

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Praktikan bekerja di divisi *Creative* Cerita Roti. Cerita Roti memiliki standarisasi desain dengan penggunaan ilustrasi. Penggunaan ilustrasi sebagai aset utama desain media sosial dapat menjadikan identitas visual yang dimiliki Cerita Roti semakin kuat. Selain itu penggunaan ilustrasi dapat memberikan pembeda terhadap identitas *brand*. Maharsi (Prastika, Nugraha, & Apsari, 2021) berpendapat bahwa jika dikaitkan dengan komunikasi, maka ilustrasi mempunyai kemampuan untuk menyampaikan pemberitahuan dengan cepat, cermat dan jelas. Kemampuan lainnya berupa keterampilan untuk membuat suasana yang memiliki jiwa dan membuat gagasan yang nyata.

Cerita roti menyampaikan konsep *brand* berupa cerita sederhana dan sehari-hari yang mengantarkan kepada nostalgia melalui pendekatan bentuk visual yang kuno. Selain itu, pendekatan menggunakan gaya modern yang dilakukan bertujuan menghasilkan desain yang mudah diingat dan menarik tanpa menghilangkan konsep kuno yang dibawa. Penggunaan ilustrasi yang unik dan sederhana juga bertujuan untuk memberikan perasaan senang dan meningkatkan imajinatif pelanggan yang timbul pada saat melihat gaya visual *brand*. Berikut beberapa karakter ilustrasi Cerita Roti yang membawa pelanggan kepada kenangan nostalgia :



Gambar 3. 1 Ilustrasi Cerita Roti

Praktikan bekerja sama dengan Wiwik Megawati selaku *Design Manager*, Maureen Carlae dan Rania Alicya selaku *Creative Staff*. Praktikan melakukan *editing* pada foto sesuai dengan ketentuan konsep desain yang diberikan, melakukan *editing* video berdasarkan *template* yang telah dirancang, membuat konten bulanan sosial media berupa feed dan Instagram Story berdasarkan jadwal yang tertera. Konten yang dibuat terbagi menjadi 2 kategori, yaitu: konten kreatif dan konten bulanan.

- **Pengerjaan Konten Kreatif**

merupakan konten yang direncanakan pada akhir bulan melalui *brainstorming* bersama tim. Konten kreatif merupakan konten yang menarik dan memiliki interaksi yang tinggi terhadap pelanggan *online*.

- **Pengerjaan Konten Bulanan**

merupakan konten promosi yang telah terjadwal, berupa promo serta kampanye hari besar maupun pembukaan cabang baru.

Praktikan mengerjakan tugas meliputi :

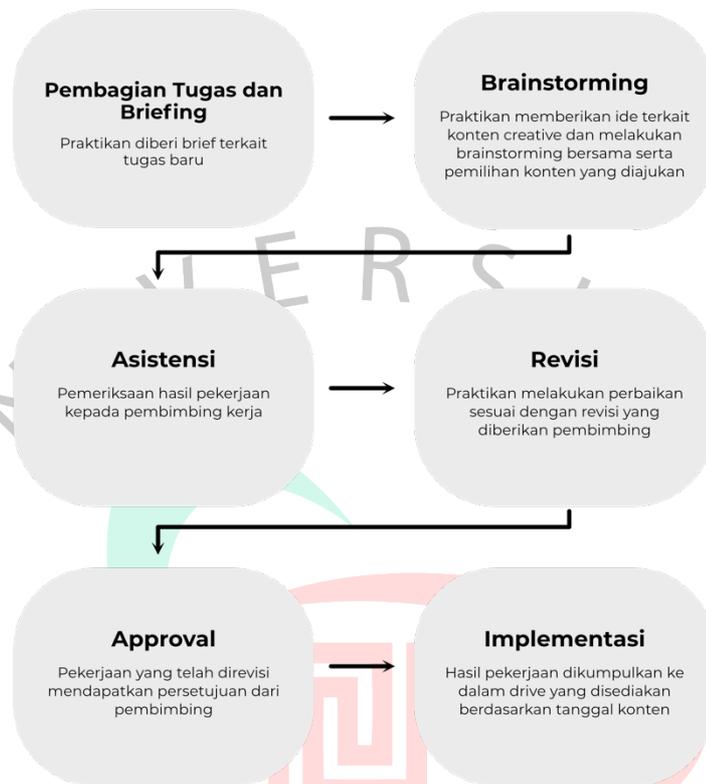
1. **Merancang Presentasi Brainstorming** : Memberikan ide kreatif pada saat *brainstorming* akhir bulan dengan membuat presentasi pada saat meeting dilaksanakan

2. **Merancang Keperluan Desain Online** : Mengedit kebutuhan *online* Social Media seperti Feed dan Story pada instagram
3. **Merancang Keperluan Offline Desain** : Mengedit Keperluan *offline* desain seperti Umbul-umbul, Spanduk dan *Flyer*
4. **Edit Video Motion** : Mengedit Video Motion promo bundel produk sesuai dengan template yang telah disediakan.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah Alur kerja yang praktikan lakukan berdasarkan sistem kerja perusahaan. Setelah pembagian tugas dan *briefing*, Praktikan melakukan *brainstorming* bersama, mengerjakan editing konten yang terpilih, mengerjakan *editing* konten bulanan, memberikan *preview* sebagai *feedback project*, melakukan revisi sesuai dengan arahan *design manager* dan mengumpulkan konten yang telah disetujui. Berikut bagan proses

- pengerjaan konten dalam suatu proyek:



Gambar 3. 2 Alur Kerja

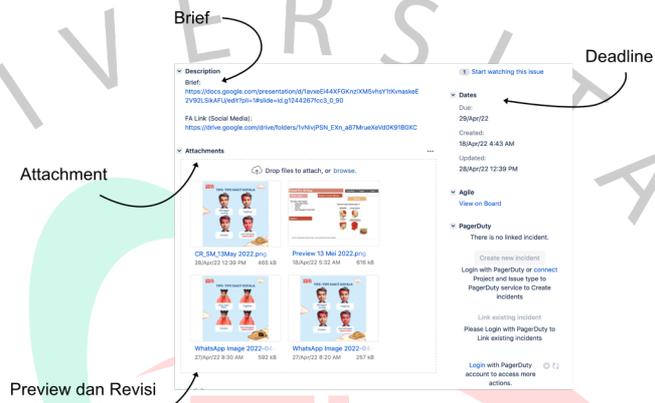
Alur kerja dilaksanakan melalui perangkat lunak Jira. Jira merupakan *Software development tool* yang mempermudah pekerjaan tim dengan pengelolaan proyek yang sederhana dan terpusat.

3.2.1 Tahapan Pengerjaan Keperluan Desain Online dan Offline Pada Software Jira

Selama kegiatan kerja profesi, tugas diberikan sebulan sebelum *deadline* dijadwalkan, tugas juga diberikan dengan kuantitas yang banyak dalam satu waktu sehingga dapat memudahkan praktikan dalam pengerjaannya. Sistem seperti ini merupakan cara kerja yang dimiliki setiap divisi dengan keterkaitan satu divisi dengan yang lain.

Setelah tugas diberikan (pada kolom *To Do* Jira), praktikan menyeleksi tugas yang memiliki urgensi lebih tinggi sesuai dengan

deadline yang lebih cepat. Tanggal *deadline* dapat terlihat melalui kolom yang ditampilkan pada Jira. Kemudian, Praktikan melihat *brief* yang tertera pada Jira, dan mengerjakan tugas sesuai dengan *brief* yang diberikan. Setelah tugas dikerjakan, praktikan memberikan *preview* pada kolom *attachment* serta mengubah kolom tugas *To Do* menjadi *In Progress* agar atasan atau *manager* dapat melihat *preview* yang ditampilkan.



Gambar 3. 3 Kolom Kerja

Feed-Fri, 13 May

Social Media	Creative	Brand
VISUAL COPY :	Graphic Content (Meme)	VISUAL

Tipe-tipe sakit kepala :

- Uang jajan habis
- Tagihan
- Cicilan
- Gak kebagian Cerita Roti

Caption :

Coba tipe sakit kepala mana nih yang lagi kamu rasain, Sobat Roti? 🤔
 Nah, biar gak ngerasain tipe sakit kepala terakhir, yuk langsung pesan #RotiSelembuAwan sekarang!
 Kamu bisa dapatkan Cerita Roti melalui Aplikasi Kopi Kenangan/ GrabFood/ GoFood/ ShopeeFood/ Traveloka Eats/ datang langsung ke outlet Kopi Kenangan x Cerita Roti.
 #CeritaRoti

Add color coding system for approval matrix - once all green then post can be uploaded

Tipe-tipe sakit kepala saat ini

MIGRAINE	HYPERTENSION
STRESS	THINKING ABOUT HOW TO SAVE THE SEMESTER

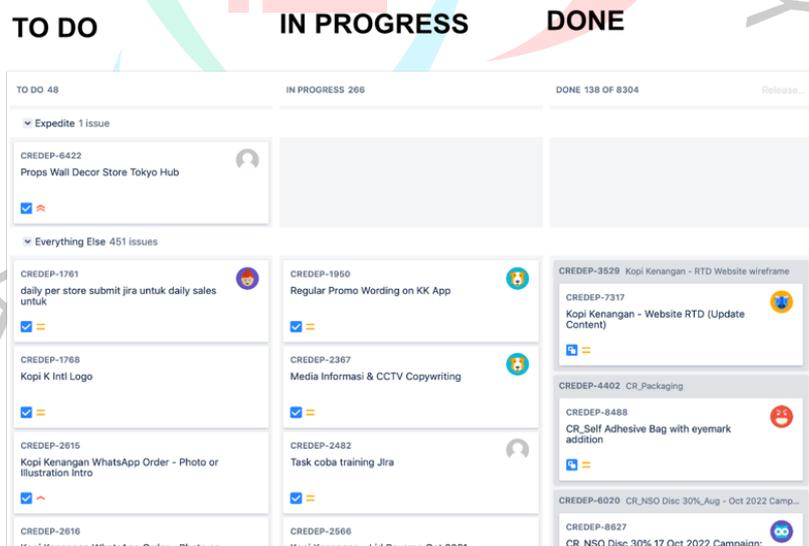
Gambar 3. 4 Briefing

Setelah memberikan *preview*, praktikan melakukan revisi sesuai dengan arahan atasan sampai mendapatkan *approval* untuk menyelesaikan dan memasukkan *Final Artwork* ke dalam folder yang disediakan.



Gambar 3. 5 Revisi Design Manager

Tugas yang telah mendapatkan persetujuan pada kolom (*In Progress*) akan dipindahkan oleh atasan ke dalam kolom (*Done*) sebagai tanda tugas telah selesai.



Gambar 3. 6 Kolom Tugas

3.2.2 Kebutuhan Online Desain - Konten Kreatif dan Konten Bulanan Konten Kreatif

Konten kreatif merupakan hasil dari brainstorming yang telah dilaksanakan bersama Design Manager dan Design Staff. Penggunaan ilustrasi pada konten rutin merupakan konsep desain yang ditampilkan pada media sosial. Kebutuhan grafis pada konten kreatif berasal dari produksi external : yaitu dengan mendownload foto dan kebutuhan vektor pada Shutterstock milik perusahaan Slot Konten kreatif ditentukan oleh tim marketing Konten kreatif dapat berupa konten tren pasar yang sedang terjadi Giveaway dan Gimmick konten merupakan bagian dari kreatif konten. Berikut hasil desain konten kreatif :



Gambar 3. 7 Feed Hasil Akhir Content Creative

Konten Bulanan atau konten rutin

Konten bulanan dapat berupa foto cantik produk dengan standarisasi pengaturan cahaya dan warna produk yang sesuai. Penggunaan warna ditentukan oleh *Design Manager* di setiap bulan, sebagai contoh : Pada bulan Mei menggunakan warna Pink Cerita Roti dan Biru Cerita Roti, hal ini juga berlaku bagi konten kreatif. Foto yang digunakan merupakan hasil kerja dari tim produksi. Konten *localised* merupakan konten bulanan berupa foto produk pada daerah outlet yang tersedia. Kedua konten tersebut memiliki standarisasi berupa penggunaan ilustrasi awan dan karakter cerita roti, berikut beberapa contoh hasil akhir desain konten bulanan :



Gambar 3. 8 Feed Hasil Akhir Localised Content



Gambar 3. 9 Feed Hasil Akhir Konten Bulanan atau Rutin



Gambar 3. 10 Feed Hasil Akhir Promosi

3.2.3 Kebutuhan *Offline* Desain

Kebutuhan *offline* berupa hasil desain yang akan dicetak dalam bentuk spanduk, umbul – umbul dan *flyer*. Perbedaan kebutuhan *offline* terdapat pada ukuran dan hasil akhir desain. Hasil akhir yang dikumpulkan berbentuk pdf yang akan dicetak oleh tim produksi. Kebutuhan *offline* desain termasuk kebutuhan rutin yang ada di setiap bulan. Setelah dicetak,

banner, umbul-umbul dan flyer akan ditempatkan pada outlet tujuan. berikut hasil desain kebutuhan offline :



Gambar 3. 11 Umbul-umbul, Flyer dan Banner

3.2.4 Totebag Cerita Roti Marketing Merchandise

Perancangan *totebag* sebagai kebutuhan kegiatan *offline marketing*, praktikan mengerjakan desain *totebag* sesuai dengan referensi yang diberikan. Praktikan membuat beberapa vektor yang sesuai dengan gaya ilustrasi Cerita Roti serta penggunaan warna yang sesuai dengan *branding* yang ditampilkan. Praktikan mengerjakan tugas menggunakan *software* Adobe Illustrator. Dalam pelaksanaannya praktikan mendapatkan bantuan dan arahan langsung dari Ka Wiwik Megawati selaku Design Manager Cerita Roti. Totebag dibuat menjadi 3 *style* yang berbeda melalui komposisi serta elemen desain. Sebelum pengerjaan desain dimulai, praktikan melakukan rapat atau diskusi bersama *Manager* dan para staf dalam membuat konsep desain yang akan ditampilkan. Konsep desain yang diambil adalah kekinian dan kenangan masa lampau. Desain diharapkan dapat membawa perasaan rindu terhadap kenangan masa lalu pelanggan. Pengerjaan dilakukan berkaitan dengan divisi *Marketing* sebagai pelaksana kegiatan. Setelah selesai pengerjaan ilustrasi dalam

bentuk vektor pada Adobe Illustrator, gambar akan ditempelkan pada *mockup* yang disediakan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3. 12 Totebag Merchandise

3.2.5 Editing Video

Tidak hanya mengerjakan tugas yang berkaitan dengan desain, Praktikan juga mengerjakan tugas lain seperti edit video. Praktikan diberikan tugas membuat edit video sebanyak 3 kesempatan. Tugas Praktikan adalah memberikan *motion graphic* pada vektor yang telah disediakan. Dalam pengerjaan editing, Praktikan mengerjakan tugas dengan pemahaman editing yang telah dipelajari selama perkuliahan. Software yang digunakan praktikan yaitu Adobe After Effect. Setelah proses *rendering* melalui Adobe Encoder, Praktikan mengirimkan preview hasil video ke dalam kolom *attachment* Jira dalam bentuk mp4. Dalam pengerjaan *Editing* video, Praktikan diberikan arahan mengenai Motion yang akan ditampilkan oleh Design Manager dan divisi *Marketing*. Berikut 3 video yang di edit oleh Praktikan :

1. Party pack Branding TV LED
2. Office and Appartment Branding TV LED
3. Office and Appartment Branding TV LED

Berikut Proses pengerjaan editing video menggunakan Adobe After Effect

:



Gambar 3. 13 Proses Editing Video



Gambar 3. 14 Hasil Akhir Video

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi terdapat beberapa kendala, yaitu

:

1. Komunikasi yang dilakukan secara *online* memiliki kendala berupa kesalahan informasi. Hal ini terjadi pada saat dibutuhkan

- interaksi sesama tim. Praktikan mengalami kesulitan komunikasi dikarenakan pengerjaan tugas dilakukan secara *online*.
2. Praktikan mengalami kendala jaringan internet pada saat *meeting brainstorming* dan *briefing* dikarenakan jaringan yang tidak stabil sehingga pelaksanaan *meeting* tertunda.
 3. Praktikan mengalami kesulitan pada saat pembuatan presentasi *brainstorming* karena harus menyiapkan ide konten kreatif yang tidak sama dengan bidang Praktikan
 4. Praktikan merasa kesulitan dengan banyaknya arahan yang senior berikan karena memiliki perbedaan. Standarisasi desain memiliki kesesuaian yang berbeda-beda pada setiap senior.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi kendala yang terjadi dalam pelaksanaan

● Kerja Profesi adalah sebagai berikut :

1. Cara mengatasi masalah kurangnya *briefing* dan *missed information* adalah praktikan harus lebih aktif bertanya kepada senior terkait kesalahan informasi yang terjadi secara detail
2. Praktikan beradaptasi dengan melihat alur kerja yang dilakukan oleh senior yaitu menyiapkan ide konten kreatif dengan riset yang dilakukan pada sosial media Instagram perusahaan pesaing
3. Praktikan berinisiatif untuk mengikuti arahan *Design Manager* sebagai pemegang keputusan persetujuan konten sebagai tumpuan utama tanpa menghilangkan saran lain yang diberikan oleh para staf

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang didapatkan praktikan dalam melaksanakan Kerja Profesi di PT Bumi Berkah Boga Kopi Kenangan adalah sebagai berikut :

1. Membuat konten sosial media bukanlah pekerjaan yang mudah dan dianggap sepele, perancangan detail dalam konten serta konsep desain yang matang dapat menciptakan *Brand awareness* yang baik bagi pelanggan

2. Proses kerja yang dilakukan tim melalui Jira merupakan salah satu wawasan baru yang dapat diambil oleh Praktikan untuk direalisasikan, salah satunya pada tugas perkuliahan.
3. Pekerjaan di bawah tekanan dalam pembuatan konten di luar jam kerja memberikan pembelajaran mengenai manajemen waktu bagi Praktikan
4. Praktikan mendapatkan Pengalaman bekerja di dunia nyata secara profesional mulai dengan berinteraksi dengan tim, beradaptasi dengan pola kerja tim serta beradaptasi dengan dunia kerja

