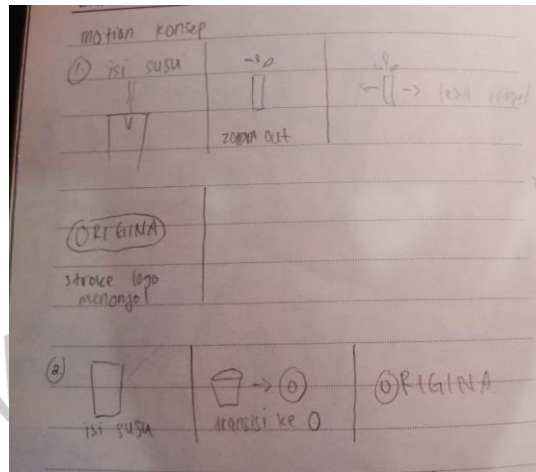
Gambar 3.21 Hasil Akhir Desain Logo Perusahaan

3.2.6 Tahapan Pengerjaan *Motion Graphic*

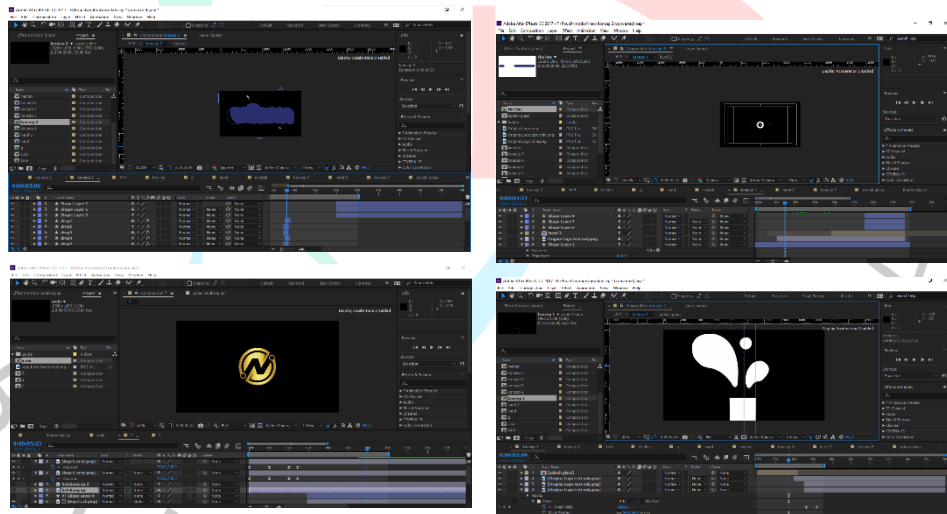
Setelah membuat logo perusahaan, praktikan dipercayakan membuat *Motion Graphic* logo untuk produk Origina Indonesia untuk kebutuhan sebagai *opening video* dan juga *podcast* yang merupakan salah satu kegiatan perusahaan belakangan ini sebagai media promosi produk. Praktikan membuat 3 konsep dan juga gambaran *Motion Graphic* yang akan dibuat serta satu perancangan *motion* untuk *channel* Youtube *podcast* itu sendiri.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Pebimbing kerja menjelaskan konsep <i>motion</i> yang diharapkan, mengarahkan untuk membuat beberapa opsi untuk <i>motion</i> logo Origina yang <i>simple</i> dan <i>motion</i> logo Noto untuk kebutuhan <i>podcast</i> .
Konsep dan <i>Storyboard</i>	Praktikan menentukan konsep yang sesuai dengan produk dan menentukan elemen desain yang akan digunakan. Kemudian membuat beberapa opsi <i>motion</i> dengan membuat <i>storyboard</i> .
Pengerjaan	Pengerjaan dilakukan kurang lebih selama seminggu dengan beberapa hasil <i>motion</i> yang akan dipilih. Aplikasi yang digunakan yaitu Adobe After Effect. Kemudian untuk elemen seperti susu praktikan membuatnya sendiri untuk menambah kesan produk.
Asistensi	Setelah pengerjaan selesai, pembimbing akan memilih 1 <i>motion</i> untuk produk Origina dan 1 lagi untuk logo Noto. Asistensi dilakukan secara <i>online</i> melalui Whatsapp.
Penyelesaian	Setelah <i>motion</i> sudah dipilih dan disetujui, hasil pengerjaan dikirimkan melalui Googledriver dan diimplementasikan sebagai video <i>opening</i> .

Tabel 3.6 Bagan Proses *Motion*



Gambar 3.22 Storyboard Motion



Gambar 3.23 Pengerjaan Motion



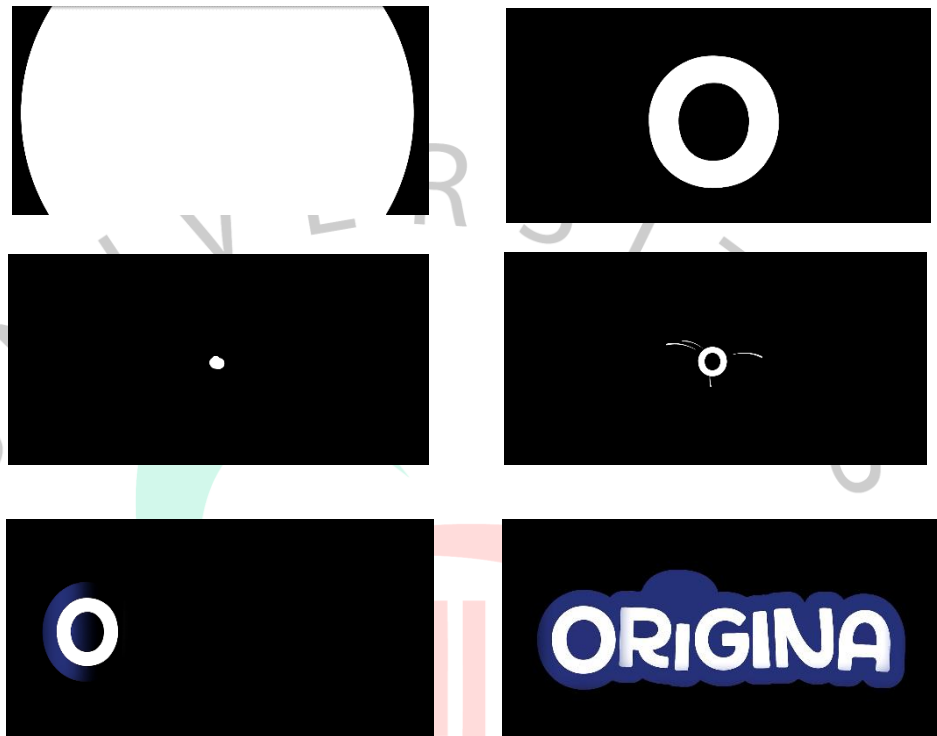
Gambar 3.24 Asistensi Motion



Gambar 3.25 Hasil Akhir Motion Logo Noto

Untuk *Motion Graphic* logo Noto, *Motion Graphic* pertama yaitu satu lingkaran kecil berada di tengah. Kemudian satu lingkaran tersebut menjadi dua lingkaran yang berpencar dan dari dua lingkaran tersebut dilakukan *trim stroke* dengan *masking*, mengikuti bentuk setengah

lingkarang yang kemudian bergerak ke bagian tengah untuk memunculkan huruf N.



Gambar 3.26 Hasil Akhir *Motion Logo Origina*

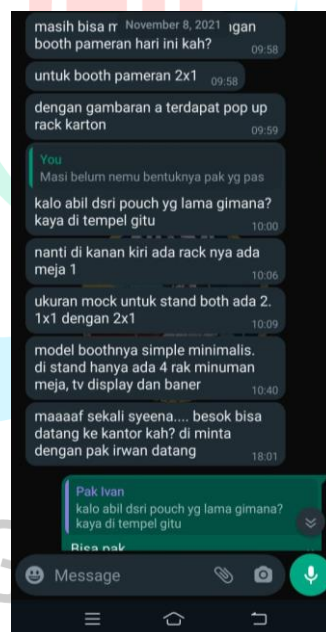
Motion logo Origina dimulai dari latar yang putih berubah menjadi lingkaran putih yang mengecil seperti tetesan susu yang jatuh, kemudian muncul huruf O dengan aksens percikan susu. Lalu akan muncul tulisan Origina dengan latarnya yang berwarna biru dengan menggunakan *masking* yang dimulai dari huruf O tersebut.

3.2.7 Tahapan Pengerjaan Mock Up Pouch

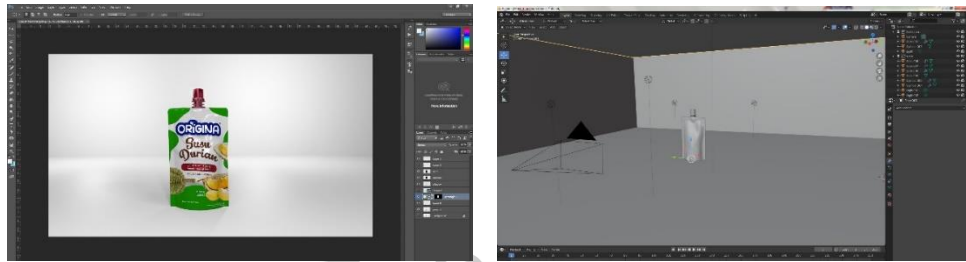
Walaupun bentuk *packaging* produk Origina Malaysia dan Indonesia sama namun ada sedikit perbedaan pada desain kemasannya. Untuk dapat melihat hasilnya jika diaplikasikan pada bentuk *packaging*, maka perusahaan membutuhkan *mock up pouch* dalam bentuk 3D sehingga dapat dilihat secara nyata. Praktikan membuat bentuk *pouch* terlebih dahulu kemudian mengaplikasikan desain *packaging* dengan aplikasi yang berbeda.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	<i>Brief</i> dilakukan secara online melalui Whatsap. Pemberian aset <i>image</i> serta bentuk yang diinginkan untuk bentuk <i>pouch</i> produk.
Pengerjaan	Untuk pengerjaan bentuk <i>pouch</i> , praktikan menggunakan aplikasi Blender untuk membuatnya 3D. Setelah itu <i>file image</i> dari 3D dilanjutkan pengerjaannya di Adobe Photoshop untuk <i>mock up</i> desain <i>packaging</i>
Asistensi	Asistensi dilakukan melalui Whatsap setelah hasil pekerjaan dikirimkan melalu Google Drive, objek atau bentuk tutup pada <i>pouch</i> hanya kurang <i>center</i> .
Penyelesaian	Hasil dari <i>Mock Up</i> diimplementasikan untuk berbagai aset untuk kebutuhan desain seperti, mengganti foto produk.

Tabel 3.7 Bagan Proses Mock Up Pouch



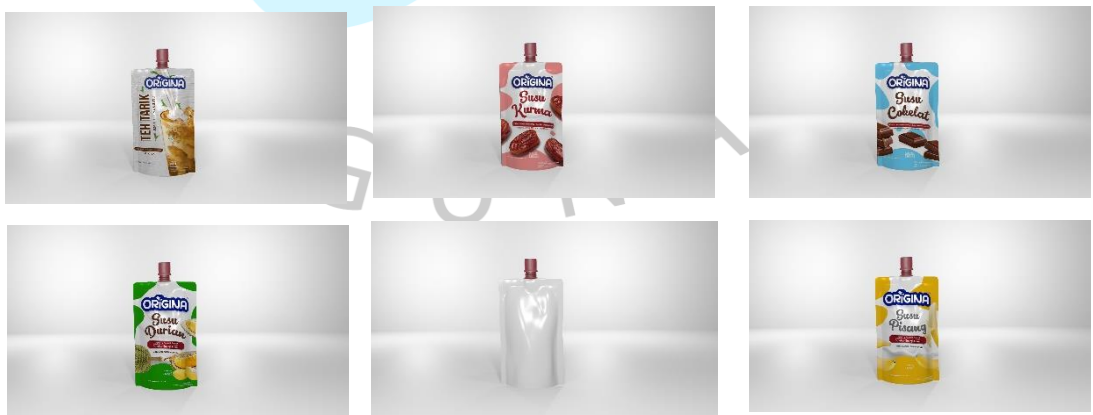
Gambar 3.27 Brief Mock Up Pouch



Gambar 3.28 Pengerjaan *Mock Up Pouch*



Gambar 3.29 Asistensi *Mock Up Pouch*



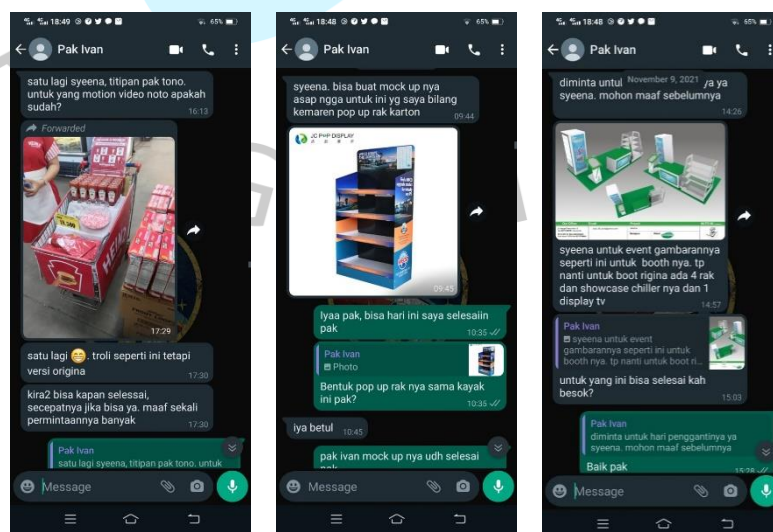
Gambar 3.30 Hasil *Mock Up Pouch*

3.2.8 Tahapan Pengerjaan Desain *Event Booth*

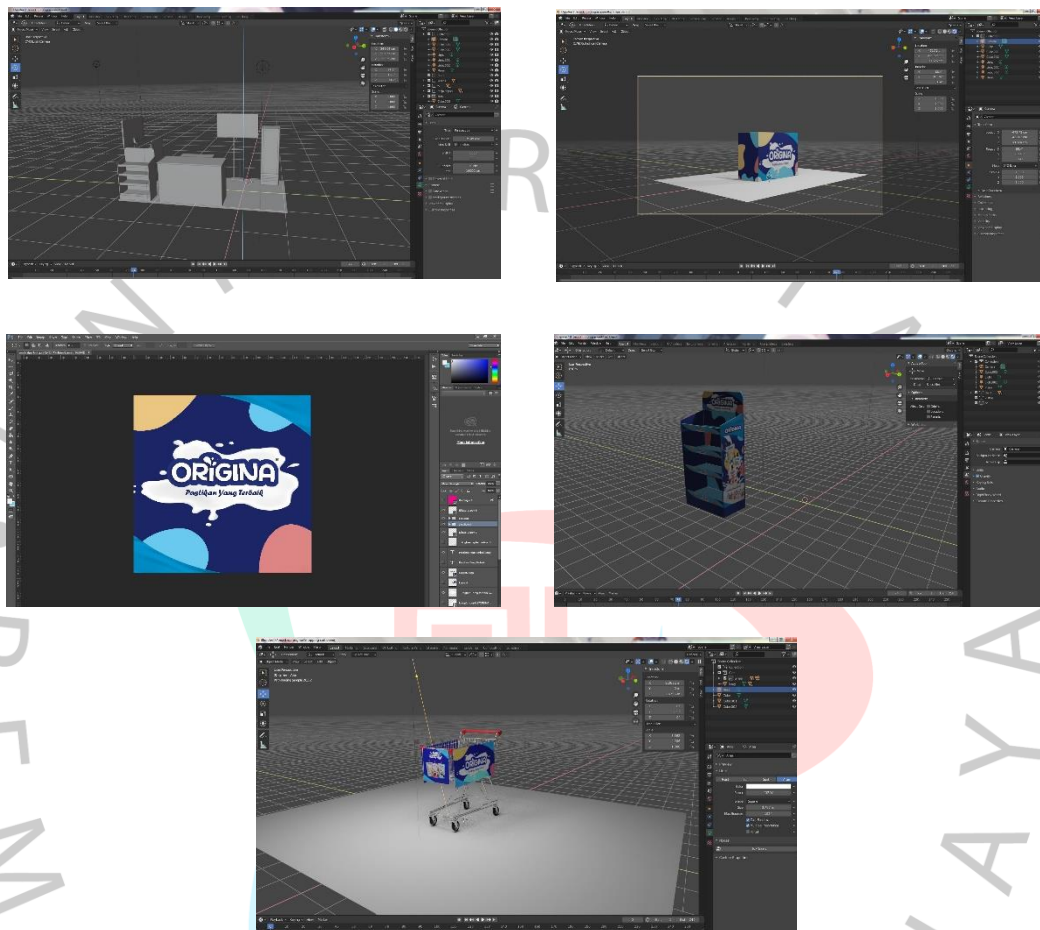
Praktikan merancang desain *booth* serta beberapa media informasi dan promosi pada booth untuk kebutuhan *event* dalam rangka akhir tahun yang akan dilaksanakan oleh perusahaan untuk produk Origina, sebagai media promosi. Bentuk dan ukuran disesuaikan dengan tempatnya yaitu, 400 x 200.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Konsep, bentuk, warna dan ukuran dijelaskan secara rinci saat rapat.
Pengerjaan	Pengerjaan <i>Booth</i> dikerjakan dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi Blender untuk melihat bentuk <i>Booth</i> nantinya secara keseluruhan. Untuk desain <i>texture image</i> dibuat melalui Adobe Photoshop dengan tema dan warna yang <i>playfull</i> .
Asistensi	Melakukan asistensi dan pengukuran yang menyesuaikan ukuran desain dengan produk.
Penyelesaian	Setelah <i>booth</i> sudah disesuaikan ukuran dan warnanya, desain yang sudah dibuat kemudian diproduksi atau dicetak.
Implementasi	Hasil desain yang sudah sesuai juga sesuai ukurannya, kemudian diproduksi dan dipamerkan untuk <i>event</i> tanggal 17 hingga 20 Desember 2021 di 2 tempat pusat perbelanjaan.

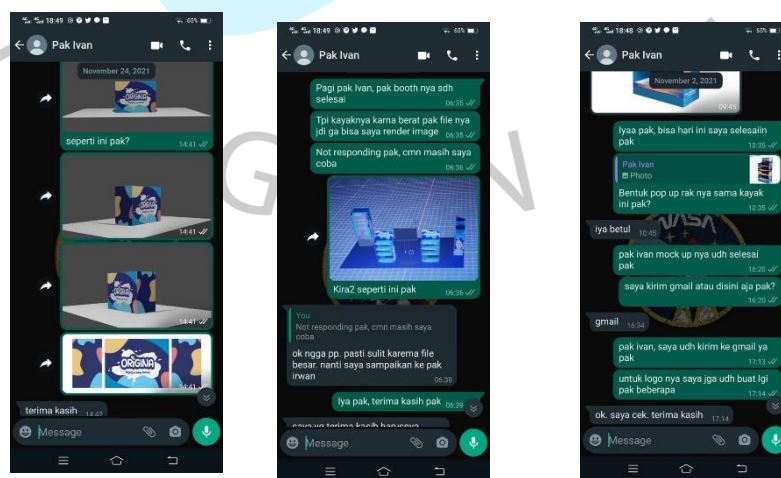
Tabel 3.8 Bagan Proses Desain *Event Booth*



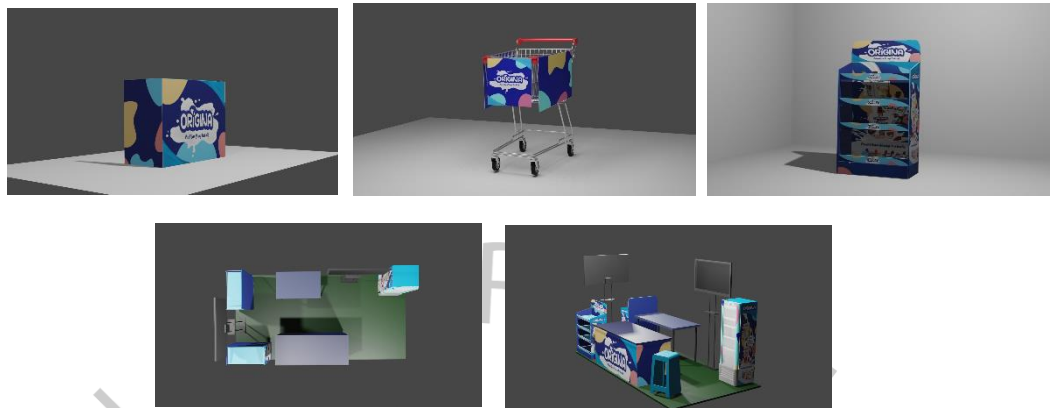
Gambar 3.31 Brief Proses Desain Event Booth



Gambar 3.32 Pengerjaan Desain Event Booth



Gambar 3.33 Asisten Desain Event Booth



Gambar 3.34 Hasil Desain *Event Booth*



Gambar 3.35 Implementasi *Event Booth*

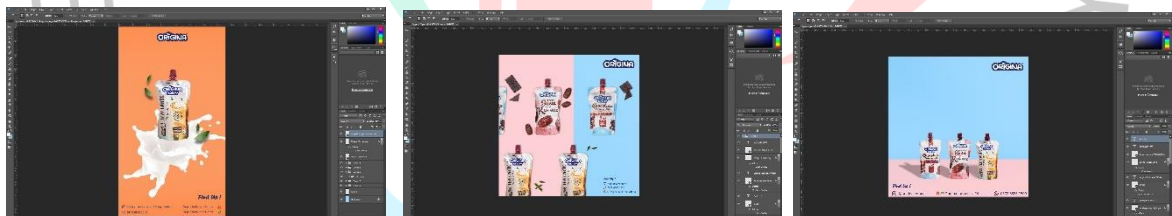
3.2.9 Tahapan Pengerjaan Template Media Sosial

Pembuatan desain *template* atau konten untuk sosial media utama produk Origina Indonesia yang digunakan yaitu Instagram. Praktikan membuat 8 konten yang terdiri dari 3 konten *feed* Instagram dan 4 untuk *feed* Instagram *Story*. Konten berisi produk susu Origina yaitu susu Kurma, Susu Coklat dan salah satu *best seller*-nya yaitu Teh Tarik. Untuk *feed* Instagram masing – masing berukuran 1 : 1 yaitu 300 x 300 px berbentuk

square. Dan untuk Instagram *Story* berukuran 1920 x 1080 px yang akan dipublikasikan selama satu minggu.

Proses Kerja	Keterangan
Brief	Membuat desain untuk <i>template feed</i> dengan warna yang sudah ditentukan oleh pembimbing dengan kesan desain yang <i>clean</i> .
Pengerjaan	Membuat 3 varian desain untuk <i>feed</i> dan juga <i>story instagram</i> menyesuaikan <i>palatte</i> warna pada produk.
Asistensi	Asistensi dilakukan secara langsung dan menambahkan tulisan akun – akun sosial media Origena pada desain.
Implementasi	Setelah diasistensi, hasil desain diimplementasikan pada akun Instagram Origena.

Tabel 3.9 Bagan Proses *Template* dan *Konten Sosial Media*



Gambar 3.36 Bagan Pengerjaan *Template* dan *Konten Sosial Media*



Gambar 3.37 Hasil Template dan Konten Sosial Media

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan yaitu seperti adanya *miss communication* dalam pengerjaannya, mengingat praktikan menjalani Kerja Profesi (KP) secara *online* dan *offline*, sehingga penyampaian atau bimbingan yang ingin disampaikan kurang tepat atau praktikan pahami. Namun, kendala yang sering terjadi adalah kendala teknis seperti gangguan pada aplikasi, atau kendala perbedaan *software* atau alat yang digunakan ketika di kantor atau di rumah.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala dalam hal *miss communication*, praktikan akan memastikan kembali perincian pekerjaan yang harus dikerjakan atau mengkomunikasikan kembali saat praktikan berada di kantor. Kemudian, untuk kendala teknis praktikan akan mengkomunikasikan pada pembimbing atau mengerjakan dua versi untuk menyesuaikan teknis, *software* atau yang lainnya.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Banyak pengalaman dan pembelajaran yang didapatkan oleh praktikan. Bagaimana cara menyesuaikan lingkungan pekerjaan dan penyelesaian masalah dengan berkomunikasi antara rekan kerja. Belajar bagaimana bertanggung jawab dan bekerja dengan cara profesional.

Dengan sesuainya pekerjaan yang didapatkan praktikan, yaitu pada bidang media visual, praktikan mendapatkan ilmu bagaimana mengimplementasikan ide, konsep yang kreatif dan inovatif dengan keahliannya sesuai dengan standar dan keinginan perusahaan. Dengan melakukan Kerja Profesi (KP) ini membantu Praktikan untuk lebih berkembang dalam hal keahlian di bidangnya maupun keahlian komunikasinya.