

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Praktikan menjalani jam kerja mulai dari pukul 11.00 WIB hingga 17.00 WIB, dan istirahat yang diberikan selama 1 jam mulai dari 12.00 WIB sampai dengan jam 13.00 WIB. Praktikan dibantu oleh tim *Supervisor* yaitu Raka Dicky Putra serta Kepala Produksi yaitu Fajar Rachmat untuk mengerjakan projek yang diberikan.

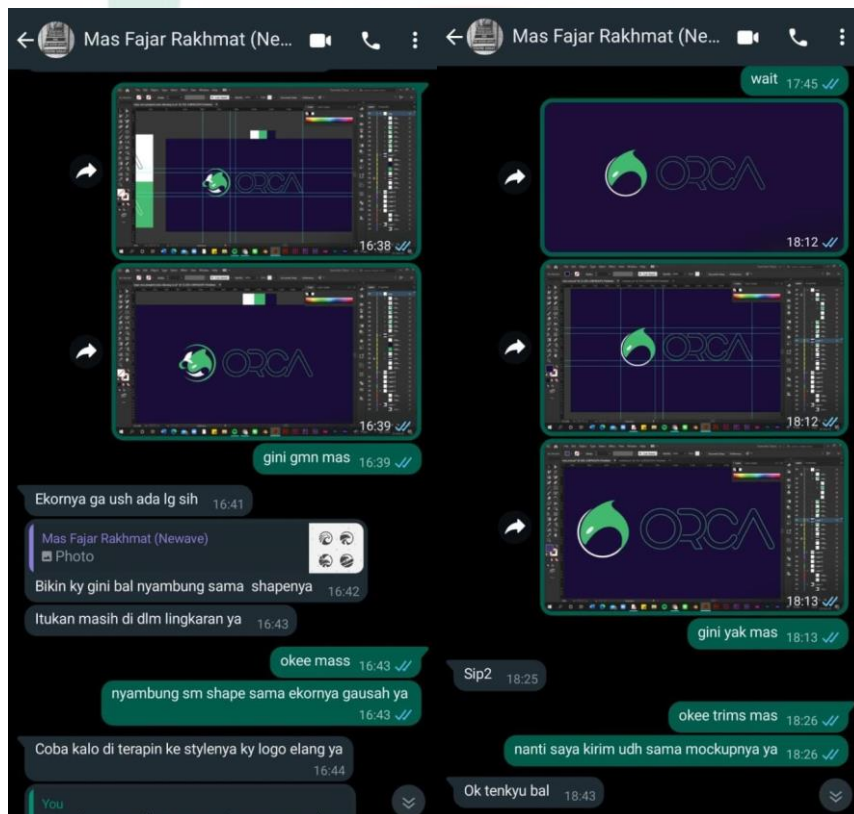
Praktikan mengerjakan beberapa projek perusahaan seperti sketsa ilustrasi *modeling* untuk kebutuhan 3D, Motion Graphics untuk video kemerdekaan 17 Agustus, membuat poster ilustrasi untuk konten Halloween, merapihkan format asset ilustrasi untuk projek IPA 2022, membuat identitas visual pada logo ORCA, dan membuat sketsa logo dari *second floor.vfx*.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan Kerja Profesi, Praktikan mendapatkan tugas untuk membuat identitas visual logo ORCA. Projek tersebut menuntut kita untuk mengembangkan sebuah desain dari brief yang telah diberikan. Proses pembuatan logo ini melewati beberapa proses asistensi, tujuannya agar desain yang dibuat bisa mendapat kategori cocok sebelum diberikan kepada klien tersebut.



Gambar 3. 1 Proses Kerja



Gambar 3. 2 Proses Asistensi

3.2.1 Jenis-jenis Konten

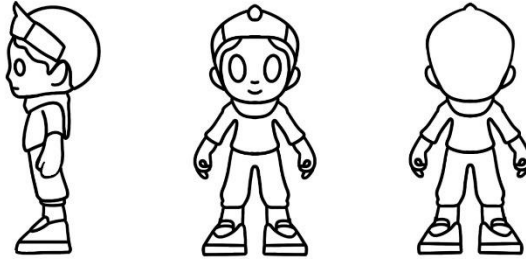
Praktikan telah menyelesaikan tugas yang sehari-hari diberikan untuk kebutuhan perusahaan selama Kerja Profesi. Berikut ini adalah beberapa jenis konten yang telah dibuat dengan melewati beberapa proses pilihan:

1. Ilustrasi Modeling

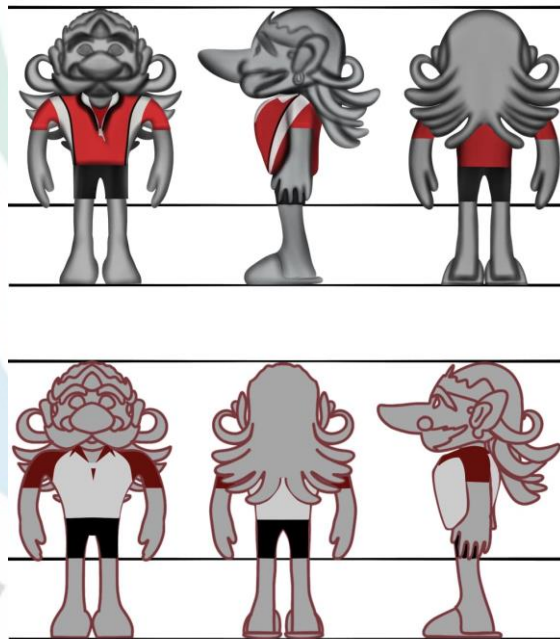
Ilustrasi ini dibuat atas permintaan dari Divisi Direktur 3D. Divisi Direktur 3D meminta *rawsketch* dari berbagai karakter dari berbagai *angel*. Tahap ini mendapatkan revisi beberapa kali hingga akhirnya menjadi sesuai dengan tema yang telah diberikan. Tahap pembuatan ilustrasi ini menggunakan Procreate. Tujuan ilustrasi ini dibuat untuk memberikan sketsa untuk tim 3D agar setelahnya dimodeling menggunakan aplikasi blender. Proyek ini adalah untuk kebutuhan *Game Model* dari Newave sehingga membutuhkan gambaran dalam tahap pengerjaannya.



Gambar 3. 3 Contoh Konten Ilustrasi Modeling



Gambar 3. 4 Contoh Konten Ilustrasi Modeling



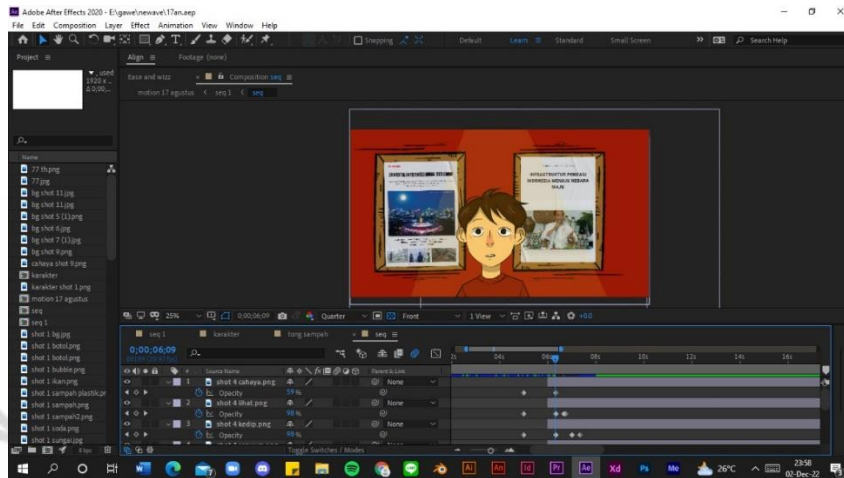
Gambar 3. 5 Contoh Konten Ilustrasi Modeling



Gambar 3. 6 Contoh Konten Ilustrasi Modeling

2. Motion Graphic Kemerdekaan 17 Agustus

Konten ini dibuat untuk video kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 2022. Praktikan membuat motion graphic dari asset ilustrasi yang telah diberikan dari tim Ilustrasi. Tahap editing yang dipakai menggunakan Adobe After Effect dan menggunakan Adobe Premiere. Praktikan mendapatkan revisi beberapa kali dari Direktur sebelum akhirnya diterima. Revisi tersebut disebabkan karena adanya kesalahan di tahap editing sehingga gerakan animasi dari video tersebut menghasilkan ketidak rapihan.



Gambar 3. 7 Proses Motion Graphic Kemerdekaan 17 Agustus



Gambar 3. 8 Contoh Motion Graphic Kemerdekaan 17 Agustus

3. Poster Konten Halloween

Poster ini dikerjakan saat hari Halloween akan segera tiba. Konten ini dilakukan atas permintaan dari Divisi Supervisor. Tujuannya untuk diunggah ke dalam media sosial dari Newave itu sendiri. Praktikan diberi kebebasan saat membuat poster ini. Walaupun diberi kebebasan, Praktikan tetap meakukan tahap asistensi pada poster ini. Proses pembuatan yang dilakukan Praktikan pada poster ini menggunakan Procreate. Berikut contoh konten poster Halloween yang telah dibuat:



Gambar 3. 9 Contoh Poster Konten Halloween

4. Sketsa Logo Second Floor.VFX

Sketsa logo ini dibuat untuk tim VFX di Newave Studio yang berada di lantai dua perusahaan tersebut. Second Floor.VFX adalah tim dari *Visual Effect* dari Newave Studio yang berada di lantai dua. Praktikan membuat beberapa opsi dari logo SecondFloor.VFX. Proyek ini dibuat atas permintaan dari divisi Supervisor.

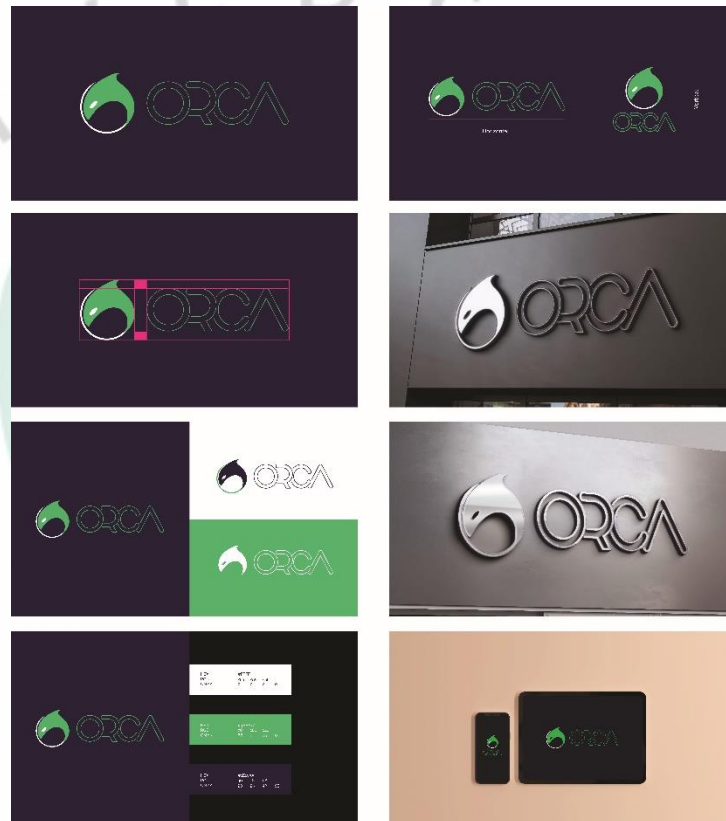


Gambar 3. 10 Contoh Konten Sketsa Logo Second Floor.VFX

5. Identitas Visual logo ORCA

Pada proyek kali ini, Praktikan diminta oleh divisi Direktur untuk membuat Icon Logo dari Organisasi bernama ORCA. Dengan brief yang telah diberikan, Praktikan diharapkan bisa menerapkan dan membuat desain Icon Logo dari ORCA tersebut. Pada proses awal, Praktikan membuat 4 opsi dari Icon Logo

tersebut. Setelahnya, Direktur memilih salah satu dan meminta untuk dikembangkan. Setelah melewati beberapa tahap asistensi, proyek pun selesai. Direktur langsung meminta kepada Praktikum untuk diaplikasikan Icon Logo tersebut ke dalam *mockup* sebelum akhirnya dikumpulkan.



Gambar 3. 11 Contoh Konten Identitas Visual logo ORCA

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dikarenakan telatnya Praktikan melaksanakan Kerja Profesi ini, Kerja Profesi menjadi tidak selesai tepat waktu dan menimbulkan tabrakan antara jadwal perkuliahan dan jadwal Kerja Profesi. Selain itu, kurangnya komunikasi antara Mahasiswa dengan Mahasiswa lainnya sehingga pekerjaan tidak selesai pada tepat waktu.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Pihak Instansi membolehkan Praktikan untuk *Work From Home* sehingga Mahasiswa dapat mengfleksibelkan jadwal antara Kerja Profesi dan jadwal perkuliahan. Mengenai kurangnya komunikasi antar Mahasiswa lainnya, akhirnya terdapat rapat yang dilakukan dan akhirnya memperjelas sistem untuk pekerjaan selanjutnya.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang diperoleh dari Praktikan selama mengikuti Kerja Profesi ini antara lain Praktikan banyak mendapatkan pengalaman tentang cara bekerja di industri kreatif. Selain itu, Praktikan juga mendapatkan ilmu untuk bekerja dengan tim yang baik, cara berkomunikasi mengenai proyek dengan baik, mengerti dan memahami *brief* yang telah diberikan. Praktikan diperlihatkan secara langsung proses kerja di lapangan selama Kerja Profesi berlangsung. Praktikan juga diajarkan untuk tidak menyerah pada hal yang baru. Praktikan juga diberikan cara untuk menghemat, menghargai, dan memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin.