

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan ditempatkan pada divisi Subkoordinator Perancangan Bahan Belajar yang bertugas untuk mengembangkan konsep dari *brief* yang telah diberikan sebelumnya, Divisi kreatif dipimpin oleh Bapak Agus Triarso, selaku kepala Divisi perancangan bahan belajar. Praktikan diberikan tanggung jawab untuk membuat berbagai rancangan desain untuk keperluan belajar secara digital atau me-revisi desain yang sudah diajukan, selain itu praktikan juga bertanggung jawab dalam beberapa proyek besar seperti desain sosial media, membuat game edukasi untuk anak-anak sekolah dan UI desain. untuk keperluan konten yang pada nantinya dibutuhkan oleh kantor.

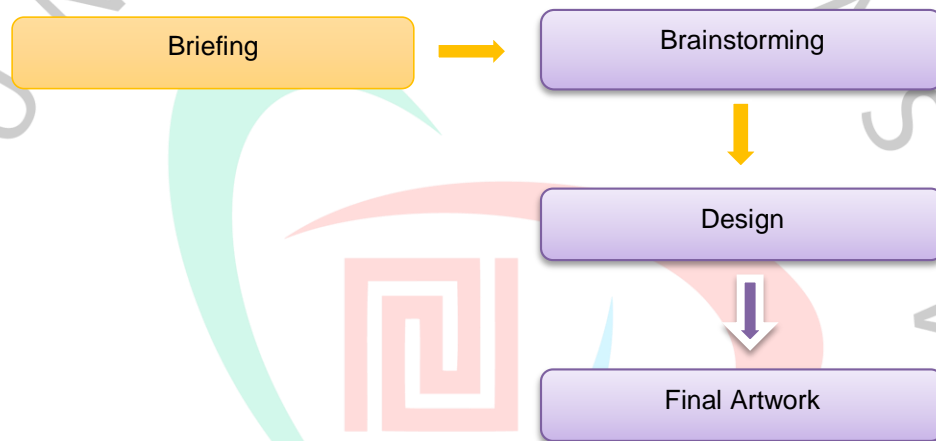
Praktikan menjalani kegiatan kerja profesi berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan Universitas yakni mulai dari bulan Juli 2021 hingga Oktober 2021. Pada prosesnya, praktikan mendapatkan berbagai tugas yang mengharuskan praktikan untuk mengembangkan konsep kreatif yang diberikan oleh ketua divisi. Berikut proses kerja yang praktikan jalani:

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan telah menyelesaikan pelaksanaan Kerja Profesi di (PUSDATIN KEMENDIKBUD) dari tanggal 12 Juli 2021 hingga 29 Oktober, Pelaksanaan Kerja Profesi di lakukan dengan mengikuti syarat dan ketentuan dari Universitas Pembangunan Jaya. Proses pekerjaan yang praktikan lalui dalam membuat desain grafis untuk keperluan Instansi dilakukan dengan beberapa alur pekerjaan.

Alur pertama yang Praktikan lalui dalam pembuatan konten untuk kebetuhan Instansi adalah, Praktikan mendapatkan brief pekerjaan secara online dari pembimbing, alur selanjut nya adalah praktikan mengembangkan apa yang di berikan dari pembimbing ke dalam bentuk visual atau desain, dari konsep yang sudah praktikan kerjakan sesuai brief

hasil desain tersebut praktikan berikan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan masukan atau revisi terhadap desain yang telah praktikan buat. Selanjut nya praktikan memperbaharui desain yang sudah di kerjakan berdasarkan revisi yang di berikan oleh pembimbing, setelah hal tersebut di lakukan praktikan akan memberikan hasil revisi desain kepada pembimbing. Dalam menyelesaikan brief yang di berikan oleh pembimbing, praktikan hanya dapat berkomunikasi melalui sosial media whatsapp dengan pembimbing kerja saja.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Kerja Praktikan

### 3.2.1 Desain Banner TV Edukasi

Konsep Desain benzer edukasi ini mengacu kepada guideline yang praktikan dapat dari briefing bersama pembimbing, Praktikan mengembangkan konsep desain dari banner ini dengan cara mengeksplorasi gaya desain moderen dan simple sehingga dengan mudah menarik perhatian audiens. Warna yang Praktikan tampilkan pada desain banner tersebut menggunakan warna biru sebagai warna utama, dalam sisi psikologis warna biru juga memberikan kesan keseriusan dan kepercayaan lebih kepada audiens. Elemen desain yang Praktikan gunakan terhadap desain benner tersebut menggunakan vektor bertujuan

untuk membantu memberikan informasi kepada audiens agar semakin jelas.



Gambar 3. 2 Desain Banner TV Edukasi

### 3.2.2 Desain Sosial Media Feed Instagram

Selama masa Kerja Profesi berlangsung praktikan mendapatkan brief dari pembimbing untuk mengerjakan konten sosial media instagram di Rumah Belajar Kemendikbud, praktikan mendapatkan 3 brief konten desain untuk instagram sebanyak 3 brief konten instagram dalam seminggu. Isi dari konten yang di publikasikan pada instragram rumah belajar kemendikbud umumnya menginformasikan mengenai edukasi, kuis, hari peringatan tertentu, dan ensiklopedia mengenai nusantara.

Visual yang di tampilkan pada sosial media instagram rumah belajar kemendikbud praktikan menggunakan konsep desain yang simpel, modern, dan menarik sehingga dengan mudah di mengerti untuk semua kalangan, konsep warna desain yang praktikan gunakan sudah mengikuti guideline dari intansi yang terkait menggunakan warna biru dan oranye, kedua warna tersebut dalam sisi psikologi menggambarkan arti yang memiliki daya tarik yang kuat, keceriaan, keoptimisan, kepercayaan lebih hingga memberikan pengertian dengan mudah kepada audiens.

Praktikan dalam mengembangkan brief desain yang di berikan, praktikan menggunakan beberapa elemen-elemen desain seperti vektor hingga gambar pada desain instagram rumah belajar kemendikbud, hal tersebut di lakukan guna menjelaskan dan memperjelas isi dari konten

desain instagram tersebut sehingga dapat di terima dengan jelas oleh audiens.

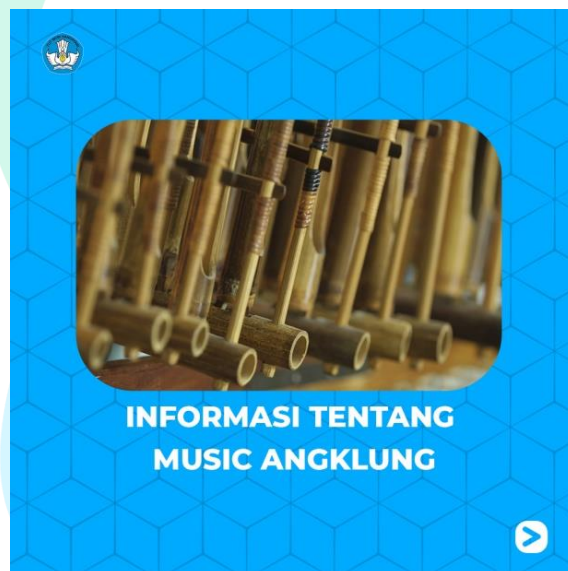




Gambar 3. 3 Desain Sosial Media Feed Instagram

### 3.2.3 Desain Infografis Edukasi

Pada sosial media Rumah Belajar Kemendikbud, Pembimbing memberikan brief mengenai infografis mengenai beberapa hal khususnya dalam nusantara yang bermaksud untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai hal tersebut seperti alat musik, adat daerah dan hal lainnya, Praktikan dalam membuat desain infografis mendapatkan banyak masukan dalam hal layout desain hingga gaya desain yang memiliki banyak kalimat namun tetap menarik perhatian audiens. Pada konsep desain infografis yang Praktikan kembangkan, Praktikan mengikuti arahan dari konsep-konsep desain yang sebelumnya pernah dibuat, baik warna, jenis font, ukuran font, hingga gambar dan vector.





Gambar 3. 4 Desain Infografis Edukasi

### 3.2.4 Desain Poster Webinar Gim Edukasi

PUSDATIN Kemendikbud mengadakan seminar dalam bentuk online di TV Edukasi. Praktikan mengembangkan konsep desain tersebut dengan menambahkan beberapa *guideline* dari pembimbing. Warna yang di ambil dari *guideline* instansi yaitu warna biru dan kuning dan beberapa teks sebagai isi detail dai penjelasan webinar yang akan di selenggarakan. Desain dari poster webinar tersebut praktikan olah semenarik mungkin agar mudah menarik audiens.





Gambar 3. 5 Desain Webinar Gim

### 3.2.5 Desain Layout User Interface

Praktikan diijinkan untuk mengikuti proyek instansi dalam pembuatan desain website TV sekolah, praktikan diberikan brief desain untuk pembuatan homepage nya saja. Berdasarkan data dan konsep yang telah diberikan pembimbing kepada praktikan, dapat di simpulkan target audiens, pesan, dan bentuk visual yang harus praktikan implementasikan terhadap desain homepage tersebut.

Konsep desain yang praktikan kembangkan menggunakan sistem grid 3 kolom baris sehingga tampilan nya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil dan dapat menunjukkan informasi dengan mudah. Konsep warna yang praktikan gunakan berdasarkan guideline yang diberikan oleh pembimbing, praktikan menggunakan warna biru sebagai warna utama pada website tersebut, warna biru juga memiliki kontras yang tinggi memudahkan pembaca nya. Sebuah ilustrasi dan gambar juga digunakan pada konsep desain website ini, sebagai pembantu penyampaian pesan, juga memberikan pemahaman dan pengertian secara spesifik kepada audiens.



TV SEKOLAH  
FORDORUM

Beranda Menu Utama Event Informasi Login Sing up

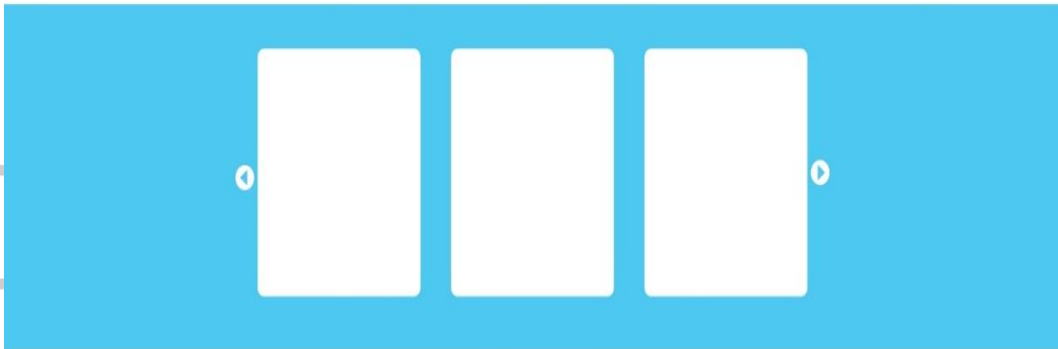


TV SEKOLAH  
FORDORUM

## Hadirkan Kelas Dalam Channel Sekolah

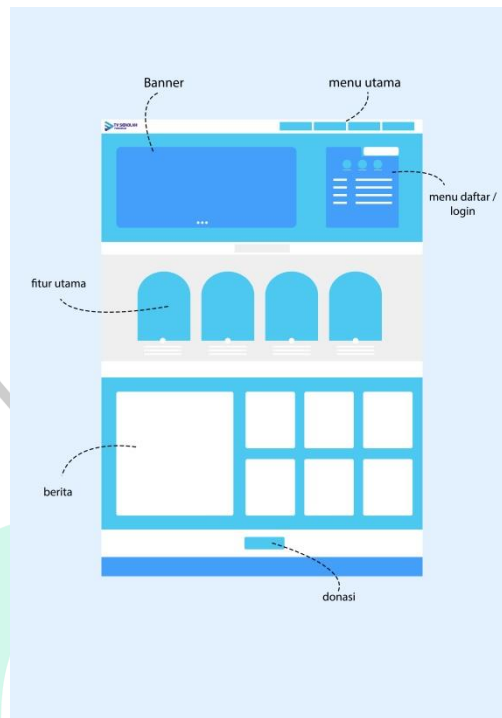
Siaran TV Streaming Channel Sekolah dapat dikelola oleh setiap sekolah tanpa menggunakan perangkat fisik tambahan apapun

©ntoso 2



DONASI



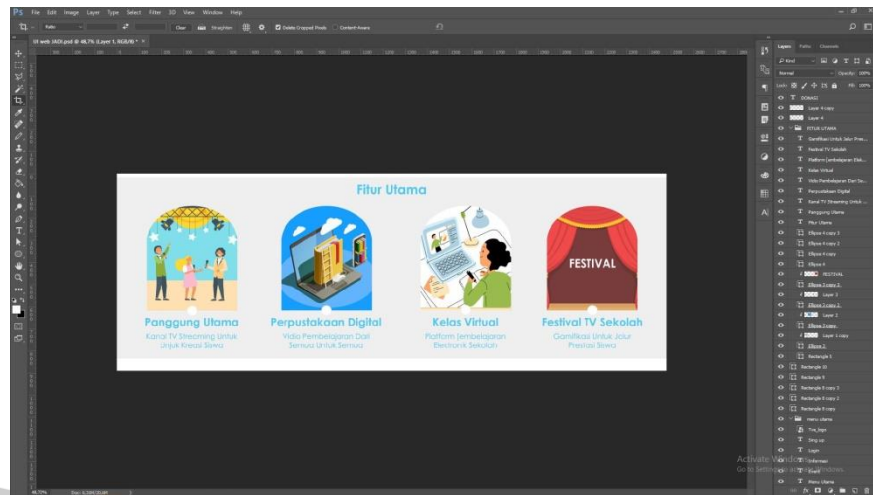


**Gambar 3. 6 Desain User Interface**

### 3.2.6 Desain Fitur Utama User Interface

Praktikan ditugaskan untuk membuat desain *User Interface* fitur utama pada web menggunakan konsep yang telah di briefing oleh pembimbing kerja menggunakan elemen grafis ilustrasi yang diambil situs gratis penyedia gambar vector serta menggunakan font Arial.





Gambar 3. 7 Desain Proses Fitur User Interface

### 3.2.7 Pengenalan Konsep TV Edukasi

Semasa Kerja Profesi berlangsung, pembimbing memberikan kesempatan kepada praktikan untuk mempelajari dan mengerti konsep dari TV Edukasi itu sendiri, dalam kesempatan tersebut praktikan memahami stasiun televisi ini khusus ditujukan kepada masyarakat sebagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Praktikan juga diberikan kesempatan untuk melihat secara langsung pengambilan gambar dalam proses pembuatan siaran pembelajaran bagi sekolah dasar di TV Edukasi.



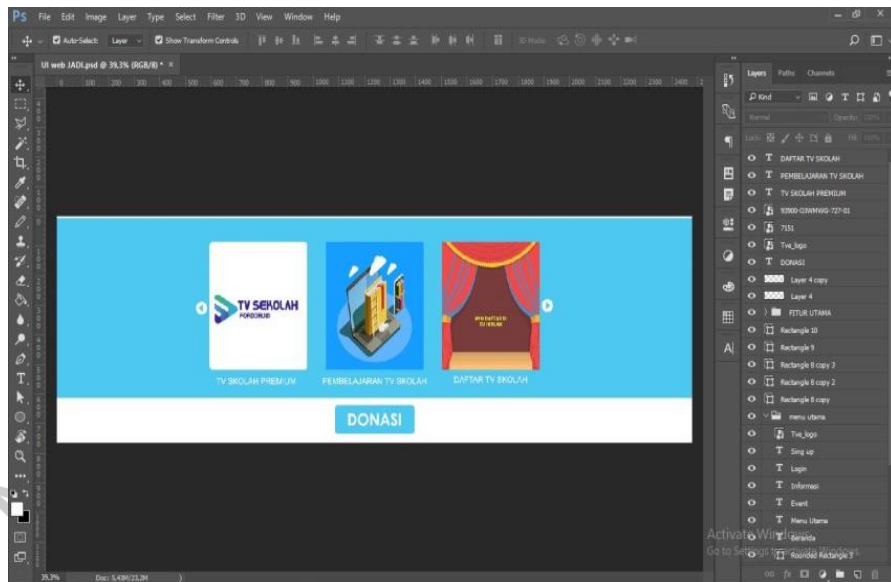


Gambar 3. 8 Studio TV Edukasi

### 3.2.8 Desain Fitur Berita User Interface

Praktikan ditugaskan untuk membuat desain *User Interface* fitur berita pada web menggunakan konsep yang telah di briefing oleh pembimbing kerja menggunakan elemen grafis ilustrasi yang diambil situs gratis penyedia gambar vector serta menggunakan font Arial.





**Gambar 3. 9 Desain Fitur Berita User Interface**

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Ketika praktikan melakukan kegiatan kerja profesi di Pusdatin Kemendikbud, terdapat beberapa kendala yang pada akhirnya dapat menghambat suatu pekerjaan, menghambatnya komunikasi dengan pembimbing kerja sehingga pekerjaan yang dikerjakan praktikan tertunda, selain itu juga praktikan kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan pembimbing selalu dekat deadline yang terlalu mepet dan akhirnya praktikan terburu buru mengerjakan dan hasilnya tidak maksimal.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Dari kendala yang praktikan hadapi selama masa kerja profesi DiPusdatin Kemendikbud praktikan dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dengan cukup baik. Dengan cara praktikan sehingga dari semua kendala yang telah praktikan alami dan lalui, semuanya bisa teratasi dengan mencoba bekerja keras dan bertanya jika tidak ada yang praktikan mengerti, sehingga hal tersebut bisa teratasi dengan amat sangat baik.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Selama praktikan melaksanakan Kerja Profesi di Pusdatin Kemendikbud selama 4 bulan praktikan banyak sekali memperoleh pembelajaran dan pengalaman yang didapat didunia kerja, yaitu praktikan belajar menjadi pekerja profesional, belajar disiplin dalam mengatur waktu dalam bekerja dan berkomunikasi dengan orang baru. Dari kerja profesi ini juga praktikan peroleh seperti pengetahuan pengetahuan dan wawasan yang cukup luas mengenai dunia desain khususnya, mengerti mengenai desain-desain yang pantas diberikan dan berfungsi langsung kepada segmentasi yang dituju.

Praktikan juga dapat merasakan suka dan duka dalam dunia kerja seperti Pada awal menjadi peserta Kerja Profesi, pastinya akan ada rasa kaget dengan kesibukan dan tekanan dunia kerja, dari sana peserta jadi mengerti bagaimana dunia kerja yang sebenarnya, Suka dan duka seperti deadline ataupun perayaan keberhasilan projek akan dilakukan bersama-sama. Pengalaman Kerja Profesi juga menumbuhkan sisi kedewasaan mahasiswa dalam masa transisi dari remaja ke dewasa, kewajiban dan tekanan pekerjaan menjadi alat untuk mahasiswa agar dapat tahan banting didunia kerja.