

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Praktikan menjalankan kerja profesi di PT. Ultra Prima Abadi (OT Group) sebagai Graphic Design Intern pada Divisi International Business. Pada divisi tersebut, Praktikan bekerja sama dengan Graphic Designer dan Country Specialist dalam merancang media promosi dan *marketing items* untuk produk-produk di negara tujuan ekspor. Dalam pelaksanaan kerja profesi, Praktikan dibimbing oleh Bapak Chandra Pratama selaku Graphic Designer and Packaging Development Supervisor pada Sub-Divisi Marketing Support di System & Business Operation.

Selama menjalankan kerja profesi, Praktikan berperan aktif dalam membantu Graphic Designer dan Country Specialist untuk merancang desain POSM, seperti *banner, wobblers, poster, shelf talkers, stiker* untuk produk-produk di negara tujuan ekspor. Praktikan juga membantu untuk membuat *mock-up draft* desain kemasan untuk produk ekspor. Selain itu, Praktikan juga diberi tugas untuk membuat desain konten sosial media untuk *market* ekspor dan *animation motion graphic* untuk iklan produk di negara-negara tujuan ekspor.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan oleh Praktikan di PT. Ultra Prima Abadi (OT Group) berlangsung selama 6 bulan yang dimulai pada tanggal 02 Mei 2023 hingga berakhir pada tanggal 01 November 2023. Kerja profesi diawali dengan pengenalan lingkungan kantor pada hari pertama Praktikan datang ke kantor, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tugas dan bidang kerja, hingga pengenalan singkat terkait *brand identity* dari produk-produk yang ada.

Dalam proses pelaksanaan kerja profesi, Praktikan akan mendapatkan *file briefing* terkait desain yang akan dibuat. Pembimbing kerja akan memberikan arahan dan *asset* desain yang berkaitan dengan produk tersebut, seperti *packshot*

produk, *logo brand*, dan *typeface* yang akan digunakan. *Briefing design* ada yang dikirimkan melalui WhatsApp dan Email, serta ada pula yang diberikan secara langsung saat di kantor. Aset desain diberikan kepada Praktikan melalui WhatsApp, Email, dan WeTransfer. Setelah diberikan *brief design*, pada tahap *brainstorming* Praktikan akan mulai mencari referensi desain yang serupa dengan *brand* tersebut.

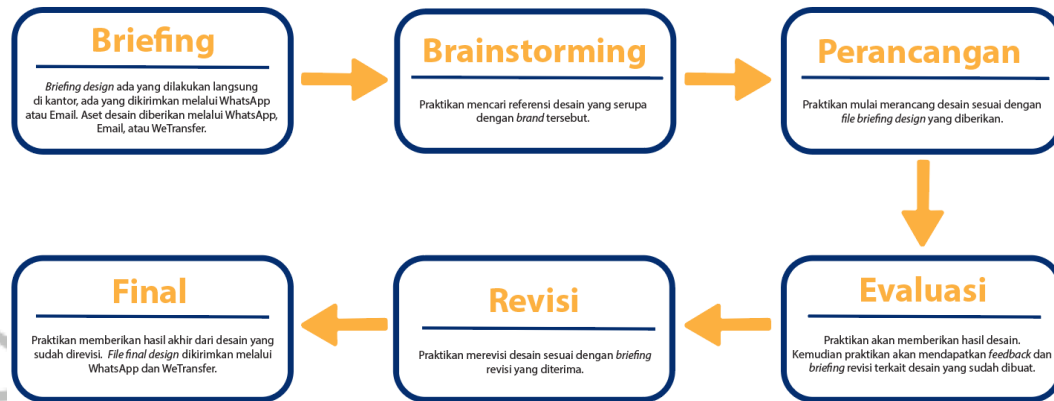
Setelah melewati proses *briefing* dan *brainstorming*, Praktikan akan mulai merancang desain. Pada tahapan ini, perangkat lunak (*software*) yang digunakan oleh Praktikan akan disesuaikan dengan jenis desain yang akan dibuat. Selama pelaksanaan kerja profesi *software design* yang paling banyak digunakan, yaitu Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Pada proyek *animation motion graphic*, Praktikan juga menggunakan Adobe After Effects.

Dalam pemilihan jenis huruf, disesuaikan dengan *typeface* yang sudah ditentukan pada suatu *brand* dan ada pula yang disesuaikan dengan *typeface* yang sinkron dengan jenis bahasa yang memiliki huruf *non-alphabet*. *Typeface* yang paling banyak digunakan pada proyek desain dengan bahasa yang tersusun dari huruf *alphabet*, yaitu Myriad Pro. Sedangkan, untuk bahasa yang tersusun dari huruf *non-alphabet* paling banyak menggunakan *typeface*, seperti Content, Khmer, Hanuman. Untuk pemilihan warna yang digunakan pada desain akan mengikuti dari *file briefing* yang telah diberikan dan disesuaikan pula dengan warna khas *brand* produk tersebut.

Praktikan akan memberikan hasil desain kepada pembimbing kerja dan *country specialist* yang akan berkontak langsung dengan *buyer/client* negara tujuan. Praktikan akan diberikan *feedback* terkait desain yang sudah dibuat, *briefing* revisi dari desain tersebut akan diberikan kepada Praktikan melalui pembimbing kerja dan *country specialist*. Selama pelaksanaan kerja profesi, *feedback* biasanya dikirimkan kepada Praktikan melalui WhatsApp dan Email.

Pada proyek desain untuk media cetak, setelah desain telah mendapatkan persetujuan dari pihak yang membutuhkan desain, Praktikan akan mengirimkan desain tersebut dalam format *file* PDF beserta *file* Adobe Illustrator. Sedangkan, pada proyek desain untuk media digital, setelah desain mendapatkan persetujuan, Praktikan akan mengirimkan desain dalam format yang menyesuaikan dengan

jenis desain, seperti *file* JPEG dan PNG ataupun MOV dan MP4. Selama pelaksanaan kerja profesi, penyerahan *file final design* dilakukan melalui WhatsApp dan WeTransfer.



Gambar 3. 1 Alur Kerja Praktikan

Berikut uraian pekerjaan yang telah dikerjakan oleh Praktikan selama masa kerja profesi pada Divisi International Business di PT. Ultra Prima Abadi, yaitu:

3.2.1. Social Media Marketing untuk Formula

Social media marketing merupakan salah satu bentuk pemasaran digital yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk kepada konsumen melalui berbagai *platform* media sosial. Pemanfaatan media sosial merupakan salah satu strategi dalam *marketing mix* yang berperan penting sebagai sarana promosi dan pemasaran suatu *brand*. Memanfaatkan media sosial memungkinkan *brand* dapat menjangkau *audience* lebih luas, membangun dan meningkatkan *brand awareness*, meningkatkan penjualan, serta meningkatkan interaksi sehingga terbangunnya loyalitas konsumen (Kuncie Journal Team, 2023).

Sikat gigi dan pasta gigi Formula merupakan salah satu produk PT. Ultra Prima Abadi yang dieskpor ke Madagascar. Oleh karena itu, konten Facebook Formula terdapat dua versi bahasa, yaitu Bahasa Malagasy dan Bahasa Inggris, menyesuaikan dengan bahasa yang digunakan di negara tersebut. Formula Madagascar memilih menggunakan Facebook sebagai media sosial utama untuk melakukan kegiatan promosi produk, hal ini disesuaikan dengan target konsumen dan rata-rata jumlah pengguna media sosial Facebook yang cukup banyak di negara ini.



Gambar 3. 2 Konten Facebook Formula Bahasa Inggris dan Bahasa Malagasy

Tidak hanya diekspor ke Madagascara, sikat gigi dan pasta gigi Formula juga diekspor ke India dan Kuwait. Bahasa yang digunakan pada konten media sosial pun disesuaikan dengan bahasa yang ada di negara tersebut. Salah satunya konten di bawah ini yang menggunakan Bahasa Arab untuk postingan Facebook Formula di Kuwait.



Gambar 3. 3 Konten Facebook Formula Bahasa Arab

Pada pembuatan konten media sosial untuk *brand* Formula ini, Praktikan mengimplementasikan ilmu dan prinsip desain yang sudah didapatkan dari kampus khususnya pada Mata Kuliah Tipografi, Komputer Grafis, Perancangan

Tata Letak, serta Perancangan Promosi dan Kampanye. Desain konten untuk Facebook Formula menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

3.2.2. POSM (*Point of Sale Materials*) Design

POSM (*Point of Sales Materials*) atau POP Display (*Point of Purchase Display*) merupakan salah satu strategi pemasaran (*marketing*) yang bertujuan untuk mempromosikan dan memberikan informasi terkait produk yang ditawarkan. Selain itu, POSM juga berperan penting dalam peningkatan penjualan dan keberhasilan *campaign* (oxwood, 2021). POSM didesain untuk menarik perhatian konsumen, sehingga diletakkan pada lokasi atau titik penjualan (*point of sale*) maupun saat momen yang memungkinkan konsumen bertemu dengan produk *brand* tersebut (hexahost, 2023).

Desain POSM harus disesuaikan dengan identitas merek (*brand identity*). POSM dapat berfungsi sebagai identitas *brand* melalui *display product*, media promosi *brand* melalui *marketing items*, hingga sebagai media representasi *brand* melalui pameran (oxwood, 2021). Sebagai salah satu strategi dalam kegiatan promosi dan pemasaran, POSM memiliki berbagai macam bentuk. Penerapan POSM pada berbagai lokasi maupun momen dilakukan dengan harapan agar produk atau *brand* dapat semakin dikenal oleh banyak orang sehingga tercapainya *brand awareness*, meningkatkan minat beli konsumen, serta untuk membangun loyalitas konsumen atau hubungan yang baik dengan konsumen (Simbolon, 2017).

Selama pelaksanaan kerja profesi, Praktikan mendapatkan tugas untuk membantu merancang POSM yang akan ditempatkan pada toko retail ataupun papan iklan di luar ruangan, diantaranya seperti *wobbler*, *shelf strip*, *shelf talker*, *banner*, poster, dan *buntings/flag chain*. Selain itu, Praktikan juga membantu mendesain POSM untuk kegiatan *brand activation* yang mencakup stiker, *leaflets*, kupon, *banner*, *sampling counter*, *parasol*, *spin wheel*, *lucky draw box*, hingga *booth*. Untuk mendukung tercapainya target penjualan dan keberhasilan *campaign*, dibutuhkan juga perancangan POSM berupa *marketing items*, seperti kaos, pulpen, botol minum, kotak pensil, dan *spunbond*.

Perancangan POSM berkaitan dengan teori desain yang praktikan dapatkan pada Mata Kuliah Komputer Grafis, Perancangan Identitas Visual, Perancangan Permukaan Kemasan, serta Perancangan Promosi dan Kampanye.

Pengerjaan desain POSM menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Adapun desain POSM untuk produk ekspor yang telah Praktikan kerjakan selama pelaksanaan kerja profesi, yaitu sebagai berikut:

1. **Marketing Items untuk Macito dan Fugu & Friends by Oops**

Macito dan Fugu merupakan salah satu produk dari PT. Ultra Prima Abadi yang diekspor ke Kamboja (Cambodia). Perancangan POSM disesuaikan dengan brief desain yang telah diberikan, penggunaan warna pada marketing items mengikuti warna yang dominan dari brand tersebut.

Macito merupakan *snack* yang terbuat dari jagung dengan isian krim dan bubuk tabur. Di awal perilsan, Macito memiliki varian rasa Keju Jagung Bakar. Kemudian, Macito memperkenalkan varian rasa baru yaitu Macito Triple Chocolate. Hingga saat ini, Macito sudah memiliki 3 varian rasa, yang terbaru adalah Macito Cokelat Jagung (OT.id, n.d.).

POSM yang dikerjakan oleh Praktikan ialah POSM pada kegiatan *brand activation* Macito yang diselenggarakan di Kamboja untuk memperkenalkan varian rasa baru yaitu Macito Triple Chocolate.



Gambar 3. 4 Desain Marketing Items Macito

Fugu and Friends by Oops merupakan krekers gembung dengan beragam varian rasa (OT.id, n.d.). *Brand activation* Fugu yang diselenggarakan di Kamboja bertujuan untuk memperkenalkan varian rasa Grilled Lobster dan Seaweed.



Gambar 3. 5 Desain Marketing Items Fugu & Friends by Oops

2. POSM untuk Fullo Blasto dan Fullo Stick

Fullo Blasto dan Fullo Stick termasuk salah satu produk dari PT. Ultra Prima Abadi yang dipasarkan hingga ke Kamboja (Cambodia). Oleh karena itu, desain POSM disesuaikan dengan *brief* desain yang telah disepakati bersama dengan *buyer* dari negara tersebut. Desain POSM menggunakan warna utama dari *brand* tersebut. Penggunaan bahasa pada desain juga mengikuti bahasa resmi yang berlaku di Kamboja, yaitu Bahasa Khmer.

Fullo Stick merupakan wafer roll renyah dengan isian krim (OT.id, n.d.). Terdapat 4 varian rasa dari Fullo Stick, diantaranya yaitu *Chocolate*, *Vanilla Milk*, *Choco & Strawberry*, serta *Choco & Vanilla*.

Fullo Blasto merupakan wafer stik coklat dengan perpaduan kelezatan dari *chewy caramel* dan krim coklat serta dilapisi dengan *rice crispy* dan *chocolate coating* (OT.id, n.d.). Ada 2 pilihan varian rasa dari Fullo Blasto, yaitu *Chewy Caramel & Crunchy Chocolate* dan *Chewy Caramel & Crunchy Choco-Strawberry*.



Gambar 3. 6 Desain POSM Fullo Blasto dan Fullo Stick

3. POSM *Market Activation* untuk Fullo Kremio

Fullo Kremio merupakan wafer renyah dengan isian krim di setiap lapisannya. Terdapat 4 varian rasa dari Fullo Kremio yang diekspor ke Kamboja, diantaranya yaitu *Chocolate*, *Vanilla Milk*, *Strawberry*, dan *Milky Chocolate*.

Di beberapa negara tujuan, produk yang diekspor memiliki nama dan logo yang berbeda dengan produk yang ada di Indonesia. Salah satunya produk dengan nama Fullo Kremio yang diekspor ke Kamboja, produk ini pada dasarnya sama dengan produk yang dijual di Indonesia yang kita kenal dengan nama Tango.



Gambar 3. 7 Desain POSM Fullo Kremio

4. Shelf Talker untuk Tango Waffle dan Fullo

Tango Waffle merupakan *sheet waffle* renyah yang dipadukan dengan isian 77% krim yang tebal, *rice crispy*, dan *cookiez* (OT.id, n.d.). Terdapat beberapa varian rasa yang berbeda dengan yang ada di Indonesia, adapun varian rasa yang diekspor ke Thailand diantaranya yaitu, Tango Waffle *Cookiez & Cream*, *Choco Hazelnut*, *Cheese*, *Crunchox*, *Crunchmilk*.



Gambar 3. 8 Desain Shelf Talker Tango Waffle

Fullo merupakan wafer stick roll yang renyah dengan isian krim di dalamnya (OT.id, n.d.). Produk dengan nama Fullo yang diekspor ke Thailand terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu Fullo Wafer Stick Roll, Fullo Blasto, dan Fullo Bitz.



Gambar 3. 9 Desain Shelf Talker Fullo

5. Pegal Linu by Kiranti

Pegal Linu by Kiranti terbuat dari bahan rempah herbal alami dan bebas gula yang dapat membantu untuk meredakan pegal linu, mengurangi sakit di persendian, dan menghangatkan tubuh sehingga aman dikonsumsi setiap hari oleh perempuan maupun laki-laki (OT.id, n.d.).

Kiranti awalnya identik dengan produk yang hanya untuk wanita karena khasiatnya yang bertujuan untuk membantu mengurangi nyeri dan melancarkan datang bulan. Kiranti sekarang tersedia dalam berbagai varian yang memiliki manfaat yang berbeda-beda, diantaranya yaitu Kiranti Pegal Linu, Kiranti Sehat Datang Bulan, dan Kiranti Sehat Datang Bulan Plus Juice (OT.id, n.d.).

Oleh karena itu, Kiranti Pegal Linu mengganti kemasan dan namanya menjadi Pegal Linu by Kiranti. Salah satu cara untuk memperkenalkan produk ini yaitu dengan adanya *wobbler*. *Wobbler* diletakkan pada toko-toko retail dengan tujuan untuk menginformasikan bahwa ada perubahan kemasan baru dari salah satu varian Kiranti. Desain *wobbler* menggunakan warna *brand* tersebut yang dipadukan dengan warna dari kandungan produk.



Gambar 3. 10 Desain Wobbler Pegal Linu by Kiranti

3.2.3. Video *motion graphic* untuk Formula dan Macito

Motion graphic merupakan animasi singkat berupa gambar yang bergerak. *Motion graphic* terdiri atas dua kata yaitu, *motion*, yang berarti gerakan dan *graphic*, yang berarti grafis/gambar (Revita, 2023). *Motion graphic* dibentuk dari berbagai elemen desain, seperti ilustrasi, tipografi, hingga videografi, yang dikomposisikan menjadi satu dalam sebuah video singkat (Afia, 2022).

Kata *motion* secara etimologi berasal dari kata *mocion* yang dalam Bahasa Prancis Kuno, *mocion* memiliki arti gerak, gerakan, atau perubahan. *Motion* juga berasal dalam Bahasa Latin, *motionem (nominativus matio)* yang artinya gerakan, bergerak, emosi. Sedangkan, kata *graphic* berasal dari Bahasa Latin yaitu *graphie* (diambil dari kata *graphikos* dalam Bahasa Yunani), memiliki arti menulis, menggambar, ataupun menggores di atas batu. Secara harafiah, *motion graphic* artinya gambar atau tulisan yang digerakkan (Aziz, 2020).

Dalam promosi suatu produk, *motion graphic* berperan penting untuk menarik perhatian *audience* terhadap video iklan produk yang ditampilkan. Selain itu, *motion graphic* juga berfungsi untuk memudahkan *audience* memahami isi konten, menjelaskan informasi suatu produk secara singkat tanpa perlu teks yang

panjang, serta memberikan kesan tersendiri terhadap tampilan visual dengan ciri khas yang berkaitan dengan suatu produk (Afia, 2022).

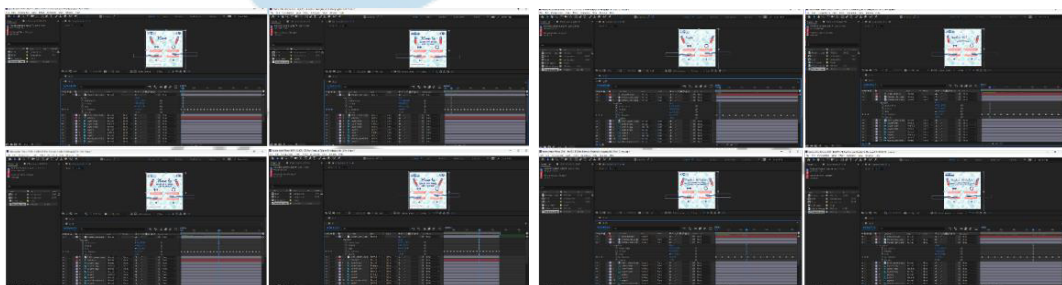
Pada pembuatan *motion graphic*, elemen gambar maupun tulisan digerakkan atau dianimasikan dengan cara *frame by frame*. Materi ini didapatkan oleh Praktikan selama di bangku perkuliahan pada Mata Kuliah Komputer Multimedia dan Animasi Dasar 2D. Pengerjaan video *motion graphic* untuk konten Formula dan Macito menggunakan Adobe After Effects.

1. Facebook *motion graphic* post untuk Formula System Toothbrush

Konten video *motion graphic* yang diposting di akun Facebook Formula ini merupakan salah satu konten *quiz* dari Formula yang bertujuan untuk meramaikan kolom komentar dengan jawaban dari *audience* mengenai pertanyaan yang ada pada konten. Melalui postingan tersebut, Formula ingin mengetahui konsumennya menggosok gigi dengan arah gerakan seperti apa.



Gambar 3. 11 Layout *motion graphic* Formula Bahasa Inggris dan Bahasa Malagasy



Gambar 3. 12 Proses pengerjaan *motion graphic* Formula Bahasa Inggris dan Bahasa Malagasy

Konten untuk Formula Madagascar memiliki dua versi bahasa, yaitu Bahasa Malagasy dan Bahasa Inggris. Sikat gigi dan pasta gigi Formula

didistribusikan atau dieskpor ke Madagascar, sehingga bahasa yang digunakan menyesuaikan dengan bahasa resmi negara tujuan ekspor.

2. TVC (*television commercial*) ending scene untuk Macito

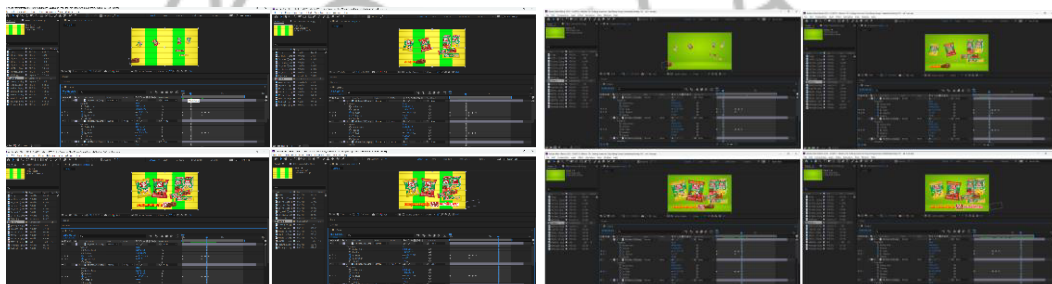
TVC atau *television commercial* merupakan bentuk iklan produk, jasa, tokoh, hingga organisasi tertentu melalui media televisi. Durasi TVC umumnya singkat, sekitar 10 detik hingga 3 menit, biasanya ditampilkan pada sela acara. Tujuan utama dari TVC yaitu untuk menyampaikan informasi dan memberikan pesan yang bersifat persuasif kepada *audience* (Della, 2022).

Pada konten TVC untuk produk Macito berikut, Praktikan mendapatkan tugas untuk membuat *ending scene*. Di akhir video menampilkan informasi tentang berbagai macam ukuran kemasan dan rasa dari Macito. Selain itu, kalimat persuasif yang ada di akhir video bertujuan mengajak *audience* untuk mencoba varian rasa baru dari Macito, yaitu Macito Triple Chocolate.

Macito merupakan salah satu produk makanan ringan dari OT yang dieskpor ke Kamboja atau Cambodia. Macito TVC *ending scene* ini menggunakan Bahasa Khmer, menyesuaikan dengan bahasa resmi yang berlaku di negara tersebut.



Gambar 3. 13 Layout TVC Ending Scene Macito Alternatif 1 dan 2



Gambar 3. 14 Proses pengerjaan TVC Ending Scene Macito Alternatif 1 dan 2

3.3 Kendala yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kerja profesi, terdapat beberapa kendala yang Praktikan hadapi. PT. Ultra Prima Abadi merupakan unit bisnis yang cakupan bisnisnya sangat luas dengan struktur organisasi perusahaan yang terdiri dari banyak orang dan Divisi International Business merupakan salah satu divisi yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, dalam penyusunan strategi dan pengambilan keputusan tentunya membutuhkan persetujuan banyak pihak, termasuk *buyer* di negara tujuan ekspor yang berbeda-beda, hal ini yang terkadang dapat memunculkan beberapa pendapat berbeda. Desain yang dibutuhkan dalam kegiatan pemasaran produk pun beragam dan membutuhkan hasil yang cepat, Praktikan yang belum terbiasa akan hal ini sedikit merasa kesulitan dalam membagi waktu antara tugas kuliah dan tugas kantor.

Perancangan media promosi dan pemasaran untuk produk ekspor tentunya akan menggunakan bahasa resmi sesuai dengan negara tujuan ekspor. Tidak semua *typeface* dapat diterapkan di suatu bahasa, khususnya pada bahasa dengan susunan huruf *non-alphabet*. Menjadi tantangan dan suatu hal yang harus diperhatikan dengan detail agar tidak terjadi kesalahan dalam penulisan. Tidak semua teks bisa ditulis dengan dua baris atau lebih meskipun secara *layout* terkadang ada yang lebih baik ditulis menjadi dua baris. Setiap bahasa memiliki aturan penulisan, pemenggalan kata pada teks dengan huruf *non-alphabet* harus memperhatikan terjemahannya agar tidak mengubah arti kalimat.

Selain itu, tidak dapat diaksesnya WI-FI umum bagi praktikan juga menjadi salah satu kendala yang Praktikan dapatkan ketika bekerja di kantor (WFO). Proyek-proyek yang dikerjakan juga memiliki *file* yang cukup besar, sehingga beberapa kali laptop pribadi Praktikan mengalami gangguan saat proses pengerjaan desain dikarenakan kapasitas memori yang kurang mendukung.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala-kendala yang dihadapi selama menjalani kerja profesi menjadi pelajaran yang berharga bagi Praktikan untuk dapat mengevaluasi diri agar lebih baik lagi kedepannya. Adapun cara Praktikan untuk menghadapi kendala pada proses pengerjaan desain yaitu dengan menyesuaikan gaya desain dengan

positioning produk dan target pasar, serta *briefing* yang diberikan dengan semaksimal mungkin. Sebelum mengerjakan desain, Praktikan akan bertanya apabila *briefing* dirasa kurang jelas agar tidak terjadi *misscommunication*. Selama pengerjaan desain, Praktikan selalu berkonsultasi dengan pembimbing kerja dan *country specialist* yang berkontak langsung dengan *buyer* di negara tujuan ekspor untuk meminta saran serta masukan agar hasil desain yang sedang dikerjakan dapat lebih maksimal.

Perbedaan bahasa dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menerjemahkan teks, sehingga Praktikan dapat menyesuaikan teks pada *layout* desain. Desain yang dibutuhkan untuk kegiatan pemasaran dan promosi produk pun beragam dan membutuhkan kecepatan hasil desain agar sesuai dengan jadwal promosi. Untuk itu, Praktikan mengupayakan semaksimal mungkin untuk membagi tugas kuliah dan tugas kantor sesuai dengan skala prioritasnya. Selain itu, komunikasi yang baik dengan pembimbing kerja juga sangat membantu ketika Praktikan sedang berada di masa UTS dan UAS pada perkuliahan, sehingga hal ini juga tidak akan mengganggu pekerjaan di kantor.

Untuk mengatasi kendala tidak dapat diaksesnya WI-FI umum, praktikan menggunakan *hotspot* pribadi dari ponsel Praktikan agar tetap dapat terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, untuk mengatasi gangguan pada laptop Praktikan yang seringkali kehabisan memori, Praktikan memindahkan sebagian data yang ada di laptop ke *harddisk* maupun penyimpanan digital secara berkala.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Setelah menyelesaikan masa kerja profesi selama 6 bulan pada Divisi International Business di PT. Ultra Prima Abadi (OT Group), Praktikan mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan baru dalam dunia kerja, khususnya pada perusahaan FMCG. Kerja profesi merupakan pengalaman pertama bagi Praktikan untuk dapat merasakan langsung bagaimana bekerja di sebuah perusahaan. Melalui kerja profesi, Praktikan menjadi memahami bagaimana alur kerja, khususnya bagi desainer grafis pada divisi ini.

Melalui kerja profesi ini, Praktikan belajar untuk meningkatkan kemampuan manajemen waktu, kemampuan *multitasking*, dan menentukan skala prioritas.

Kerja profesi yang dijalani Praktikan dimulai di akhir semester enam, menjelang masa UAS, hingga berakhir di semester tujuh, setelah masa UTS. Hal ini menuntut Praktikan untuk dapat membagi waktu sebaik mungkin agar pekerjaan dari kantor dan tugas dari kampus dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Pelaksanaan kerja profesi Praktikan pada Divisi International Business ini juga menambah pengetahuan bagi Praktikan akan bahasa asing. Desain yang dikerjakan tentunya harus menyesuaikan dengan gaya desain dan menggunakan bahasa resmi yang ada di negara tujuan ekspor. Setiap bahasa memiliki aturan penulisan, *layout* teks pada desain harus sesuai aturan bahasa yang berlaku. Hal ini menjadikan Praktikan harus mengetahui terjemahan dari teks yang diberikan pada *brief* agar tidak mengubah arti kalimat ketika dimasukkan ke dalam desain.

Kesempatan kerja profesi ini memberikan kepercayaan kepada Praktikan untuk turut berkontribusi dalam pelaksanaan rangkaian kegiatan bisnis, khususnya dalam membantu menyiapkan kebutuhan desain untuk pemasaran produk ekspor. Kemampuan komunikasi dan kerja sama yang baik menjadi hal utama agar proses pengerjaan desain dapat berjalan dengan lancar serta sesuai dengan permintaan *buyer* dan tujuan pemasaran yang ingin dicapai.

Selain itu, dengan melakukan kerja profesi di perusahaan ini juga menambah pengetahuan Praktikan akan standarisasi dan aturan-aturan yang berlaku dalam mendesain kemasan produk. Setiap negara memiliki aturan khusus yang berlaku dan jika suatu desain kemasan produk yang sudah didaftarkan terdapat perubahan, maka harus mengurus kembali dokumen format desainnya. Urutan penulisan komposisi bahan yang terkandung di dalam produk pun memiliki format penulisannya, salah satunya bahan utama produk harus ditulis paling pertama. Desain kemasan produk melalui serangkaian proses panjang sebelum akhirnya dicetak massal sebagai kemasan yang dapat kita temui di toko-toko retail.