

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA PROFESI

#### 3.1 Bidang Kerja

Dalam perjalanan kerja yang berlangsung di Program Studi Desain Komunikasi Visual, peran praktikan sebagai Desain Grafis semakin berkembang. pada pembuatan desain interaktif DKV UPJ, praktikan juga terlibat aktif dalam menyusun desain interaktif untuk mahasiswa yang ingin mengambil pilihan desain interaktif di 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.

Seiring berjalannya waktu, praktikan juga berhasil membuat logo Urban Talks dan desain power point untuk seminar Urban Talks TED X UPJ.

#### 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 jika salah satu anggota tidak dapat masuk kerja sehingga anggota tim dapat *mbackup*.

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.

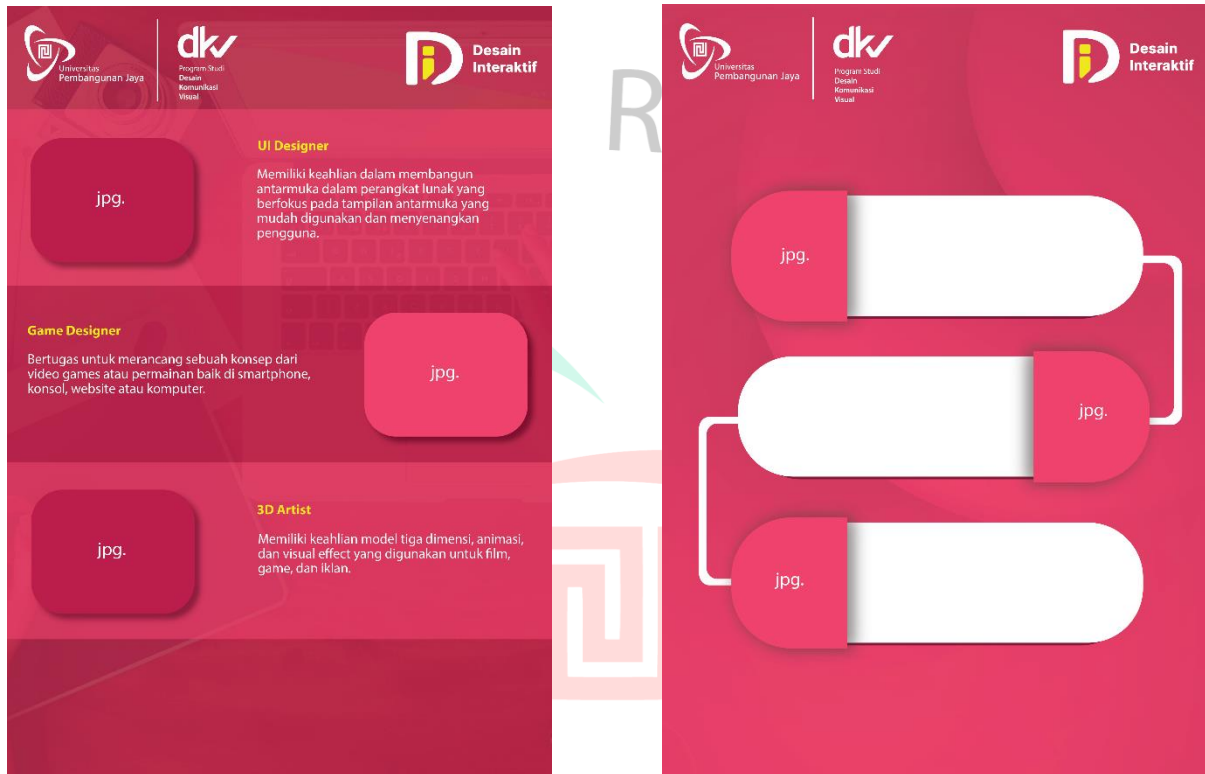
Setelah referensi dan konsep sudah didapatkan lalu kita mulai mengaplikasikan referensi dan konsep ke dalam desain, kami biasanya menggunakan warna dari DKV UPJ yaitu berwarna pink dan mencari beberapa asset desain.

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

##### 3.2.1 Perancangan Interaktif

Praktikan juga terlibat aktif dalam menyusun desain interaktif untuk mahasiswa yang ingin mengambil pilihan desain interaktif di DKV UPJ. Proses perancangan ini menggunakan *font* Myriad Pro Reguler, *font* ini juga memiliki bentuk standar pada umumnya dan mudah di baca oleh para mahasiswa, desain interaktif ini juga terbagi tiga yaitu ada, UI Desain, Game Desain, 3D artist, UI Desain Memiliki keahlian dalam membangun

antar muka dalam perangkat lunak yang berfokus pada tampilan antar muka yang mudah digunakan dan menyenangkan pengguna, Game Desain Bertugas untuk merancang sebuah konsep dari video games atau permainan baik di smartphone, konsol, website atau komputer. 3D artist Memiliki keahlian model tiga dimensi, animasi, dan visual effect yang digunakan untuk film, game, dan iklan.



Gambar 3.3 Desain Interaktif

### 3.2.2 Perancangan Kalender

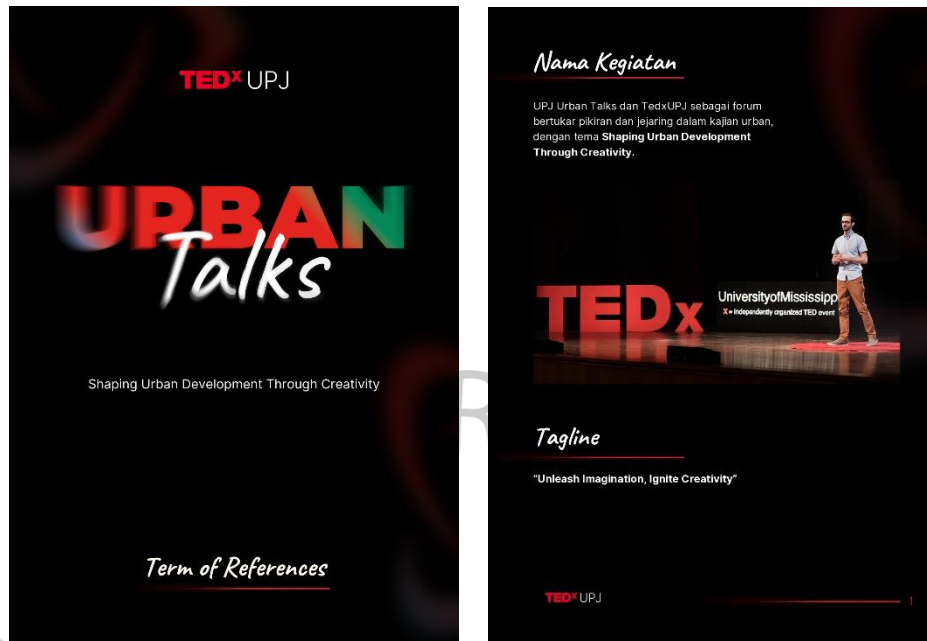
Selama praktik kuliah profesi, para praktikan aktif terlibat dalam proyek kreatif yaitu membuat desain kalender formal untuk program studi DKV UPJ. Menggunakan warna yang menjadi ciri khas DKV UPJ, yakni pink, dengan menggunakan font Inter Black yang memiliki bentuk keseimbangan yang pas antara kejelasan dan terutama mudah di baca.



Gambar 3.4 Desain Kalender

### 1.2.3 Perancangan Logo Urban Takis TED X UPJ

Praktikan juga membuat desain logo dan desain seminar Urban Talks dengan menggunakan konsep gaya modern dan memberikan element – element dramatis pada desain dan menggunakan warna - warna gelap pada cover supaya elegan. Dengan penggunaan font Inter yang memiliki bentuk keseimbangan yang pas dan jelas.



Gambar 3.5 Desain Logo Urban Takls TED X UPJ

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

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 mencari referensi desain atau pindah ke tempat lain untuk bekerja, Tugas tugas kuliah jadi salah satu masalah juga untuk mengerjakan, karena tugas kuliah juga lebih diutamakan.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam mengatasi masalah *artblock* biasanya praktikan mendengarkan lagu sambil melihat beberapa refrensi, jika masih mengalami *artblock* praktikan akan bercanda dengan teman kantor atau pindah ke tempat lain. Tugas tugas kuliah jadi salah satu masalah juga untuk mengerjakan, karena tugas kuliah juga lebih diutamakan.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani magang praktikan mendapat banyak pembelajaran dari kantor yang tidak dapat diperoleh di ruang kelas. Praktikan banyak pembelajaran terutama tentang alur tugas

yang dimana turun dari atasan hingga ke praktikan dan tim.praktikan juga mempelajari Batasan desain mulai dari warna yang dipilih hingga konsep yang ditetapkan kantor dan Mengasah keterampilan komunikasi baik lisan maupun tulisan, serta kemampuan untuk menyampaikan ide dengan jelas dan efektif.

