

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama menjalani Program Magang Mahasiswa Bersertifikat MSIB MBKM berlangsung di PT. Kapitol Era Mas, (MMG) Malam Minggu Group. Praktikan menempati posisi sebagai *Graphic Designer*, posisi ini berada pada bagian/departemen *marketing and communication* (MARCOM). Dalam hal ini praktikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memenuhi segala kebutuhan visual yang di butuhkan oleh perusahaan. *Graphic Designer* bertugas untuk membranding dan membuat *brand guideline* dari *franchise* (brand baru) sebagai acuan dalam mengolah desain dan membangun identitas brand, adapun suatu hal yang harus di perhatikan dalam membangun branding yang kuat, praktikan bertugas dan bertanggung jawab dalam membuat GSM (*Graphic standart manual*) yang di dalamnya terdapat logo beserta peraturan penggunaannya, pemilihan jenis teks, tata letak, *pattern* dan segala elemen yang di gunakan oleh *brand*, guna membangun identitas yang kuat. Selain itu praktikan bertugas bertanggung jawab atas berbagai macam kebutuhan desain (promosi media sosial) mulai dari desain *feeds*, *story*, poster, infografis sampai dengan Visualisasi 3D *box packaging* maupun *iklan social media* untuk keperluan *brand*.

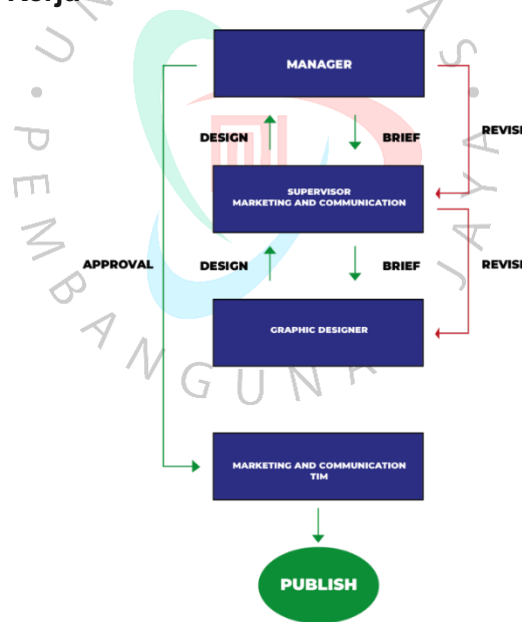
#### **3.2 Kegiatan MM Start-up Program**

Sebelum praktikan memulai pekerjaan harian, praktikan harus mengikuti serangkaian kegiatan di MM Startup Program bersama PT. Kapitol Era Mas, Malam Minggu Group. Program ini membagi praktikan menjadi tiga kelompok kerja, yakni *short term project*, *mid* sampai *long term project*. Setiap kelompok memiliki tugas harian yang berbeda, seperti konten interaktif *social media* untuk kelompok *short term project*, desain menu dan banner untuk kelompok *mid term project*, serta desain untuk

brand baru yang akan diluncurkan oleh PT. Kapitol Era Mas, (MMG) Malam Minggu Group untuk kelompok *long term project*.

Selama program berlangsung, praktikan bertugas dan bertanggung jawab dalam membuat GSM (*Graphic standart manual*) yang di dalamnya terdapat logo beserta peraturan penggunaannya, pemilihan jenis teks, tata letak, *pattern* dan segala elemen yang di gunakan oleh *brand*, guna membangun identitas yang kuat. Selain itu praktikan bertugas bertanggung jawab atas berbagai macam kebutuhan desain (promosi media sosial) mulai dari desain *feeds*, *story*, poster, infografis sampai dengan Visualisasi 3D *box packaging* maupun *iklan social media* untuk keperluan promosi *brand Maxwell.idn*.

### 3.3 Pelaksanaan Kerja



Gambar 3. 1 Alur Proses Kerja

Praktikan menjalani Kerja Profesi selama 5 bulan, dimulai dari 28 Februari - 30 Juni 2023. Pada awal pelaksanaan Program Magang Mahasiswa Bersertifikat MSIB MBKM yang berlangsung di PT. Kapitol Era Mas, (MMG) Malam Minggu Group. praktikan bertugas dan bertanggung jawab dalam membuat GSM (*Graphic standart manual*) yang di dalamnya terdapat logo beserta peraturan penggunaannya, pemilihan jenis teks, tata

letak, *pattern* dan segala elemen yang di gunakan oleh *brand*, guna membangun identitas yang kuat. Selain itu praktikan bertugas bertanggung jawab atas berbagai macam kebutuhan desain (promosi media sosial) mulai dari desain *feeds*, *story*, poster, infografis sampai dengan Visualisasi 3D *box packaging* maupun *iklan social media* untuk keperluan *brand*.

Dalam tahap awal perancangan desain, praktikan menerima tugas/*brief* melalui *chat WhatsApp* dari pembimbing (divisi) perusahaan. Setiap harinya, pembimbing memberikan informasi tentang tugas yang harus dikerjakan dan memberikan *detail tugas* untuk setiap pekerjaan harian. Proses pengerjaan desain kemudian dilakukan, dan setelah selesai, desain akan diberikan kepada pembimbing untuk pengecekan melalui *chat WhatsApp*. Jika desain sudah sesuai dengan *brief* yang di berikan, maka desain akan disetujui dan dikirim melalui link *Google Drive* untuk diposting oleh tim *marketing* dan komunikasi (MARCOM). Namun, jika desain belum sesuai dengan ketentuan yang di berikan atau keinginan manajemen, desain akan melalui tahap revisi hingga mendapatkan persetujuan dari pembimbing (divisi).

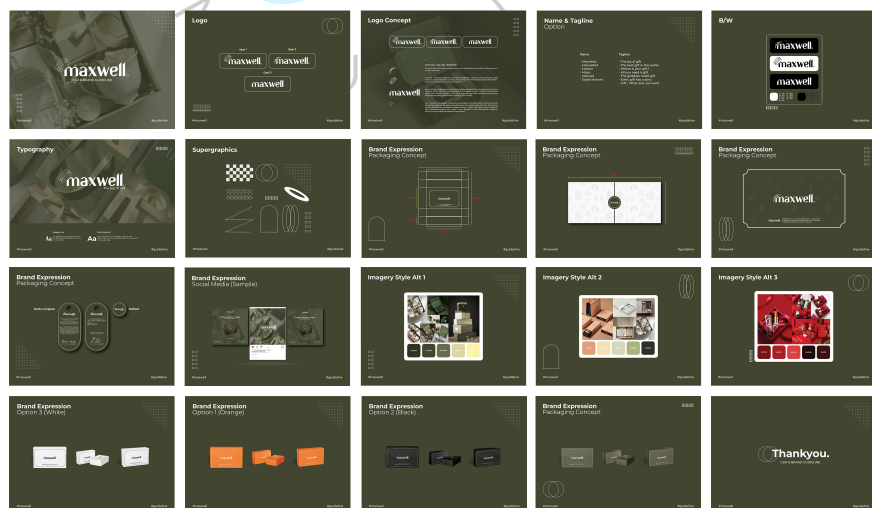
### 3.3.1 Membuat GSM (*Graphic Standart Manual*) Brand Hampers Maxwell

Alur kerja	Keterangan
<i>Brief</i> Desain	Pembimbing memberikan penjelasan konsep terkait proyek pembuatan GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) lalu konsep diolah dan di eksekusi oleh tim MARCOM untuk di jadikan <i>brief</i> proyek.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengerjakan proyek GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) sesuai dengan arahan <i>brief</i> yang sudah diberikan oleh tim MARCOM.
Asistensi	Praktikan mengajukan hasil proyek GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) yang sudah dikerjakan.

<i>Approval</i>	Setelah melakukan tahap asistensi, lalu praktikan mengerjakan revisi atau tambahan dari pembimbing divisi perusahaan (jika ada).
Hasil Akhir	Praktikan akan mengirim hasil akhir GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) melalui <i>link Google Drive</i> yang sudah di sediakan.

Tabel 3. 1 Alur proses pengerjaan GSM (*Graphic Standart Manual*)

*Graphic standart manual* adalah buku yang berisikan panduan tentang aturan penggunaan logo, pemilihan jenis *font*, *layout*, *pattern*, contoh penerapan penggunaan logo pada beberapa media yang di butuhkan dan segala elemen yang di gunakan dalam sebuah *brand* guna membangun identitas/jati diri perusahaan. Konsep yang dibawakan oleh brand hampers Maxwell ini memberikan kesan modern simpel dengan menggunakan penggunaan warna yang sederhana/tidak terlalu banyak menggunakan warna, juga dari segi elemen yang di gunakan.



Gambar 3. 2 Preview GSM (*Graphic Standart Manual*)



### 3.3.2 Membuat Desain Logo *Brand Hampers Maxwell*

Alur Kerja	Keterangan
<i>Brief</i> Desain	Pembimbing memberikan arahan mengenai nilai-nilai penting yang harus di terapkan pada logo.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengeksekusi logo sesuai dengan <i>brief</i> yang telah diberikan oleh pembimbing divisi.
Asistensi	Praktikan mengajukan beberapa opsi logo.
Approval	Setelah melakukan tahap asistensi, praktikan merevisi logo yang telah di pilih dari beberapa opsi logo (jika di butuhkan).
Hasil Akhir	Praktikan membuat GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) yang terdiri dari detil perancangan logo, peraturan penggunaan logo, pengaplikasian logo pada media yang di butuhkan. Setelah itu praktikan mengupload hasil akhir pada <i>link Google Drive</i> yang sudah di sediakan.

Tabel 3. 2 Proses Pengerjaan Desain Logo *Brand Hampers Maxwell*

Logo memiliki peranan penting dalam membangun identitas merek, memperkuat kesan merek, dan membedakan merek dari pesaing, oleh karena itu urgensi dan peranan logo dalam suatu perusahaan/badan sangatlah penting. Beberapa point penting mengenai peranan logo dalam suatu perusahaan yaitu memberikan citra positif suatu perusahaan, memberi kesan tertentu untuk menarik konsumen, kesan baik dan kepercayaan pada konsumen untuk menggunakan produk, untuk promosi produk.

Konsep perancangan logo yang di buat untuk brand hampers Maxell ini menggunakan jenis *logotype/wordmark*, dengan sedikit tambahan ilustrasi pita pada bagian awal kata dan titik pada akhir kata. Pita memiliki makna bahwa tiap individu manusia harus

terikat bersama pada ikatan persatuan dan niat baik. Maxwell *type* : Sebagai sebuah bentuk penekanan identitas. Penggunaan jenis *font* “*Nanaya Free*” memiliki kesan/karakter *font* estetika, kreatif, inovatif & keindahan yang kuat. Korelasi karakter *font* yang tepat dengan latar belakang brand yang bergerak di bidang jasa hampers (bidang jasa kreatif). *Dot* : *Dot*/titik merupakan tanda baca yang dapat menjadi awalan / akhiran sebuah kalimat / perjalanan panjang yang ditempuh oleh sebuah pemahaman. Memotong bagian dari sebuah perjalanan sebagai batasan (*Fase*), tau kapan harus melanjutkan kalimat/perjalanan dan kapan harus berhenti untuk beristirahat sebelum akhirnya lanjut pada kalimat/perjalanan baru.



Gambar 3. 3 Hasil Logo Brand Hampers Maxwell

### 3.3.3 Membuat Visual 3D Box Kemasan *Hampers Maxwell*

Alur Kerja	Keterangan
<i>Brief</i> Desain	Pembimbing memberikan penjelasan terkait konsep ,bentuk dan desain kemasan hampers.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengerjakan desain <i>packaging</i> sesuai dengan arahan <i>brief</i> yang sudah diberikan oleh pembimbing.

Asistensi	Praktikan mengajukan beberapa opsi desain yang nantinya akan di pilih.
<i>Approval</i>	Setelah melakukan tahap asistensi, praktikan lalu melakukan tahap revisi atau tambahan dari pembimbing perusahaan (jika diperlukan).
Hasil Akhir	Praktikan akan mengirim <i>final</i> desain <i>box</i> kemasan <i>hampers</i> dalam format PNG, PSD & PDF yang siap dicetak melalui <i>link Google Drive</i> yang telah di sediakan.

Tabel 3. 3 Proses Pengerjaan Visual 3D Box Kemasan Brand Hampers Maxwell

*Box* Kemasan merupakan suatu hal yang bisa dibilang paling penting pada bisnis yang bergerak pada bidang kreatif khususnya *hampers*, fungsi kemasan tidak hanya terletak pada keberfungsian sebagai pelindung sebuah produk, tetapi juga menciptakan identitas visual yang kuat untuk sebuah merek. Daya tarik visual kemasan yang unik dan menarik dapat menjadi faktor penentu dalam keputusan pembelian konsumen. Kemasan yang *eye-catching* tidak hanya memanjakan mata konsumen, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kesadaran merek dengan memberikan kesan positif terhadap perusahaan. Dengan demikian, penting bagi suatu brand untuk mengoptimalkan desain kemasannya sebagai salah satu strategi pemasaran yang efektif.

PT. Kapitol Era Mas membuat *Brand* baru yaitu *hampers* dengan nama brand "Maxwell". Tema/konsep dari *box* kemasan Maxwell didesain dengan mengedepankan kesan mewah dan sederhana, komposisi warna dan elemen yang di gunakan sangatlah minim. *Box* kemasan berwarna biru dongker dipadu dengan garis tepi berwarna putih sebagai bingkai berbentuk mengikuti bentuk *box* kemasan, pada bagian tengah desain *box* kemasan terdapat logo Maxwell dan *pattern* gambar *lowcontrast*.



Gambar 3. 4 Hasil Desain Visual 3D Box Kemasan Brand Hampers Maxwell

### 3.3.4 Membuat Desain Konten Instagram *Feeds & Story*

Alur Kerja	Keterangan
<i>Brief Desain</i>	Pembimbing memberikan arahan dan referensi terkait konsep desain yang selanjutnya akan di seleksi dan di kembangkan oleh tim Marcom, lalu hasil breaaf akan di seleksi kembali oleh pembimbing yang nantinya hasil akhir tersebut akan di eksekusi oleh praktikan.
Pengerjaan Desain	Praktikan mengerjakan desain konten <i>Instagram feeds &amp; story</i> sesuai dengan arahan yang telah diberikan pembimbing divisi.
Asistensi	Praktikan mengajukan hasil akhir kepada pembimbing via <i>whatsapp message</i> , untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan arahan yang di berikan.
<i>Approval</i>	Setelah melewati tahap asistensi, selanjutnya praktikan mengerjakan revisi/tambahan dari pembimbing (jika dibutuhkan).

Hasil Akhir	Praktikan akan mengirim hasil akhir desain berekstensi .Jpeg yang siap diupload pada <i>link Google Drive</i> yang sudah di sediakan.
-------------	---

Tabel 3. 4 Proses Pengerjaan Desain Konten Instagram Feeds & Story

Maxwell sangat gencar melakukan promosi pada sosial media khususnya *Instagram*, karna promosi di Instagram dirasa sangat efektif dalam membangun merek, meningkatkan kesadaran merek dan menjangkau target audiens yang relevan. Beberapa alasan lainnya seperti jangkauan yang luas, visual yang kuat, interaksi dan keterlibatan konsumen, pengaruh dan kolaborasi, alat analitik dan iklan berbayar yang terukur.

Brand Maxwell melakukan promosi dalam bentuk *Instagram feeds* dan *Instagram story*, pada bagian *highlight* terdapat beberapa informasi yang dapat dilihat konsumen seperti testimoni, katalog, panduan pemesanan dan tentang perusahaan.



Gambar 3. 5 Hasil Desain Konten Instagram Feeds & Story

### 3.4 Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalani masa kerja profesi/magang semua berjalan sesuai dengan apa yang menjadi harapan. Praktikan mendapatkan banyak ilmu dan kesempatan untuk dapat mengaplikasikan kemampuan praktikan sesuai dengan bidang ahli/jurusan yang praktikan jalani saat ini. Pada masa awal kerja profesi/magang, ada beberapa kendala yang praktikan hadapi sebagai seorang yang baru saja bergabung dalam sebuah perusahaan cukup besar dan cukup berpengalaman. Perusahaan sangat memperhatikan detil elemen desain, penyesuaian elemen desain, kesan dan psikologi elemen bentuk, warna dan penggunaan huruf yang diaplikasikan pada *brand* sehingga pada masa awal praktikan merasa bahwa tantangan ini melampaui kapasitas praktikan sebagai seorang yang baru terjun pada lingkungan kerja nyata.

Adapun kendala dilapangan hanya seputar tuntutan nuansa desain yang sedikit berbeda dari style desain yang saya kuasai. Dikarenakan praktikan dipercaya untuk memegang *project future* praktikan diwajibkan untuk membangun kebutuhan desain untuk brand dari awal mulai dari logo, *brand guideline*, *Graphic standart manual*, sampai dengan segala kebutuhan promosi di sosial media khususnya di Instagram. Pada tahap awal masuk praktikan sedikit merasa kesulitan dalam mengatur tenggat waktu pekerjaan dan memprioritaskan pekerjaan yang telah diberikan.

### 3.5 Solusi Atas Kendala

Meskipun dihadapkan pada berbagai kendala selama masa magang, praktikan berhasil menyelesaikan setiap proyek dengan tepat waktu. Paraktikan mengatasi kendala dengan meningkatkan referensi desain, melakukan penelitian secara psikologi mengenai elemen-elemen desain dan bagaimana bentuk implementasi yang tepat, dan mengatur waktu dengan bijak untuk memprioritaskan pekerjaan yang ada. Lingkungan yang suportif dan bimbingan dari para mentor menjadikan praktikan tidak merasa tertekan dalam menjalani tugas dan tanggung jawab. Mereka membantu dalam mengatasi tenggat waktu dengan memberikan informasi dan panduan untuk membagi prioritas pekerjaan

yang ada. Hingga akhir magang, praktikan berhasil mengatasi semua kendala awal melalui komunikasi aktif dan diskusi efektif dengan mentor divisi, sehingga pada akhirnya hasil/output kerja yang di hasilkan sesuai dengan standar yang ada pada perusahaan.

### 3.6 Pembelajaran yang Didapat

Selama praktikan menjalani kerja profesi selama 5 bulan, dimulai dari 28 Februari - 30 Juni 2023. Pada awal pelaksanaan Program Magang Mahasiswa Bersertifikat MSIB MBKM yang berlangsung di PT. Kapitol Era Mas, praktikan meraih berbagai pembelajaran secara signifikan, termasuk peningkatan *hardskill*, *softskill*, pengetahuan umum dan pengalaman berharga dapat bersosial dengan orang-orang yang memiliki latar belakang yang berbeda. Praktikan memperoleh pemahaman lebih mendalam khususnya mengenai dunia desain serta pengalaman secara langsung dalam melakukan proses pembuatan *brand*, mulai dari elemen-elemen desain yang diperlukan dan mekanisme pendukungnya. Selain itu, pembelajaran juga mencakup manajemen media sosial, strategi promosi/pemasaran, dan teknik kampanye yang efektif untuk sebuah *brand*.

Dengan seluruh wawasan dan ilmu yang diperoleh, praktikan mengalami peningkatan signifikan dalam hal *manage* pengaturan waktu, mulai dari kehadiran tepat waktu hingga penyelesaian pekerjaan sesuai tenggat waktu yang telah ditetapkan/*deadline*. Praktikan juga memperoleh keahlian dalam mendesain dengan lebih cermat dan memperhatikan detail elemen agar hasilnya memiliki kualitas yang baik dan dapat menjangkau target pasar. Selain itu, pengalaman ini juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerjasama tim, serta memberikan motivasi dalam hal meraih tingkatan karir pekerjaan yang lebih pada masa mendatang dan tentunya siap untuk menghadapi dunia kerja nyata.