

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama bekerja di PT. Bank Rakyat Indonesia Praktikan pertama kali ditempatkan pada divisi *Consumer Lending, Sales & Development Division*, dan berada pada bagian *Business Operasional Support*. Disana Praktikan ditugaskan sebagai pembantu karyawan dalam mengurus pekerjaan manajemen pendataan nasabah dan penginputan data keuangan nasabah dari berbagai macam wilayah di Indonesia.

Lalu Praktikan mendapat tugas untuk mendesain *tote bag* yang diperlukan untuk sebuah acara peresmian produk dari divisi *Consumer Lending, Sales & Development*. Praktikan dipercaya penuh membuat dua konsep desain *tote bag* untuk nasabah dan tamu kehormatan divisi. Pada proses pengerjaan, Praktikan melakukan tiga kali asistensi karya kepada penanggung jawab acara, mas Norman Holsteina. Setelah di setujui, Praktikan membuat *Graphic Standard Manual Concept Design* dan di serahkan kepada penanggung jawab. Selain itu Praktikan juga mendapat tugas mendesain tata letak logo pada baju yang akan digunakan pada saat acara peresmian produk divisi, pada proses ini Praktikan hanya melakukan asistensi satu kali dengan satu kali revisi desain.

Setelah satu bulan berada di *Consumer Lending, Sales & Development Division*, Praktikan dipindah posisi ke *Policy & Procedure Division*. Praktikan diberikan kepercayaan untuk menjadi desainer grafis pada divisi *Policy & Procedure Division*. Tugas pertama Praktikan di *Policy & Procedure Division* adalah mendesain ulang logo *podcast* divisi yang bernama SOSPOL (*Socialization with Policy & Procedure Division*).

Dengan menggunakan logo awal sebagai acuan dasar dan beberapa referensi, Praktikan membuat logo *podcast* divisi selama kurang lebih dua minggu, dengan empat kali asistensi kepada penanggung jawab mas M. Nuh Marwah. Setelah disetujui logo *podcast* yang sudah didesain ulang, Praktikan diberi tugas untuk membuat *motion* pada logo tersebut yang nantinya akan digunakan pada bumper video *podcast*.

Selama proses mendesain, Praktikan diberikan kepercayaan penuh mendesain dengan konsep dan tema yang Praktikan inginkan, namun pada hasil akhir karya yang sudah di buat, nantinya tetap akan dilihat dan dinilai oleh kepala divisi *Policy & Procedure Division*.

Berikut adalah beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh Praktikan selama melakukan kerja profesi di PT. Bank Rakyat Indonesia :

Tabel 3. 1 Penjelasan Pekerjaan Yang Dilakukan Oleh Praktikan

Pekerjaan yang dilakukan selama melakukan Kerja Profesi	
Nama Pekerjaan	Divisi
Desain Tote Bag BRIGUNA	<i>Consumer Lending, Sales & Development Division</i>
<i>Layouting T-Shirt BRIGUNA</i>	<i>Consumer Lending, Sales & Development Division</i>
Desain Manekin Division	<i>Consumer Lending, Sales & Development Division</i>
Re-Design Logo <i>Podcast</i> SOSPOL	<i>Policy & Procedure Division</i>
Desain logo Divisi	<i>Policy & Procedure Division</i>
Merancang Kebutuhan Grafis Even Forum Group Discussion Divisi	<i>Policy & Procedure Division</i>
<i>Editing Video Podcast</i>	<i>Policy & Procedure Division</i>
Layouting ID Card	<i>Policy & Procedure Division</i>
Mendesain MC Card	<i>Policy & Procedure Division</i>
Merancang Karakter Divisi	<i>Policy & Procedure Division</i>

Pada setiap pekerjaan yang diberikan kepada Praktikan, penanggung jawab pekerjaan selalu memberikan penjelasan singkat mengenai desain awal yang masih sangat kasar dan mentah, lalu Praktikan membuat beberapa sketsa konsep awal sebelum melakukan asistensi pertama kali.

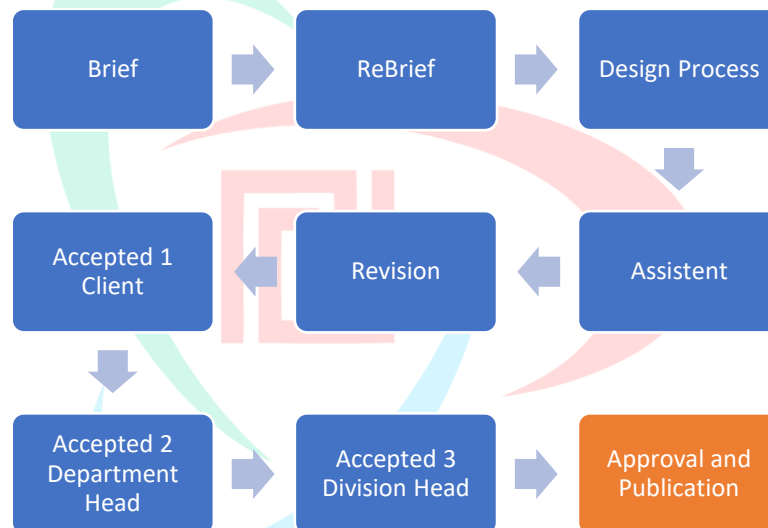
3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan kegiatan kerja profesi dimulai dari 3 april 2022 hingga 4 oktober 2022 yang berlangsung selama 6 bulan. Proses pengerjaan tugas karya yang di tugaskan kepada Praktikan dalam melakukan desain meliputi beberapa tahapan, berikut penjelasannya :

1. Penanggung jawab, atau pekerja yang meminta bantuan kepada Praktikan bisa disebut sebagai "*Client*", disini *Client* akan menjelaskan secara kasar rancangan atau penjelasan singkat mengenai desain yang diinginkan, seperti memberikan contoh atau referensi dari platform YouTube, TikTok, Pinterest dan Google. Semua desain yang digunakan bebas karena desain hanya digunakan di internal kantor BRI, namun tidak menutup kemungkinan terjadinya bocor ke ranah publik, oleh sebab itu tetap terdapat beberapa hal yang harus terjaga hak cipta-Nya.
2. Praktikan memberikan gambaran ulang penjelasan singkat mengenai desain yang sudah diterima dari *Client* dengan gambaran kasar berupa coretan sketsa atau referensi yang nantinya akan menjadi dasar dari desain yang di buat, serta Praktikan menjelaskan konsep dan tema apa yang nantinya akan digunakan dalam karya tersebut. Terkadang *Client* sendiri memberikan konsep dan tema yang diinginkan dan Praktikan hanya membuat karyanya saja dari konsep yang sudah diberikan.
3. Praktikan membuat rancangan desain awal dan beberapa alternatif yang nantinya sebagai pilihan untuk *Client*.
4. Asistensi pertama kepada *Client* dari karya yang sudah hampir jadi dan beberapa alternatif desain yang telah dibuat oleh Praktikan.
5. Apabila terdapat revisi, *Client* akan membuat catatan berupa coret-coretan di karya desain atau menjelaskan secara langsung kepada Praktikan mana yang harus diubah atau di tambahkan ke dalam karya desain.
6. Setelah disetujui oleh penanggung jawab atau *Client* terkait desain yang sudah dikerjakan, desain akan dibawa oleh *Client* dan diberikan kepada departemen divisi untuk dinilai kembali.

7. Apabila dari departemen terdapat beberapa revisi maka balik lagi ke poin 5.
8. Setelah disetujui oleh departemen divisi, maka karya desain akan dibawa oleh *Client* dan kepala departemen divisi lalu diberikan kepada kepala divisi untuk dinilai kembali.
9. Apabila dari kepala divisi terdapat beberapa revisi maka balik lagi ke poin 5.
10. Setelah disetujui oleh kepala divisi maka karya desain akan di *finishing* oleh Praktikan dan lolos untuk diunggah di platform pribadi Bank BRI yaitu BRISMART dan BRISTARS.

Tabel 3. 2 Perjalanan Proses Pengerjaan Desain



Berikut merupakan skema alur pembuatan karya atau konsep desain untuk divisi. Apabila hanya sebatas desain untuk *Client* maka hanya cukup sampai *accepted 1 Client*. Sebelum membuat sebuah desain Praktikan diberikan beberapa contoh-contoh terkait desain yang akan dibuat sebagai acuan dasar pembuatan desain, namun dari pihak divisi berharap Praktikan akan membuat sebuah desain yang melebihi dari contoh desain yang telah diberikan, tanpa mengurangi nilai-nilai informasi yang ingin disampaikan.

3.2.1 Mendesain Ulang Logo *Podcast SOSPOL (Socialization With Policy & Procedure Division Division)*

Tabel 3. 3 Proses Pengerjaan Karya dan Keterangan Untuk Tugas Logo *Podcast SOSPOL*

Proses Pengerjaan Karya	Keterangan
<i>Penjelasan Singkat Mengenai Desain</i>	<i>Client</i> memberikan penjelasan singkat mengenai desain awal berupa desain logo SOSPOL yang lama dengan beberapa kekurangan yaitu gambar yang pecah, konsep yang kaku dan warna yang kurang menarik.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengerjakan desain sesuai penjelasan singkat mengenai desain dan referensi dari <i>Client</i> , serta Praktikan memberikan beberapa masukan kepada <i>Client</i> terkait logo yang cocok untuk <i>podcast</i> divisi.
Asistensi	Praktikan memberikan hasil dari desain yang sudah dibuat kepada <i>Client</i> untuk dinilai dan meminta masukan kepada <i>Client</i> terkait desain yang sudah dikerjakan.
Persetujuan dan Revisi	<i>Client</i> memberikan sedikit masukan terkait warna dan memberikan tugas kepada Praktikan untuk membuat logo nya dengan latar belakang.
Hasil Akhir	Desain yang sudah disetujui, langsung dimasukkan ke dalam video <i>podcast</i> dan ditampilkan di bumper awal video.

Karya pertama yang diberikan di divisi *Policy & Procedure Division* adalah mendesain ulang logo *podcast* Divisi *Policy & Procedure Division* bernama SOSPOL (*socialization with Policy & Procedure Division*). Praktikan membuat desain tersebut berdasarkan penjelasan singkat

mengenai desain awal yang sudah dijelaskan oleh penanggung jawab tugas, mas M. Nuh Marwah (Nuh). Praktikan dipercayai untuk membuat ulang logo *podcast* Divisi dikarenakan pada kesempatan sebelumnya Divisi tidak memiliki pekerja yang memiliki kemampuan terkait desain, serta ingin melihat bagaimana Praktikan menyelesaikan permasalahan divisi di waktu pertama kali Praktikan dipindah tugaskan ke Divisi *Policy & Procedure Division*.

Pada pembuatan desain membuat ulang logo SOSPOL, Praktikan menggunakan *software* Adobe Illustrator dikarenakan *Client* ingin logo yang tajam dan tidak pecah ketika berada di berbagai macam media, oleh sebab itu Praktikan menyarankan menggunakan basis vektor. Untuk pewarnaan dan jenis huruf yang digunakan oleh Praktikan adalah dengan konsep ceria dan *colorful*, namun *Client* memberikan warna inti yaitu warna ungu pastel yang dimana warna ungu adalah warna khas *Policy & Procedure Division*. Praktikan membuat 2 konsep final logo yaitu dengan latar transparan dan dengan latar belakang berwarna.



Gambar 3. 1 Logo SOSPOL Latar Belakang Transparan



Gambar 3. 2 Logo SOSPOL Latar Belakang Berwarna

3.2.2 Merancang Kebutuhan Desain Grafis Pada Acara Focus Group Discussion *Policy & Procedure Division*

Tabel 3. 4 Proses Pengerjaan Karya dan Keterangan Untuk Tugas Desain Grafis FGD *Policy & Procedure Division*

Proses Pengerjaan Karya	Keterangan
Penjelasan Singkat Mengenai Desain	<i>Client</i> memberikan kepercayaan kepada Praktikan untuk memegang penuh konsep desain grafis pada Focus Group Discussion (FGD) <i>Policy & Procedure Division</i> , dengan penjelasan singkat mengenai desain untuk membuat <i>background zoom</i> , <i>editing video</i> , bumper video, dan MC Card untuk Host. Tema yang ingin disampaikan adalah <i>Harmony in Policy & Procedure Division</i> , dengan nuansa orkestra dan mewah.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengerjakan desain sesuai penjelasan singkat mengenai desain dan referensi dari <i>Client</i> , Praktikan juga melakukan beberapa diskusi terkait FGD ke beberapa karyawan Divisi

Asistensi	Praktikan memberikan hasil dari desain yang sudah dibuat kepada <i>Client</i> untuk dinilai dan meminta masukan kepada <i>Client</i> terkait desain yang sudah dikerjakan. Disini <i>Client</i> membawa hasil desain untuk dibahas pada rapat internal divisi untuk meminta beberapa saran dari kepala divisi dan departemen.
Persetujuan dan Revisi	<i>Client</i> memberikan sedikit masukan terkait peletakan objek pendukung dan nama tema pada <i>background zoom</i> , serta beberapa koreksi nama pegawai yang salah.
Hasil Akhir	Desain yang sudah disetujui, langsung digunakan pada proses acara FGD <i>Policy & Procedure Division</i> dan digunakan oleh beberapa tamu undangan yang menghadiri acara FGD melalui aplikasi zoom.

Pada tugas selanjutnya Praktikan diberikan kepercayaan untuk mengerjakan kebutuhan desain grafis acara *Focus Group Discussion (FGD) Policy & Procedure Division*. Pada acara FGD tahun ini divisi berharap kepada Praktikan bahwa desain yang digunakan merupakan desain yang istimewa lebih baik dari FGD tahun lalu. Penanggung jawab acara, mas M. Nuh Marwah menjelaskan detail penjelasan singkat mengenai desain yang ingin disampaikan kepada Praktikan, antara lain adalah konsep dan tema, serta warna dasar untuk acara FGD *Policy & Procedure Division* tahun ini.

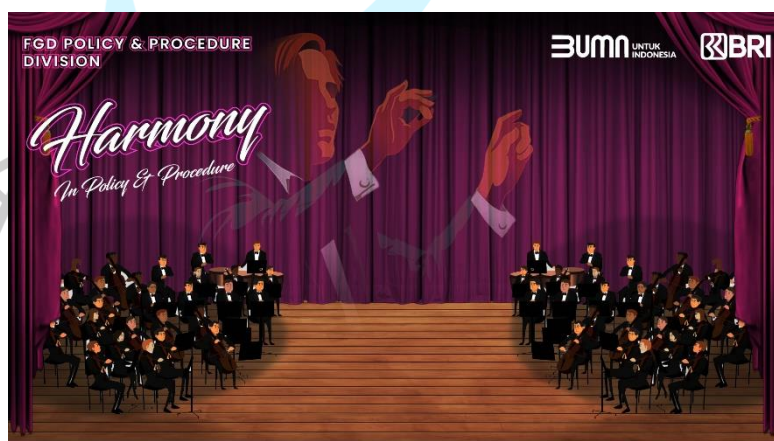
Kebutuhan desain grafis untuk FGD *Policy & Procedure Division* antara lain adalah :

- a. *Background Zoom*.
- b. Video Pembuka.
- c. *Bumper Video*.
- d. *MC Card* untuk *Host*.

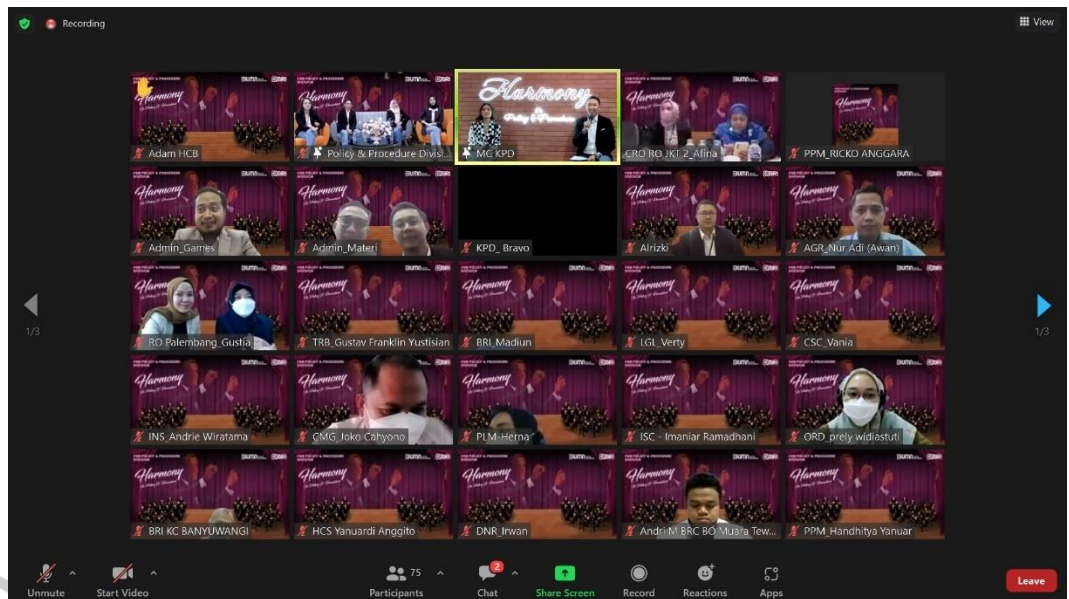
A. Background Zoom

Dalam membuat *background Zoom* untuk FGD *Policy & Procedure Division*, Praktikan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dikarenakan karya yang ingin Praktikan hasilkan adalah berupa gabungan vektor dan *bitmap*. Pada proses pengerjaan Praktikan melakukan riset dengan berdiskusi ke *Client* terkait hal-hal yang ingin disampaikan melalui *background Zoom* FGD divisi ini.

Lalu Praktikan melakukan pembuatan desain secara digital dengan membuat empat alternatif desain untuk *background Zoom* menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Namun dari empat alternatif desain tidak ada satu pun yang lolos seleksi dan akhirnya Praktikan memberikan konsep dengan tema konser orkestra. Pada pembuatan *background Zoom* bertemakan konser orkestra, Praktikan mendapatkan beberapa masukan terkait warna dan beberapa objek pendukung. Konsep yang ingin disampaikan dari Praktikan adalah harmonisasi sebuah kebijakan dan prosedur seperti halnya harmoni musik sebuah orkestra. Untuk gambar Praktikan menggunakan *software* Adobe Photoshop dengan menggabungkan beberapa objek dan mengedit warna serta efek *shadow*, namun untuk tulisan dan logo Praktikan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3. 3 Background Zoom FGD Policy & Procedure Division



Gambar 3. 4 Screen Capture Para Peserta FGD Policy & Procedure Division Menggunakan Background Zoom Yang Dibuat Oleh Praktikan

B. Editing Video Pembuka *Policy & Procedure Division*

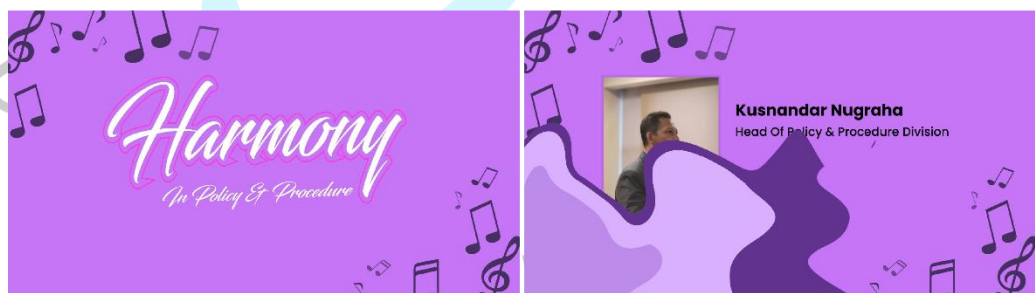
Dalam FGD Divisi Praktikan juga mengerjakan Video Pembuka *Policy & Procedure Division* yang berisikan tentang pengenalan pegawai-pegawai divisi *Policy & Procedure Division* beserta peserta Kerja Profesi lainnya. Disini Praktikan mengedit video menggunakan *software After Effect*, untuk memberikan efek-efek desain seperti *smoothing zoom in* dan *zoom out*, dan pemberian *motion effect*. Pada pengeditan video, *Client* memberikan penjelasan singkat mengenai desain berupa contoh video FGD tahun lalu dan memberikan beberapa referensi video dari platform YouTube. Video ini memiliki resolusi FHD (*Full High Definition*) dengan ukuran pixel 1920px X 1080px.



Gambar 3. 5 Screen Capture Dari Video Pembukaan FGD Policy & Procedure Division

C. Bumper Video FGD Policy & Procedure Division

Selanjutnya adalah video bumper, untuk ditampilkan pada saat sebelum narasumber memberikan materi pembicaraan. Video bumper ini Praktikan mengerjakannya dengan konsep dan ide sendiri penjelasan singkat mengenai desain yang diberikan oleh penanggung jawab acara hanya beberapa referensi video bumper dari platform YouTube, Praktikan dipercayai dapat memberikan hasil yang terbaik untuk video bumper dari beberapa hasil desain yang sudah Praktikan kerjakan. Video Bumper ini dibuat oleh Praktikan menggunakan *software Adobe After Effect*, dikarenakan Praktikan menggunakan efek-efek untuk membuat video bumper lebih menarik dan terlihat kekinian. Efek yang digunakan oleh Praktikan adalah *liquid effect transition* untuk menunjukkan foto narasumber dan pembicara di acara FGD Policy & Procedure Division.

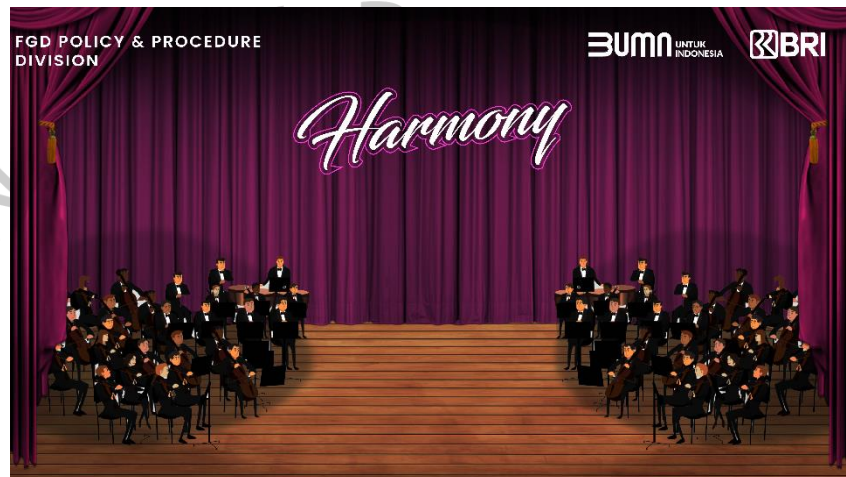


Gambar 3. 6 Screen Capture Dari Video Bumper FGD Policy & Procedure Division

D. Master of Ceremony (MC) Card atau Kartu Pembawa Acara

Lalu Praktikan juga ditugaskan untuk membuat Kartu pembaca acara untuk FGD Policy & Procedure Division. Untuk tugas ini penanggung jawabnya adalah mas Firmansyah. *Client* ,memberikan penjelasan singkat

mengenai desain untuk membuat kartu yang memiliki kesan Harmony in *Policy & Procedure Division* dengan kesan mewah dan tidak jauh berbeda dengan *background* tema dari FGD divisi. Oleh sebab itu Praktikan menggunakan alternatif dari *background* Zoom untuk dijadikan kartu pembawa acara pada FGD *Policy & Procedure Division*.



Gambar 3. 7 Kartu Pembawa Acara FGD Policy & Procedure Division

3.2.3 Editing Video Podcast SOSPOL - CERIA

Tabel 3. 5 Proses Pengerjaan Karya dan Keterangan Untuk Tugas Editing Video Podcast SOSPOL Edisi CERIA

Proses Pengerjaan Karya	Keterangan
Penjelasan Singkat Mengenai Desain	Pada tugas ini Praktikan diberikan penjelasan singkat mengenai desain yang cukup detail dan signifikan, dimana dalam video ini harus menjelaskan secara detail dan padat informasi terkait produk bank BRI yang bernama CERIA. <i>Client</i> memberikan penjelasan berupa membuat video layaknya standar YouTube yang dikemas secara ringan namun Informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.
Pengerjaan Desain	Praktikan melaksanakan pengerjaan desain <i>editing video podcast</i> ini lumayan memakan waktu, yang dimana Praktikan harus membuat desain-desain pendukung untuk motion grafis video.
Asistensi	Praktikan memberikan hasil dari desain yang sudah dibuat kepada <i>Client</i> untuk dinilai dan meminta masukan kepada <i>Client</i> terkait desain yang sudah dikerjakan. Disini <i>Client</i> membawa hasil desain untuk dibahas pada rapat internal divisi untuk meminta beberapa saran dari kepala divisi dan departemen.
Persetujuan dan Revisi	<i>Client</i> memberikan tanggapan yang positif terkait video yang dibuat dengan beberapa motion standar YouTube, sedikit masukan dari <i>Client</i> terkait video adalah untuk ending terdapat Voice Over yang tidak pas.
Hasil Akhir	Video yang sudah di revisi dan mendapat persetujuan langsung di unggah di platform internal bank BRI yaitu BRISMART.

Pada Tugas kali ini Praktikan diberikan tugas *editing video podcast* SOSPOL, dengan penanggung jawab tugas, mas M. Nuh Marwah dan mas

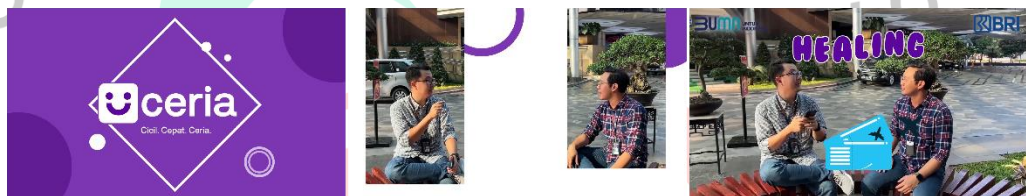
Alrizki. *Podcast* ini berisikan tentang informasi mengenai produk dari BRI yang bernama CERIA, yang dimana CERIA itu adalah produk untuk melakukan pinjaman digital pada Bank BRI secara mudah, cepat, dan praktis. Disini Praktikan harus membuat video *podcast* ini memenuhi beberapa kriteria yang di inginkan, yakni video dengan konsep *editing* standar dari *platform* YouTube, informasi tetap tersampaikan secara jelas dan ringan dan harus bernuansa ceria yang berfungsi sebagai media hiburan untuk para pekerja internal bank BRI.

Video *podcast* ini adalah merupakan salah satu bentuk dari sebuah media. Media sendiri memiliki arti yang cukup luas, namun menurut Santoso S. Hamidjojo dalam Amir Achsin (1980), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide gagasan itu sampai pada atau penerima. Dari penjelasan ini pengertian media dibatasi kembali bahwa menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology or AECT*) di Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi.

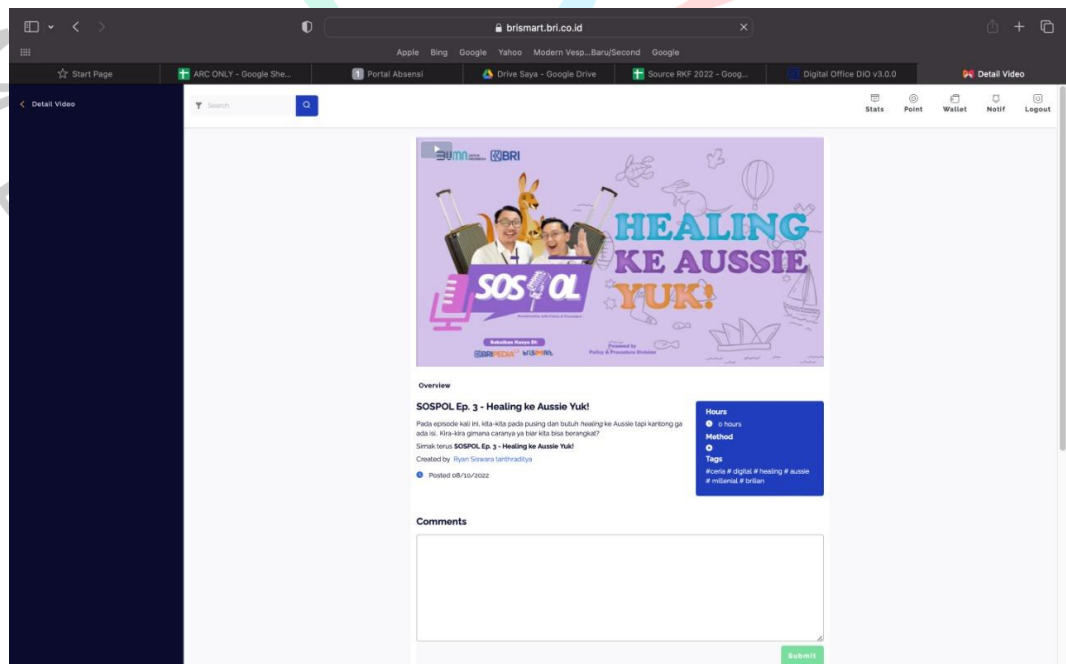
Video *podcast* ini adalah sebuah terobosan baru dalam dunia media komunikasi yang dimana dalam penyampaianya dilengkapi dengan video dan sebuah narasi yang berisikan informasi atau pesan untuk disampaikan kepada para pendengar atau penonton. Biasanya *podcast* ini hanya menampilkan suara dari pembicara nya, seperti yang dikutip dari Lavircana R. (2020) *podcast* merupakan rekaman suara atau audio yang biasanya ditayangkan melalui aplikasi seperti misalnya Apple Music dan Spotify. Yang dimana media ini sangat praktis untuk diminati karena bisa didengarkan dimana saja dan kapan saja (Lavircana Rinda, Em, 2020).

Pada proses *editing* video Praktikan menggunakan *software* Adobe After Effect untuk memberikan efek dan *motion* pada video. Pada proses pembuatan dan *editing* video *podcast*, Praktikan membuat desain aset untuk motion efek yang nantinya di letakan dalam video *podcast*, Praktikan menggunakan *software* Adobe Illustrator, untuk membuat vektor aset grafis video. Lalu setelah selesai Praktikan membuat bumper *podcast* dengan memberikan *motion shape* dan logo SOSPOL di bumper awal video.

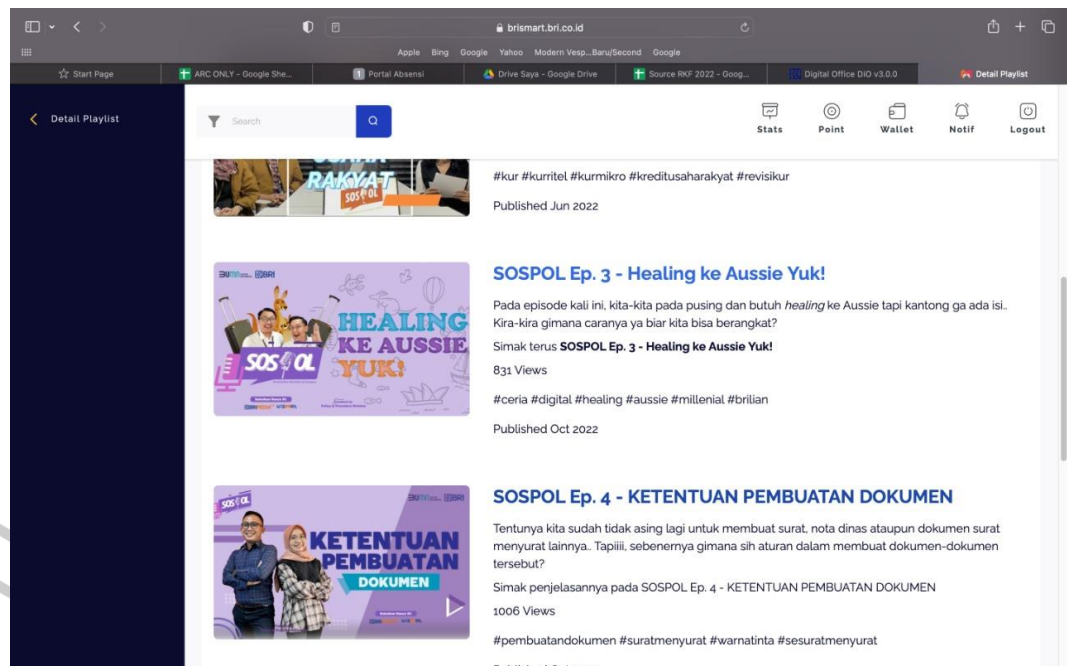
Setelah itu Praktikan mengedit video sesuai penjelasan singkat mengenai desain yang sudah diberikan oleh *Client* kepada Praktikan sehingga Praktikan melakukan pemotongan *scene* sesuai dengan penjelasan singkat mengenai desain yang telah diberikan *Client*. Selain itu Praktikan juga membuat *ending* bumper atau *outro* video sesuai dengan standar video bank BRI. Setelah Video selesai di edit oleh Praktikan, Video akan dipasang *voice over* dan Praktikan bertugas menyamai suara dari *voice over* dengan yg berada pada video *podcast*. Sehabis itu video akan di *render* dengan kualitas FHD yakni 1080p dengan resolusi 1920px X 1080px dan video akan di unggah pada *platform* internal BRI yaitu BRISMART.



Gambar 3. 8 Screen Capture Video Podcast SOSPOL Edisi CERIA



Gambar 3. 9 Screen Capture BRISMART



Gambar 3. 10 Screen Capture BRISMART Timeline

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala atau masalah yang pertama kali dihadapi oleh Praktikan pada saat pertama kali melaksanakan Kerja Profesi di PT. Bank Rakyat Indonesia atau bank BRI, sebagai berikut :

1. Salah penempatan divisi oleh bagian Human Capital Development Division (HCD). Yakni ditempatkan pada divisi yang tidak begitu membutuhkan pekerja magang yang berurusan dengan desain. Bagian HCD juga tidak membaca secara detail *curriculum vitae* terkait para peserta Kerja Profesi.
2. Praktikan sangat kesulitan dalam melakukan proses perizinan terkait keperluan perkuliahan pada divisi sebelum Praktikan dipindah tugaskan ke divisi yang baru.
3. Tidak adanya pekerja senior yang berlatar belakang desainer untuk menjadikan mentor terkait desain yang dikerjakan oleh Praktikan.
4. Tidak adanya *Device* yang memadai untuk melakukan kegiatan berlatar belakang desain seperti *podcast* dan pengambilan video, melakukan

editing video yang besar juga merupakan salah satu kendala yang dialami oleh Praktikan.

5. Praktikan juga sering mendapati tugas yang pengerjaannya lumayan sulit namun dituntut untuk melakukan dengan cepat.
6. Seringkali Praktikan mendapatkan penjelasan singkat mengenai desain atau tugas yang berada di luar kemampuan Praktikan seperti mengedit suara yang ber-*noise* menjadi jernih, memberikan efek transisi yang sekelas *editing* video profesional, pengaturan warna yang semula gelap menjadi cerah seperti yang terdapat dalam film layar lebar, serta sulit mencari aset desain yang diinginkan oleh *Client*.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dari berbagai macam kendala yang dialami oleh Praktikan terdapat kendala yang tidak bisa diselesaikan oleh Praktikan secara pribadi namun dapat diselesaikan dengan berdiskusi kepada pihak kampus dan perusahaan tempat Praktikan melakukan kerja profesi. Seperti untuk kendala salah penempatan divisi, Praktikan berdiskusi dengan dosen pembimbing terkait permasalahan tersebut, dan dosen pembimbing menyarankan untuk berdiskusi dengan bagian HCD di perusahaan tempat Praktikan melakukan Kerja Profesi, dan membuahkannya hasil Praktikan diberikan kepercayaan untuk menjadi desainer divisi di *Policy & Procedure Division*.

Selain itu untuk menjadi bahan evaluasi Praktikan untuk menjadi seorang desainer yang lebih baik lagi ke depannya Praktikan mengatasi masalah atau kendala dengan berbagai cara, antara lain :

1. Praktikan mempelajari desain-desain kekinian dan melakukan riset terhadap desain yang cocok untuk sebuah perusahaan besar seperti bank BRI.
2. Praktikan menggunakan peralatan kerja milik pribadi untuk melakukan pekerjaan desain, namun didukung oleh beberapa kebutuhan tambahan seperti monitor, dan keyboard.

3. Berdiskusi dengan pembimbing kerja atau koordinator kerja profesi bahwa Praktikan belum mampu untuk membuat desain yang setara dengan desainer profesional.
4. Praktikan selalu menempatkan diri sebagai seorang desainer yang harus terus belajar ilmu-ilmu baru untuk memperluas kemampuan Praktikan serta memberikan kepuasan terhadap *Client* dan dapat diberikan sebuah kepercayaan untuk selalu tetap memegang proyek atau pekerjaan desain divisi.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Dalam kurun waktu 6 bulan, terhitung dari tanggal 04 April 2022 hingga 03 Oktober 2022. Praktikan mendapatkan ilmu dari PT. Bank Rakyat Indonesia, baik dari *Consumer Lending Sales & Development Division* maupun *Policy & Procedure Division*. Bukan hanya dibidang desain grafis melainkan belajar bagaimana melakukan pendataan nasabah baik secara detail dan cepat, belajar tentang bagian-bagian dan struktur dalam sebuah perusahaan besar, penjelasan mengenai perbankan yang dikelola oleh pemerintah, serta ilmu-ilmu yang bersifat mendidik mental dan sikap Praktikan seperti bagaimana bertanggung jawab atas desain yang dibuat, belajar mengenai tenggat waktu sebuah pekerjaan, belajar menerima kritik dan saran yang bersifat membangun, belajar menahan ego pribadi dan mau untuk mendengar keluhan. Semua hal tersebut untuk menjadikan Praktikan lebih baik lagi di masa yang akan datang.