

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam perjalanan kerja yang berlangsung di Program Studi Desain Komunikasi Visual, peran praktikan sebagai Grafis Desainer semakin berkembang. Tidak hanya terbatas pada pembuatan desain merchandise DKV UPJ, praktikan juga terlibat aktif dalam menyusun desain logo dan identitas merek *merchandise* DKV UPJ.

Praktikan tidak berhenti di situ, karena praktikan juga berhasil menghasilkan kalender korporat eksklusif untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual. Kalender ini tidak hanya menjadi alat praktis untuk organisasi, tetapi juga mencerminkan keindahan estetika dengan sentuhan warna khas DKV UPJ yang memikat, terutama dalam nuansa berwarna pink.

Seiring berjalannya waktu, praktikan juga berhasil menciptakan beberapa logo penting, baik untuk keperluan merchandise maupun dukungan UMKM futsal UPJ. Kreativitas praktikan dalam menghadirkan elemen visual yang unik dan mengakar dalam identitas DKV UPJ telah memberikan kontribusi yang berharga dalam memperkaya citra Program Studi Desain Komunikasi Visual.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Ketika praktikan kerja di Program Studi Desain Komunikasi Visual, praktikan mendapat akses link figma untuk mengerjakan desain visual yang dikerjakan oleh tim sehingga mempermudah tim jikalau salah satu anggota tidak dapat masuk kerja sehingga anggota tim dapat *membackup*.

Proses pekerjaan di mulai dari briefing dan tim mulai mendiskusikan desain dan konsep yang akan dibuat dimulai dari mencari beberapa referensi yang relevan untuk desain yang akan dibuat dalam tugas desain dan briefing.

Setelah referensi dan konsep sudah didapatkan lalu kita mulai mengaplikasikan referensi dan konsep ke dalam desain, kami biasanya menggunakan warna dari DKV UPJ yaitu berwarna pink dan mencari beberapa asset aset desain.

Setelah desain telah dibuat, praktikan akan mengasistensi kepada Design Lead, setelah mengasistensi akan di taruh di trelo

3.2.1 Perancangan Logo

Peraktikan tidak hanya terlibat dalam merancang merchandise DKV UPJ, melainkan juga memberikan kontribusi signifikan dalam merancang beberapa kebutuhan lainnya. Salah satu aspek utamanya adalah perancangan logo, yang diilhami oleh brand *Gods Department* yang terkenal di pasar *fashion street wear*. Proses perancangan ini melibatkan penggunaan *font* Kanit bold dan Kanit light, menciptakan elemen visual yang tidak hanya unik namun juga menarik perhatian. Bentuk logo sengaja diarahkan ke desain kotak, memberikan kesan modern dan simpel yang sesuai dengan tren industri *fashion* saat ini.

Melalui kolaborasi ini, diharapkan *merchandise* DKV UPJ dapat memiliki daya tarik yang lebih kuat, meningkatkan citra departemen di mata mahasiswa dan masyarakat umum. Kesempurnaan desain logo dan kebutuhan *merchandise* lainnya diharapkan tidak hanya memenuhi standar visual yang tinggi, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam memperkuat identitas dan kehadiran DKV UPJ di kalangan target audiens.

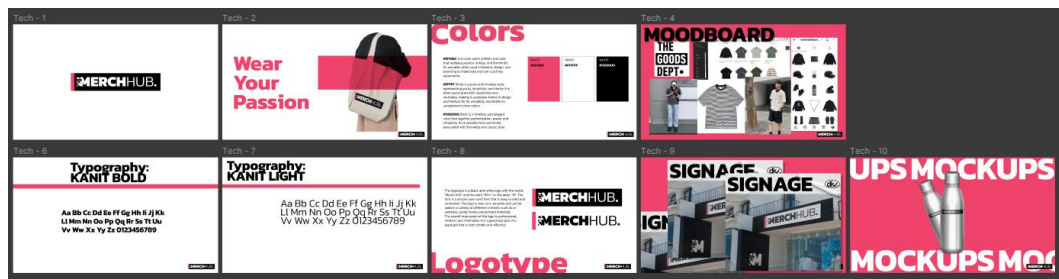
Menurut David E. Carter (dalam Kurniawan, 2008), "Logo adalah representasi visual yang diadopsi oleh suatu perusahaan dan diterapkan dalam berbagai sarana serta kegiatan perusahaan untuk menyampaikan pesan visual. Logo seringkali dikenal sebagai simbol, tanda gambar, atau merek dagang (*trademark*) yang bertindak sebagai lambang identitas badan usaha dan merupakan penanda unik yang mencerminkan karakteristik khusus dari perusahaan tersebut".



Gambar 3.3 Logo Merchub

3.2.2 Perancangan visual Identity

Selama periode praktik kuliah profesi, para praktikan aktif terlibat dalam proyek kreatif yang melibatkan pengembangan desain identitas merek untuk merchandise DKV UPJ. Proyek ini tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum



Gambar 3.4 Brand Identity Merchub

Praktikum, tetapi juga merupakan kesempatan bagi praktikan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan desain mereka dalam konteks dunia nyata.

Mengambil inspirasi dari tren *fashion street wear*, desain identitas merek ini bertujuan menarik perhatian para pecinta gaya tersebut. Seiring dengan itu, warna yang menjadi ciri khas DKV UPJ, yakni pink, diintegrasikan secara cerdas dalam palet desain untuk menciptakan daya tarik visual yang kuat.

Dalam aspek tipografi, *font* Kanit Bold dipilih dengan sengaja sebagai sub-subjudul, memberikan elemen dramatis dan kuat pada desain. Sementara itu, untuk teks tubuh, *font* Kanit Light dipilih untuk memberikan keseimbangan yang pas antara kejelasan dan estetika, menciptakan kesan yang bersahaja namun tetap elegan.

Konsep desain identitas merek ini diarahkan menuju gaya minimalis, di mana elemen-elemen esensial dipertahankan tanpa kelebihan ornamentasi. Pendekatan ini tidak hanya memberikan tampilan yang bersih, tetapi juga mencerminkan kekinian dan relevansi dengan tren desain kontemporer

Melibatkan para praktikan dalam proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis, tetapi juga menjadi kontribusi nyata terhadap lingkungan kreatif DKV UPJ. Dengan demikian, desain identitas merek untuk merchandise ini bukan sekadar produk visual.

3.2.3 Perancangan Tag

Tag atau hang tag adalah suatu elemen yang berfungsi sebagai penanda untuk menampilkan identitas sebuah brand, mengandung informasi seperti ukuran, nama merek, jenis pakaian, bahan yang digunakan, dan petunjuk perawatan. Hang tag memiliki peran penting dalam memberikan kesan dan memberikan informasi tambahan kepada konsumen tentang produk yang mereka beli.

Dalam rangka meningkatkan pengalaman konsumen dan mempertahankan keselarasan dengan identitas merek, praktikan turut terlibat dalam merancang tipografi untuk tag di kaos. Pendekatan desainnya diarahkan untuk mempertahankan konsep *brand identity* yang telah ditetapkan, yaitu elegan dan modern. Dalam hal ini, praktikan menggunakan *font* Kanit yang tidak hanya elegan namun juga tetap memberikan sentuhan modern.

Proses desain tipografi untuk tag di kaos dilakukan dengan cermat, memperhatikan setiap detail agar sesuai dengan citra merek yang diinginkan. Dengan demikian, tag ini tidak hanya berfungsi sebagai informasi praktis tetapi juga sebagai elemen desain yang menyelaraskan diri dengan karakter elegan dan modern yang menjadi ciri khas brand. Melalui perpaduan tipografi yang tepat, diharapkan tag di kaos dapat memberikan nilai tambah estetis dan fungsional dalam pengalaman konsumen dengan produk dari brand tersebut.



Gambar 3.5 Tag

3.2.4 Perancangan Label

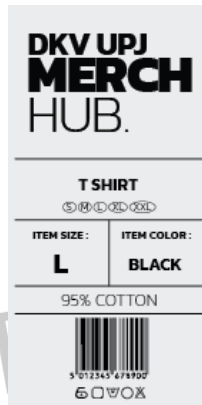
Label baju memiliki peran krusial sebagai penanda identitas brand atau merek, memberikan informasi yang tidak jauh berbeda dengan hang tag. Informasi yang terkandung dalam label melibatkan aspek-aspek seperti nama merek, bahan, jenis pakaian, dan ukuran. Namun, perbedaannya terletak pada penambahan informasi harga dari produk tersebut. Dengan demikian, label baju tidak hanya berfungsi sebagai elemen identifikasi visual, tetapi juga memberikan panduan terkait dengan nilai atau harga dari barang yang bersangkutan.

Praktikan turut ambil bagian dalam merancang label ini dengan pendekatan desain minimalis. Tipografi label diolah dengan menggunakan font Kanit, menciptakan tampilan yang elegan dan modern sesuai dengan karakteristik brand. Di samping itu, untuk memperkuat kesan elegan, grafis garis ditambahkan sebagai elemen visual tambahan. Pendekatan desain ini tidak hanya menciptakan label yang informatif tetapi juga memberikan sentuhan estetis yang dapat meningkatkan nilai estetika produk.

Melalui desain label baju yang minimalistik namun tetap elegan, diharapkan label ini dapat menjadi bagian dari keseluruhan identitas visual merek. Penggunaan font Kanit dan elemen grafis garis diharapkan dapat menciptakan harmoni visual yang konsisten dengan *brand identity*, memberikan kesan yang menarik dan membedakan produk di pasaran. Dengan demikian, label baju bukan hanya berfungsi sebagai penanda identitas, tetapi juga sebagai elemen desain yang dapat meningkatkan pengalaman konsumen dengan produk dari brand tersebut.



Gambar 3.6 Label



Gambar 3.7 Label

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Praktikan menghadapi beberapa kendala dalam, praktikan mengalami kendala dalam menggunakan figma karena kebiasaan tim menggunakan figma untuk mempermudah dalam membackup desain jika salah satu tim tidak berkenan untuk masuk atau berhalangan dalam mengerjakan, namun praktikan tidak terbiasa menggunakan figma sehingga praktikan cukup kesulitan untuk menggunakan figma. *Artblock* juga menjadi salah satu masalah terhadap praktikan saat sedang mengerjakan desain, untuk menangani *artblock* biasanya praktikan berhenti dan menyetel lagu sambil melihat lihat inspirasi desain,

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam menghadapi kendala praktikan yang di hadpai oleh praktikan. Dalam mengatasi masalah *artblock* biasanya praktikan mendengarkan lagu sambil melihat beberapa refrensi, jika masih mengalami *artblock* praktikan akan bercanda dengan teman kantorny.

Saat mengalami kendala praktikan biasanya akan tetap menggunakan ai untuk desain yang tidak bisa dikerjakan di figma, lalu hasil asset asset yang berada dia AI akan di oper ke figma

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Sealama menjalani magang praktikan mendapat banyak pembelajaran dari kantor yang tidak dapat diperoleh di ruang kelas.

Praktikan banyak pembelajaran terutama tentang alur tugas yan di mana turun dari atasan hingga ke praktikan dan tim.praktikan juga mempelajari Batasan desain mulai dari pakem warna yang dipilih hingga konsep yang ditetapkan

kantor

