

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat. Ditempatkan pada divisi Kreatif, divisi tersebut bertugas Membuat *Social Media Digital Content Design* (Instagram), *Layouting Design Proposal Event, Banner* dan *Flyer* yang dibutuhkan oleh Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat. Selama berada di dalam divisi Kreatif, Praktikkan dibimbing oleh Bapak Deden Mulyadi sebagai pembimbing kerja Praktikkan selama di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat.

Pada divisi kreatif juga terdapat beberapa profesi lainnya seperti Videografer, Fotografer, Desain Web, Editor Video dan Desainer Grafis.

- Desainer Grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah ide di benak target, memberikan kesan yang baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif (Adi Dharma Widya, L. dan James Darmawan, A. 2016).

3.2 Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi yang dilaksanakan sesuai dengan peraturan dan kebijakan Universitas Pembangunan Jaya yaitu selama 4 (empat) bulan. Kegiatan kerja profesi tersebut akan dimulai dari tanggal 15 Juni 2021 sampai dengan 15 Oktober 2021. Dalam proses pelaksanaan kerja profesi ini, Praktikkan bekerja secara *offline* di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat.

Dengan keilmuan desain yang sudah di pelajari selama perkuliahan serta mendapatkan pemahaman maupun istilah desain yang akan digunakan dalam dunia kerja sudah cukup baik untuk dipahami dan dikuasai. Dari ilmu–ilmu tersebut yang sudah didapatkan selama perkuliahan seperti teori–teori desain maupun ilmu yang lainnya dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, Bersikap secara lebih profesional dalam mengerjakan tugas atau desain yang nantinya akan

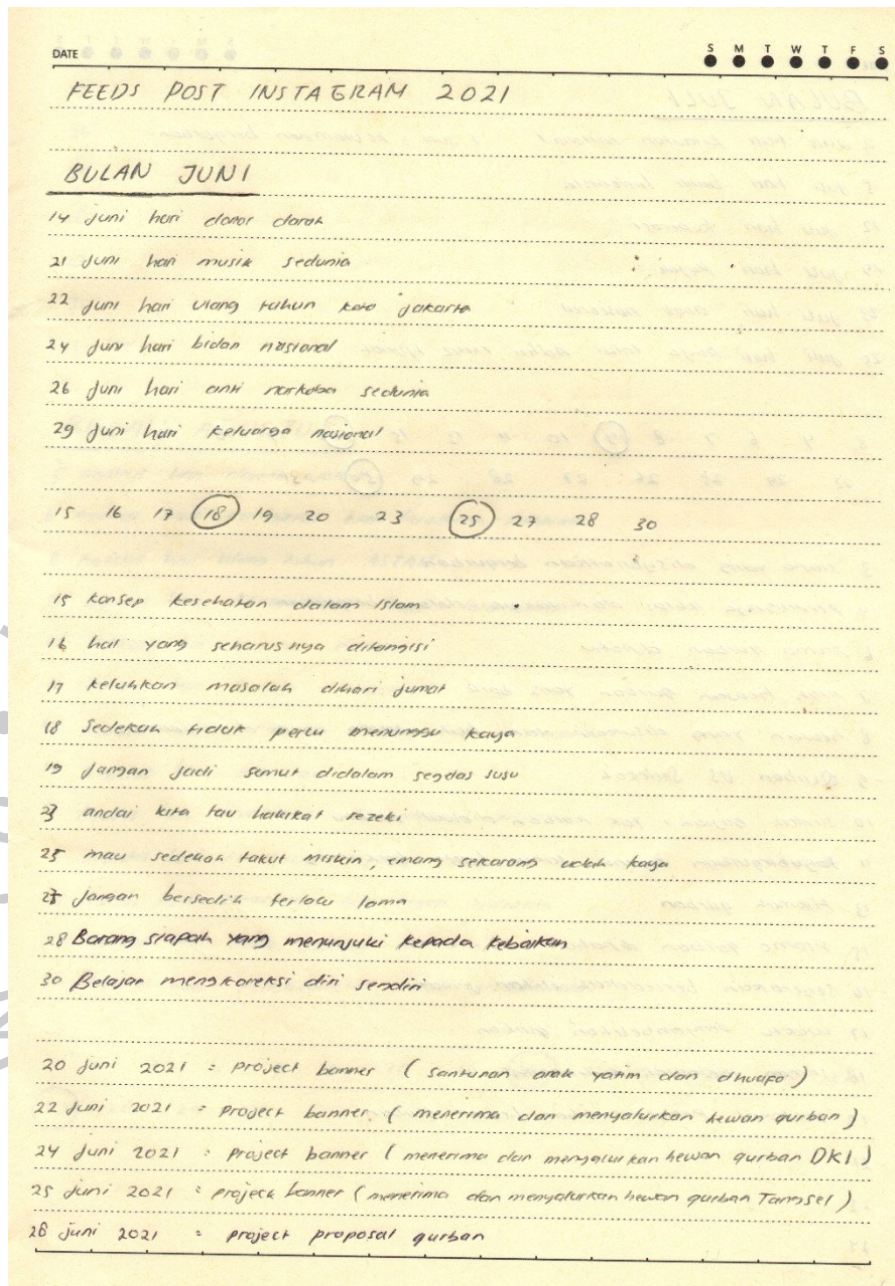
dikerjakan.

Terlebih bekerja dalam divisi kreatif, perlu mendapatkan inspirasi yang kreatif dalam menjalankan tugasnya dikarenakan setiap desain tidak bisa terus menerus diterapkan dalam semua proyek. Berikut ialah tugas-tugas yang sudah dikerjakan oleh praktikan selama melaksanakan Kerja Profesi di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat.

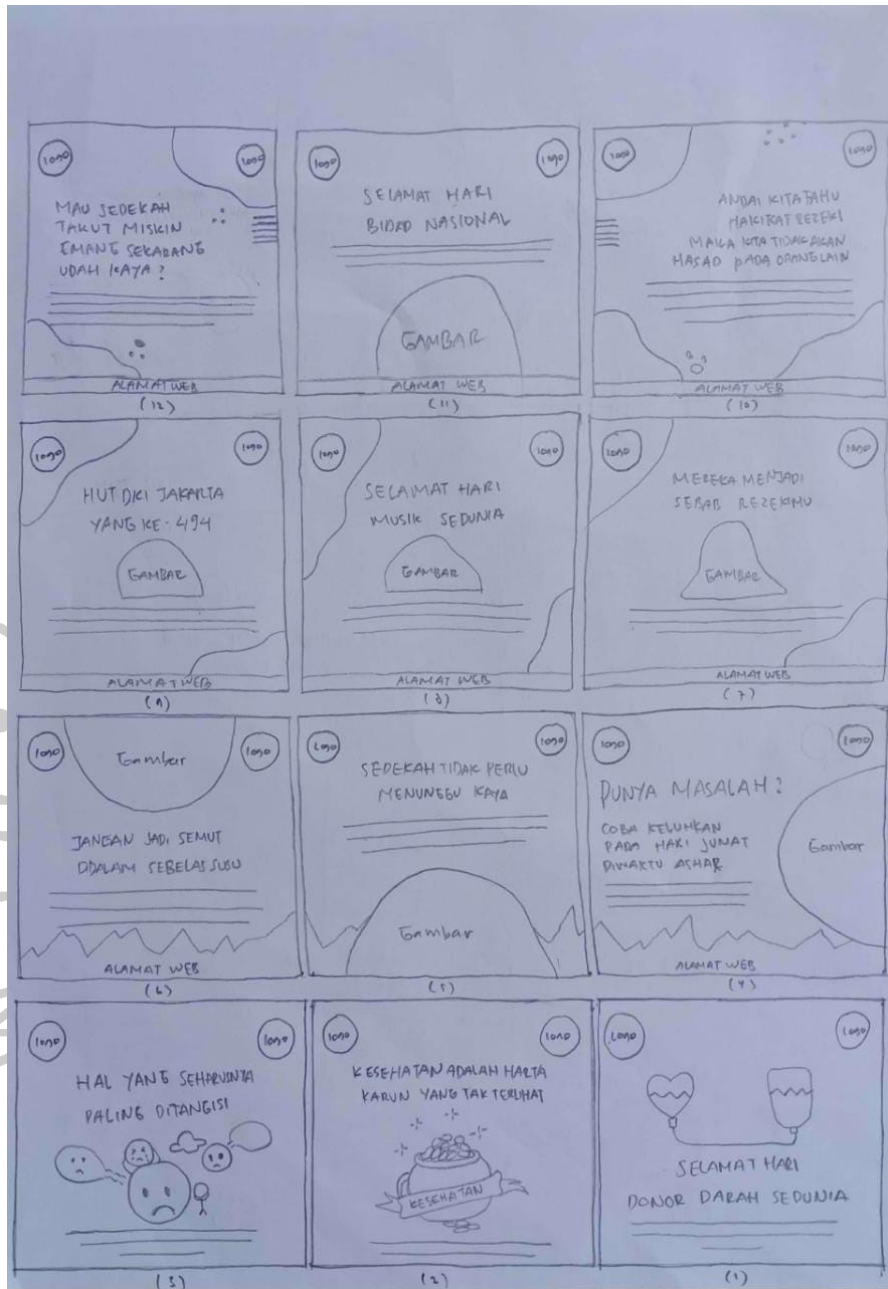
1.2.1. Konten Instagram

Instagram merupakan media sosial yang banyak digunakan di seluruh dunia, Indonesia juga didaulat sebagai negara dengan pengguna Instagram paling besar di asia pasifik. Memiliki berbagai fitur menarik yang tersedia, sehingga memberikan kemudahan para penggunanya dalam berbagi informasi yang ingin disampaikan. Instagram juga digunakan sebagai media bisnis untuk berbagai macam promosi, baik produk maupun jasa (Sholihah, 2018). Dengan potensi media sosial Instagram, maka dari itu salah satu pekerjaan yang saya jalani adalah membuat promosi di Instagram mulai dari konten tentang pengingat bersedekah dan ilmu *fiqih* lainnya serta tentang memperingati hari-hari nasional. Membantu untuk mendokumentasikan kegiatan Yayasan seperti santunan mingguan atau santunan bulanan serta kegiatan lainnya.

Dimulai dari *briefing* materi untuk konten Instagram bersama salah satu tim kreatif di bagian pembuatan artikel. Dilanjutkan membuat *color palette*, warna yang digunakan adalah warna Yayasan sendiri yaitu hijau, mulai dari yang terang hingga gelap mempunyai 4 warna sebagai berikut (#30AE54, #056839, #03421F, #01210E). Kemudian membuat sketsa manual 3 desain untuk *post* Instagram untuk menentukan keselarasan pada desainnya, dan yang terakhir mengunduh foto dan vektor secara gratis maupun membayar di beberapa media seperti Freepik atau Pinterest. Untuk *stock image* yang digunakan pada desain, adalah aset yang diperbolehkan sebagai desain dengan tanggung jawab Yayasan baik itu yang gratis maupun yang membayar.



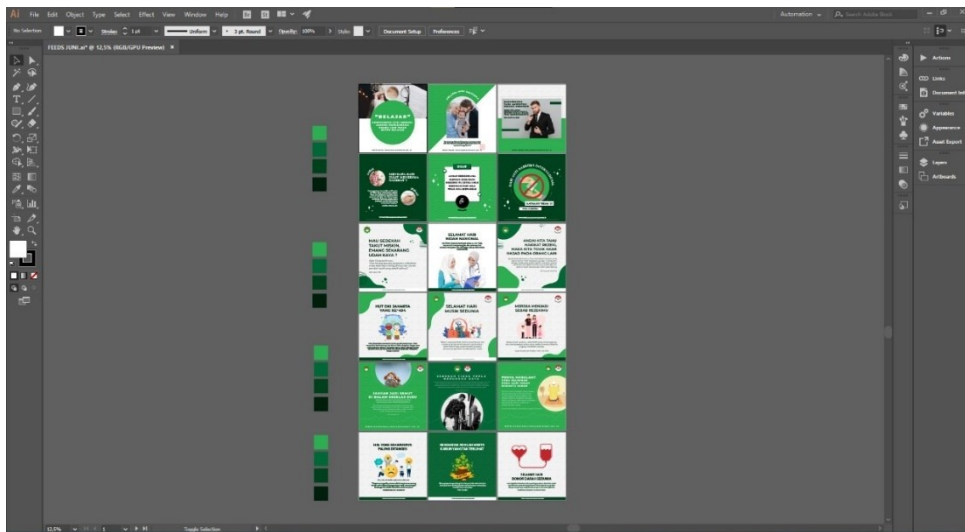
Gambar 3.1 Proses Pembuatan Materi dan Tanggal Upload



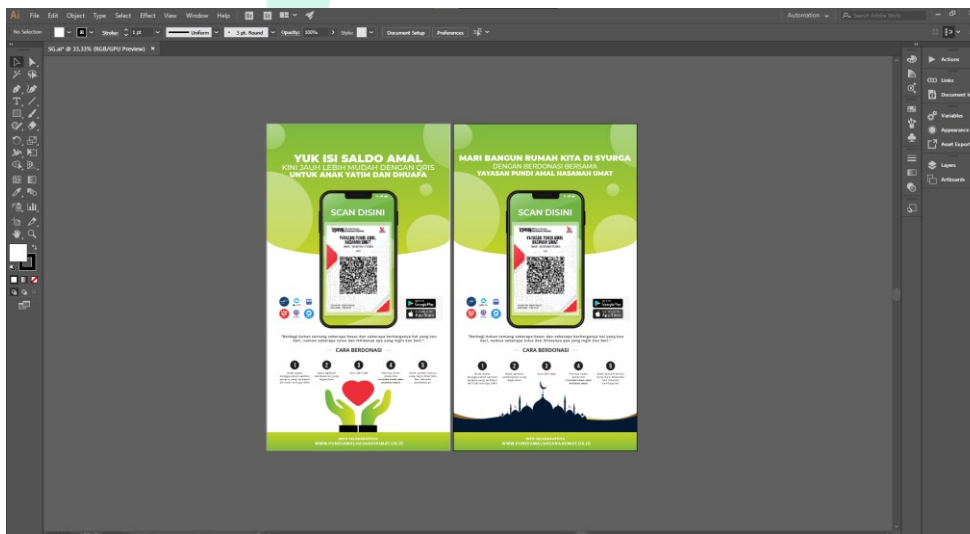
Gambar 3.2 Sketsa Feeds Instagram Sebelum Dibuat



Gambar 3.3 Sketsa Feeds dan Story Instagram Sebelum Dibuat



Gambar 3.4 Proses Membuat Desain *Feeds Instagram*



Gambar 3.5 Proses Membuat Desain *Instastory*



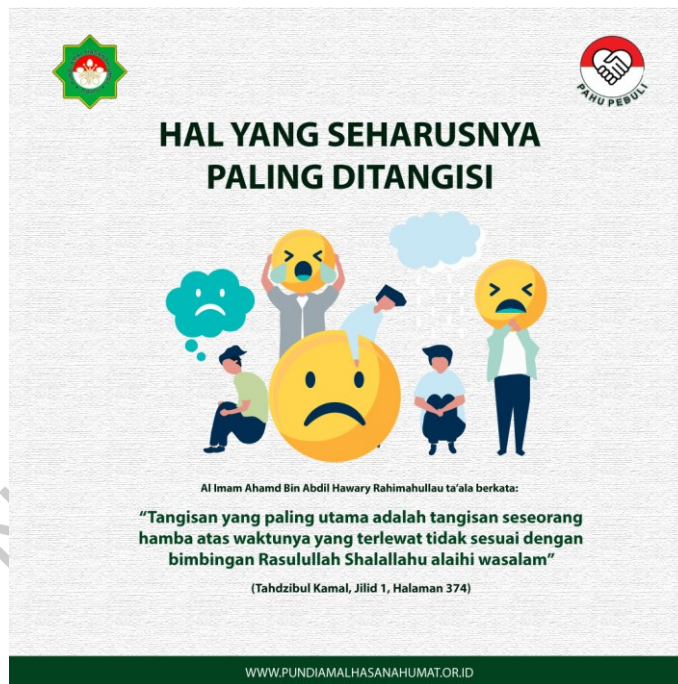
Gambar 3.6 Screen Capture Instagram



Gambar 3.7 Donor Darah



Gambar 3.8 Kesehatan adalah Harta Karun Yang Berharga



Gambar 3.9 Hal Yang Harusnya Ditangisi



Gambar 3.10 Keluhkan Masalah di Hari Jumat



Gambar 3.11 Sedekah Tidak Perlu Menunggu Kaya



Gambar 3.12 Jangan Jadi Semut di Dalam Segelas Susu



Gambar 3.13 Mereka Menjadi Sebab Rejekimu



Gambar 3.14 Hari Musik Sedunia



Gambar 3.15 Hari Ulang Tahun Kota Jakarta



Gambar 3.16 Reminder



SELAMAT HARI BIDAN NASIONAL

Hari Bidan Nasional diperingati setiap 24 Juni. Tidak hanya untuk mengenang jasa dan perannya, hari tersebut merupakan hari peringatan adanya Ikatan Bidan Indonesia (IBI)



WWW.PUNDIAMALHASANAHUMAT.OR.ID

Gambar 3.17 Hari Bidan Nasional

**MAU SEDEKAH
TAKUT MISKIN,
EMANG SEKARANG
UDAH KAYA ?**

Allah Ta'ala berfirman,
"Dan barang apa saja yang kamu nafkahkan,
maka Allah akan menggantinya dan Dia-lah
pembari rezeki yang sebaik-baiknya"

(QS. Saba': 39)

WWW.PUNDIAMALHASANAHUMAT.OR.ID

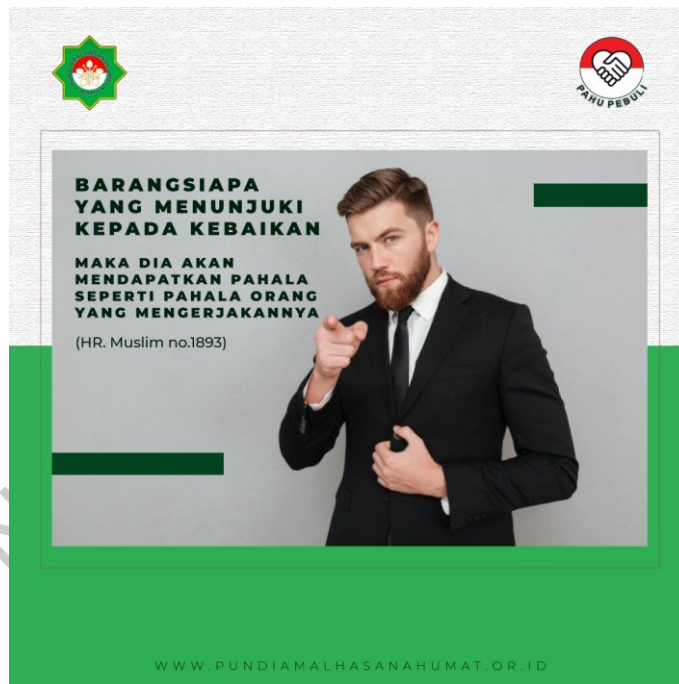
Gambar 3.18 Ayo Bersedekah



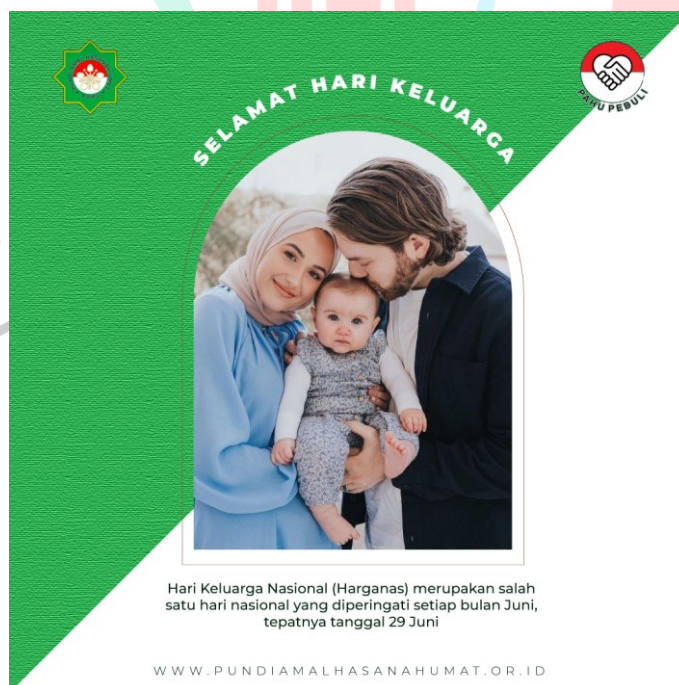
Gambar 3.19 Hari Anti Narkoba



Gambar 3.20 Jangan Bersedih Jika Hartamu Berkurang



Gambar 3.21 Kebaikan



Gambar 3.22 Hari Keluarga



WWW.PUNDIAMALHASANAHUMAT.OR.ID

Gambar 3.23 Belajar



Gambar 3.24 Keutamaan Berqurban



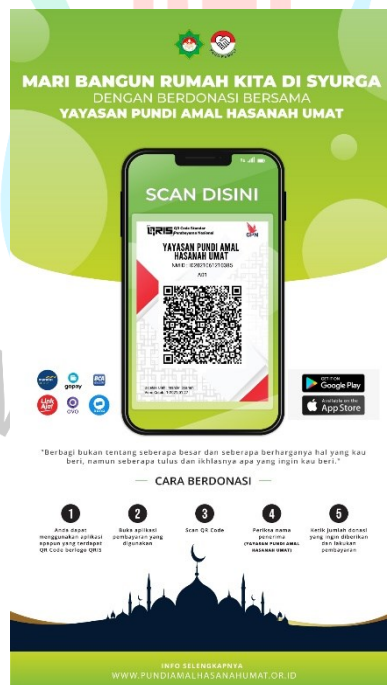
Gambar 3.25 Hari Kelautan Nasional



Gambar 3.26 Pentingnya Ikhlas dan Taqwa Dalam Berqurban



Gambar 3.27 Instastory Kunjungan ke Perpustakaan Nasional



Gambar 3.28 Instastory Ajakan Mari Bersedekah

1.2.2. Banner

Banner adalah suatu proses komunikasi yang memiliki tujuan membujuk banyak orang untuk membeli dan melihat yang diiklankan namun *Banner* yang di buat untuk Yayasan bertujuan memberikan informasi suatu acara kegiatan dan menjadi sebuah promosi yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat luas.

Proses dari pembuatan *Banner* hal yang dilakukan di awal adalah *briefing* mengenai *Banner* apa yang ingin dibuat, *Banner* untuk publikasi kegiatan acara atau *Banner* untuk promosi. Jika *Banner* untuk publikasi acara maka menentukan tanggal, waktu, tema kegiatan dan pengisi acara jika ada. Lalu menentukan ukuran *Banner* yang akan di buat sesuai kegunaannya, jika *Banner* publikasi kegiatan acara memiliki ukuran 4m x 3m dan selain *Banner* publikasi kegiatan acara ukuran *Banner*-nya disesuaikan. Setelah itu diterapkan ke desainnya. Untuk *stock image* yang digunakan pada desain, adalah aset yang diperbolehkan sebagai desain dengan tanggung jawab Yayasan baik itu yang gratis maupun yang berbayar. Lalu di cetak dan di pasang pada tempat yang sudah di sediakan.



Gambar 3.29 Proses Mendesain *Banner* Publikasi



Gambar 3.30 Proses Mendesain *Banner* Promosi



Gambar 3.31 Santunan Bulanan Yatim & Dhuafa Bulan Juni



Gambar 3.32 Publikasi *Banner*



Gambar 3.33 Santunan Bulanan dan Tahun Baru Islam



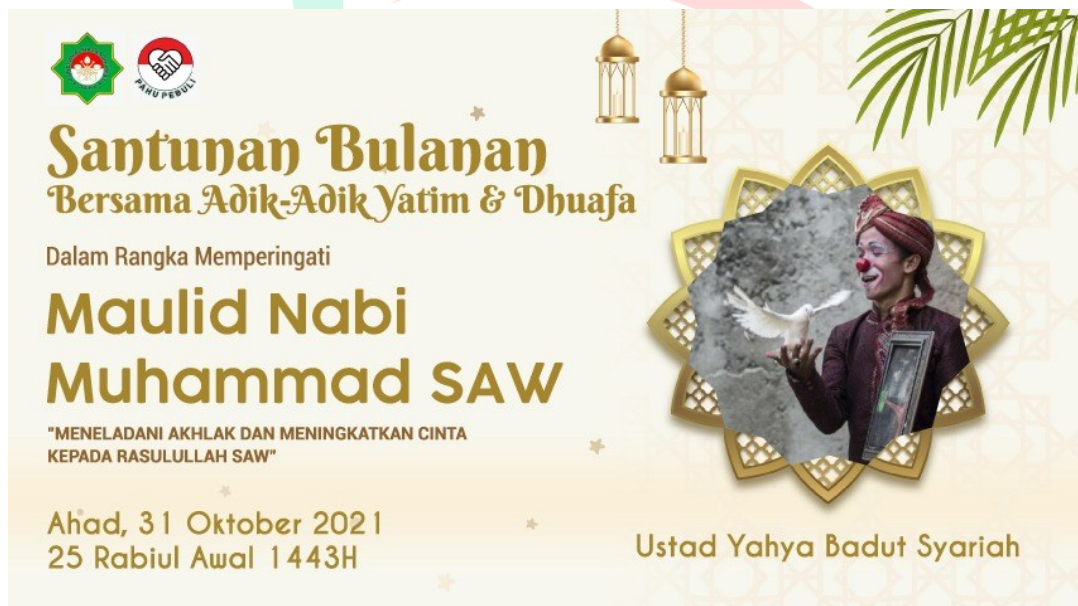
Gambar 3.34 Publikasi Banner



Gambar 3.35 Ulang Tahun Donatur



Gambar 3.36 Publikasi Banner



Gambar 3.37 Santunan Bulanan dan Maulid Nabi Yayasan Pusat



Gambar 3.38 Publikasi *Banner*



Gambar 3.39 Selamat Datang



Gambar 3.40 Publikasi *Banner* Selamat Datang



Gambar 3.41 *Banner* Hari Anak Nasional



Gambar 3.42 Publikasi *Banner* Hari Anak Nasional



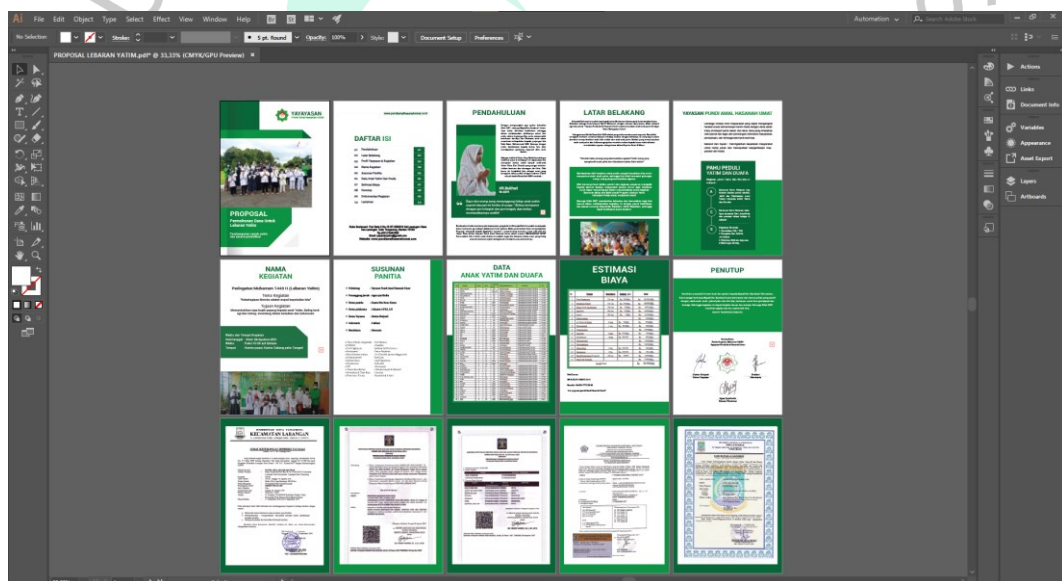
Gambar 3.43 *Banner* Program Membangun 99 Masjid



Gambar 3.44 Publikasi *Banner* Program Membangun 99 Masjid

1.2.3. Proposal

Membuat cover untuk proposal Yayasan yang menarik dan unik, maka orang yang membacanya dapat mengetahui maksud dari suatu proposal melalui cover atau halaman depan proposal tersebut. Proses pembuatan desain proposal melalui *briefing* terlebih dahulu bersama ketua Yayasan dan salah satu tim kreatif di bagian pembuatan artikel. Pembuatan cover dan *layouting* isi langsung dieksekusikan tanpa ada pembuatan sketsa terlebih dahulu. Semua proposal yang telah didesain kemudian dibuatkan *mockup* agar adanya gambaran sebelum dicetak, jika ketua Yayasan sudah menyetujui desain proposal, proposal baru bisa dicetak. Kegunaan proposal yang dibuat mulai dari pengajuan dana kepada donatur ataupun kegiatan Yayasan.



Gambar 3.45 Proses Pembuatan Proposal



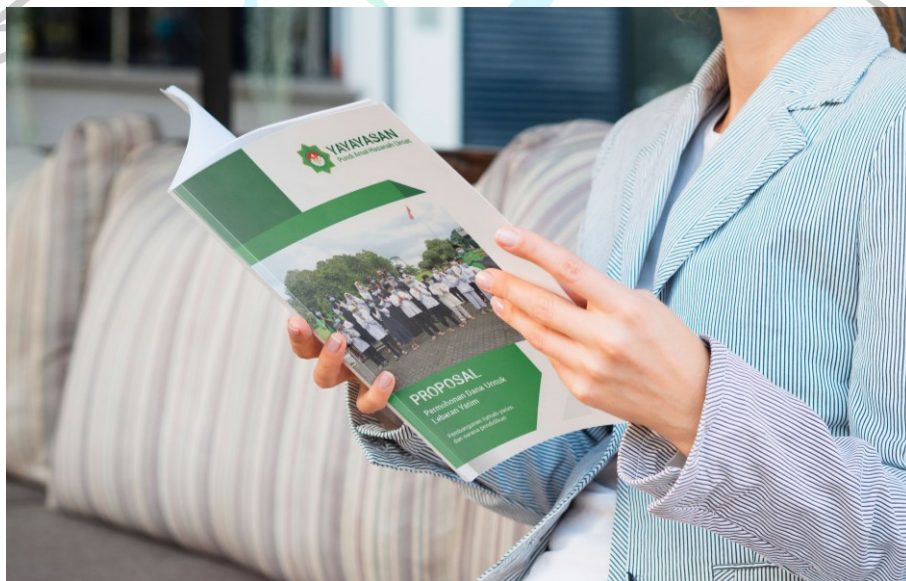
Gambar 3.46 Proposal Pembangunan Musholah



Gambar 3.47 Mockup Proposal Pembangunan Musholah



Gambar 3.48 Proposal Permohonan Dana untuk Lebaran Yatim



Gambar 3.49 Mockup Proposal Permohonan Dana untuk Lebaran Yatim



Gambar 3.50 Proposal Wakaf Ruko



Gambar 3.51 Mockup Proposal Wakaf Ruko



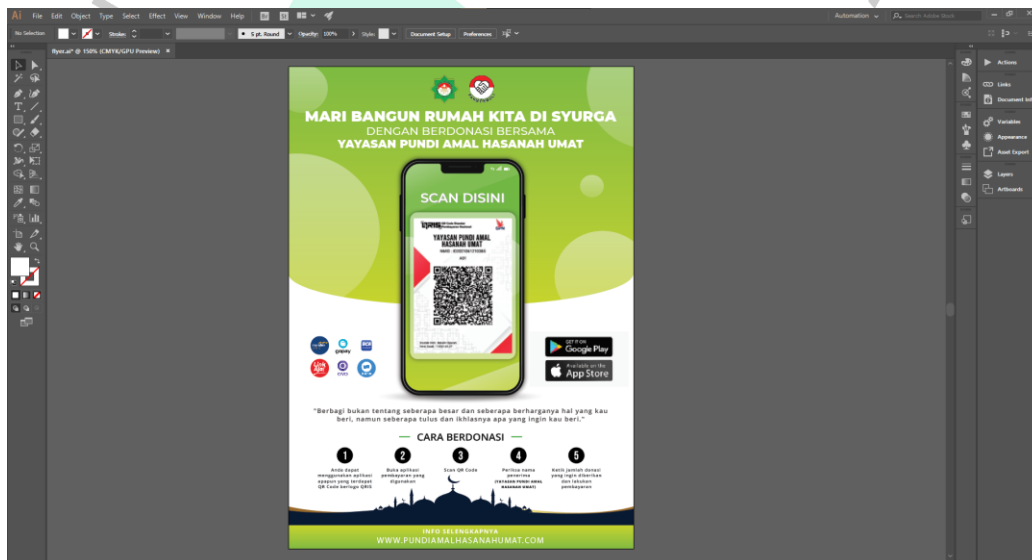
Gambar 3.52 Proposal Qurban



Gambar 3.53 Mockup Proposal Qurban

1.2.4. Flyer

Flyer merupakan sebuah lembaran yang sengaja dicetak tanpa adanya lipatan. Fungsi *Flyer* adalah untuk menarik perhatian akan acara, produk, atau layanan yang diberikan. Di dalam *Flyer*, biasanya tercantum informasi singkat yang dikemas dengan bahasa menarik. Proses pembuatan *Flyer* sendiri dimulai dengan mengumpulkan data informasi agar bisa menentukan desain yang pas. Kemudian, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa manual dan menentukan ukuran. Pemilihan kertas dan perhitungan biaya untuk pencetakan juga jangan sampai terlewat. Untuk *stock image*, menggunakan Freepik pada desain diperbolehkan dan menjadi tanggung jawab yayasan, baik gratis maupun berbayar.



Gambar 3.54 Proses Pembuatan *Flyer* Mari Bersedekah



Gambar 3.55 Flyer Mari Bersedekah



Gambar 3.56 Hasil Print Flyer Mari Bersedekah



Gambar 3.57 Flyer “Pilih Paket Kebaikan Dibulan Keceriaan”



Gambar 3.58 Mockup Flyer “Pilih Paket Kebaikan Dibulan Keceriaan”



Gambar 3.59 Flyer Paket Qurban

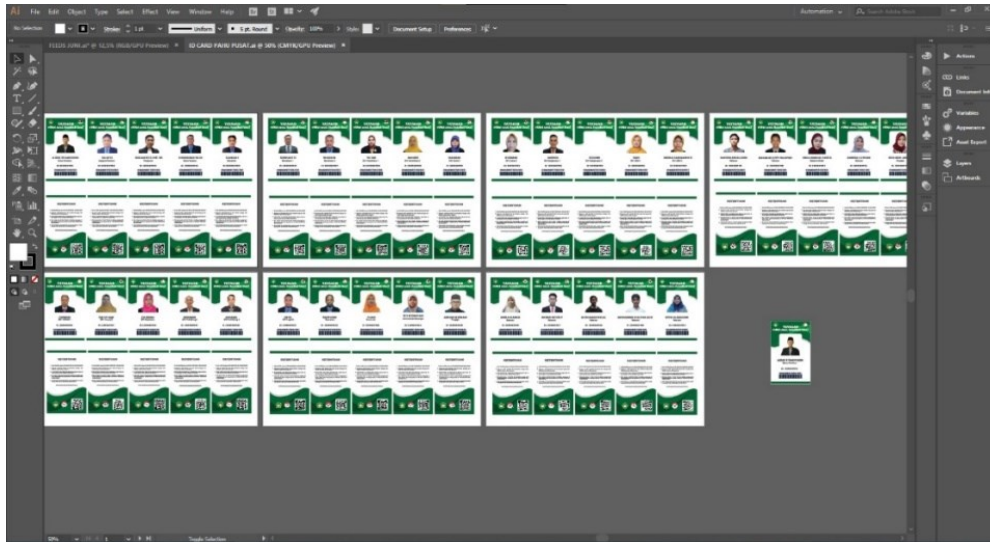


Gambar 3.60 Mockup Flyer Paket Qurban

1.2.5. ID card

ID card berfungsi sebagai alat untuk memperkenalkan diri. *ID card* yang digunakan dapat mengetahui identitas pemakainya seperti nama dan perusahaan tempat bekerja. *ID card* pada saat ini tidak hanya digunakan untuk karyawan perusahaan, anggota organisasi pun sekarang memiliki *ID card*. Proses dari membuat *ID card* yaitu membuat beberapa sketsa desain *ID card*, jika sudah diterima dari salah satu desainnya kemudian lanjut

untuk mengumpulkan data-data karyawan mulai dari Nama, jabatan, dan foto. Jika semua data sudah terkumpul maka siap untuk dieksekusi ke desainnya dan di cetak.



Gambar 3.61 Proses Pembuatan ID Card



Gambar 3.62 ID Card

1.2.6. Sticker

Membuat desain *sticker* untuk beberapa kebutuhan mulai dari *sticker packaging* untuk gantungan kunci yang dibuat pada saat *workshop art and craft* dan membuat desain *sticker* untuk pintu agar dilihat lebih menarik.



Gambar 3.63 Sticker



Gambar 3.64 Sticker

1.2.7. Workshop

Melatih keterampilan anak-anak Yatim untuk mengembangkan kreatifitas dan melatih imajinasi maka diadakannya *workshop Art and Craft* membuat gantungan dari bahan flannel dengan tema “jajanan pasar” yang berlangsung selama 2 (dua) hari. Hasil dari *workshop* tentu saja tidak hanya menjadi pajangan namun sebagai peluang bisnis bagi Yayasan untuk mendukung UMKM yang mana hasil penjualan bisa dipergunakan untuk kebutuhan Yatim.



Gambar 3.65 *Workshop Art and Craft* Hari Pertama



Gambar 3.66 Proses Pembuatan Hari Pertama



Gambar 3.67 *Workshop Art and Craft Hari Kedua*



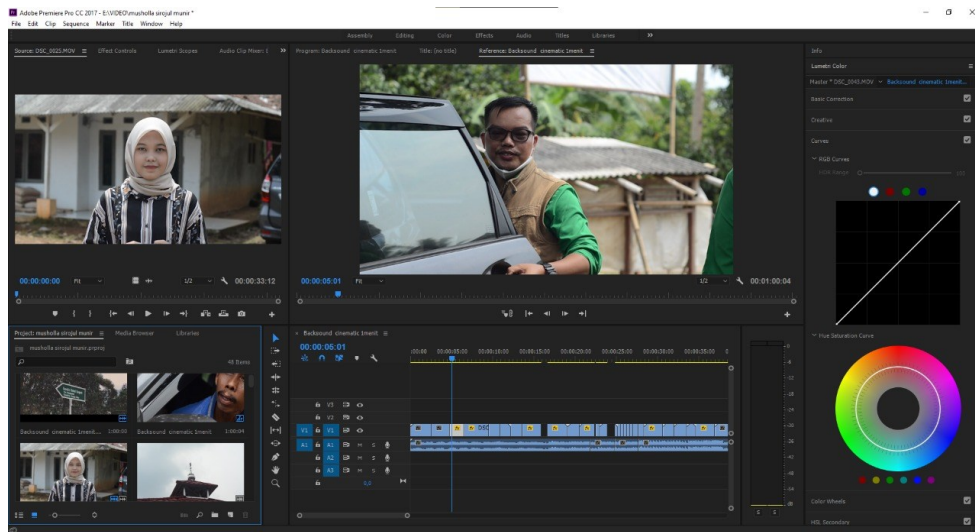
Gambar 3.68 *Proses Pembuatan Hari Kedua*



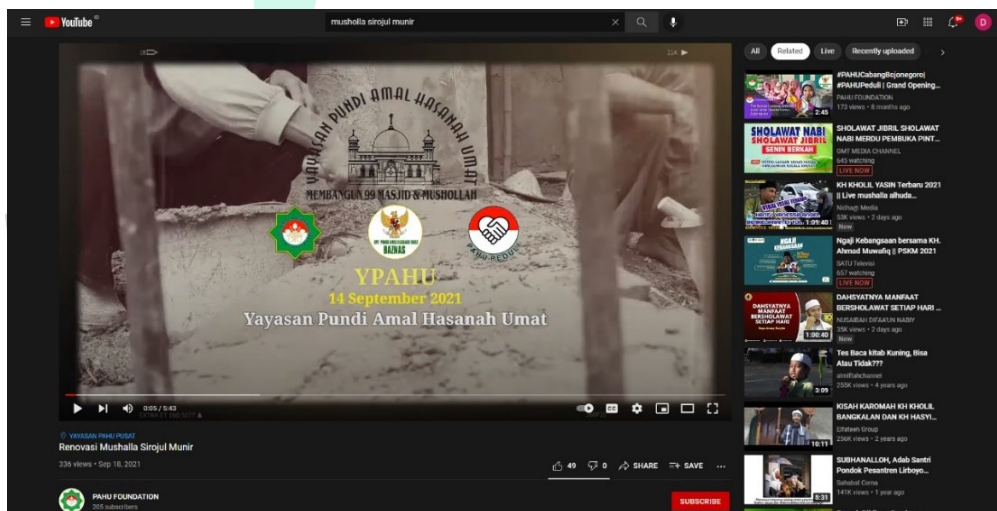
Gambar 3.69 Hasil Karya

1.2.8. Edit Video

Video Editor bertanggung jawab dalam mengumpulkan dan mengolah beberapa materi video yang tersedia menjadi satu video yang siap dipublikasikan. Proses pembuatan video berupa *footage*, dialog, wawancara, grafis, dan *sound effect* (Gabriel Saragih, 2020). Yayasan memerlukan seorang *video editor* untuk membuat video terkesan lebih menarik untuk menyampaikan informasi kegiatan-kegiatan Yayasan, mulai dari kegiatan acara santunan atau dokumentasi program pembangunan masjid dan musala. Video ini bertujuan untuk publikasi di media sosial khususnya Youtube agar masyarakat luas mengenal lebih dekat dengan Yayasan dan sebagai sebagai laporan Yayasan kepada para donatur yang turut membantu dalam segala kegiatan.



Gambar 3.70 Proses *Editing*



Gambar 3.71 Upload Video di Youtube

Link : <https://www.youtube.com/watch?v=Tsf7afzt2vg>

1.3. Kendala Yang Dihadapi

Selama melaksanakan Kerja Profesi yang dilakukan oleh praktikan di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umah memiliki beberapa kendala yang dihadapi sebagai berikut:

1. Kurangnya ruang kerja yang kondusif atau jarak yang berdekatan mengingat sedang adanya pandemi Covid-19.

2. Tidak adanya pembimbing lapangan yang mengerti dengan desain grafis yang menjadikan sulitnya untuk bertanya mengenai desain yang dibuat.
3. Terpapar Covid-19 yang diharuskan untuk isolasi mandiri selama 14 hari, sehingga tidak bisa mengerjakan tugas secara offline.

1.4. Cara Mengatasi Kendala

Dalam mengatasi kendala yang sudah dijelaskan, Praktikkan melakukan beberapa hal untuk mengatasinya sebagai berikut:

1. Membuat sekitar tempat kerja menjadi nyaman dan menyiapkan *hand sanitizer* pribadi dan masker pribadi serta menjaga jarak antar sesama pekerja saat bekerja di Yayasan Pundi Amal Hasanah Umat.
2. Mencari referensi desain di Internet dan memperbanyak alternatif desain.
- 3. Menambah waktu untuk memenuhi standar waktu yang ditentukan oleh universitas dan mengejar ketertinggalan.

1.5. Pelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Dalam kerja profesi selama 4 (empat) bulan saya mempraktikkan ilmu dan pengetahuan baru serta dipadukan dengan keilmuan yang praktikkan dapatkan di dalam perkuliahan sehingga apa yang didapatkan selama kerja profesi ini sangat bermanfaat. Praktikkan dapat mengenal orang-orang baru dan merasakan bekerja secara profesional di dunia kerja yang sebenarnya serta menambah koneksi. Praktikkan juga menyerap ilmu-ilmu baru yang belum praktikkan dapatkan selama di perkuliahan seperti bertanggung jawab atas tugas sekecil apa pun yang diberikan.