

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

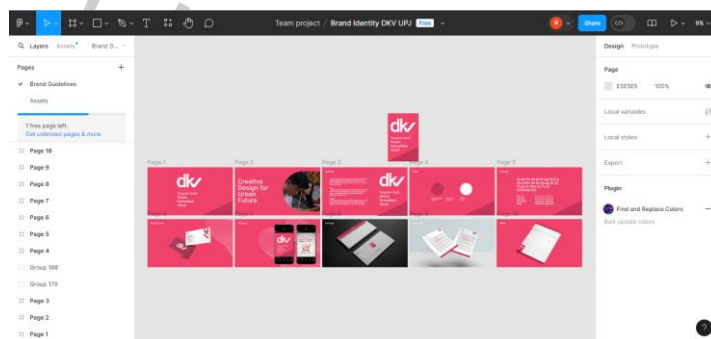
3.1 Bidang Kerja

Selama saya bekerja di Program Studi Desain Komunikasi Visual, pekerjaan saya sebagai grafis desainer semakin berkembang. Praktikan membuat identitas Visual DKV UPJ dan mengatur ulang GSM (Manual Grafis Standar) DKV UPJ. Namun, mereka tidak berhenti di sana. Selain itu, mereka berhasil membuat logo Jurusan DKV, yang merupakan identitas yang kuat bagi Jurusan DKV di DKV UPJ dan bukan hanya sebuah hiasan. Logo tersebut dirancang dengan pilihan warna yang menarik, terutama merah muda.

Dengan waktu, praktikan berhasil memperbaiki logo utama DKV UPJ. Identitas Program Studi Desain Komunikasi Visual telah diperkuat oleh tingkat kreativitas praktikan yang ditunjukkan dalam pembuatan elemen visual yang berbeda yang sesuai dengan identitas DKV UPJ.

3.2 Pelaksanaan Kerja

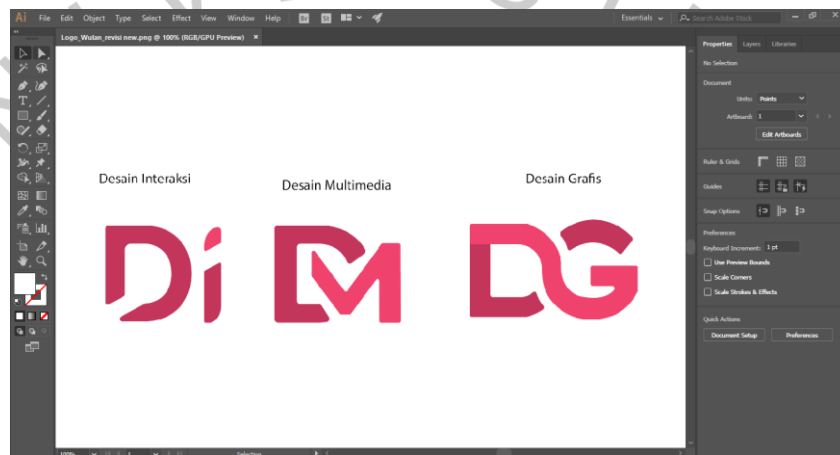
Praktikan memiliki akses ke link *Figma* untuk melakukan desain visual bersama tim di Program Studi Desain Komunikasi Visual. Dimulai dengan instruksi, di mana tim berbicara tentang konsep dan desain yang akan dibuat, dan mencari referensi. Kalau sudah mendapatkan konsep dan referensi, kami mulai membuat desainnya dengan menggunakan warna yang sudah menjadi panduan yaitu pink Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya dan mencari asset-desain lainnya. Praktikan membantu Design Lead setelah desain selesai, dan hasilnya dimasukkan ke dalam Trello.



Gambar 3.3 Alur Kerja Profesi

3.2.1 Perancangan Logo Penjurusan

Praktikan tidak hanya membantu merancang identitas visual untuk DKV UPJ, tetapi juga membantu merancang banyak kebutuhan lainnya. Salah satu fokus utamanya adalah merancang logo penjurusan. Logo ini diinspirasi oleh merek terkenal Google, situs yang terkenal secara global. Perancangan ini menggunakan font Inter bold untuk membuat elemen visual yang unik dan menarik. Untuk memberikan kesan dan referensi yang sederhana, desain logo dibuat dalam bentuk huruf saja.



Gambar 3.4 Pembuatan Logo Penjurusan Desain Komunikasi Visual

Jadi, diharapkan bahwa logo penjurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya akan menjadi menarik bagi mahasiswa dan mahasiswi. Desain yang ideal diharapkan bias memenuhi standar visual yang tinggi selain mendorong tingkat identitas dan keberadaan departemen di antara audiens yang ditargetkan.

David E. Carter menyatakan (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”.

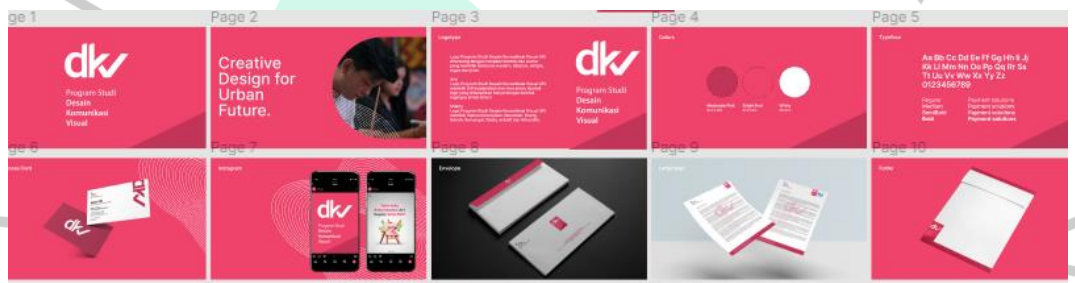
2.



Gambar 3.5 Logo Jurusan Desain Komunikasi Visual

3.2.2 Perancangan *Brand Identity* DKV UPJ

Praktikan berpartisipasi dengan aktif dalam pekerjaan kreatif selama praktik kuliah profesional. Ini termasuk mengembangkan desain identitas merek untuk DKV UPJ. Proyek ini merupakan bagian dari program studi.



Gambar 3.6 Brand Identity DKV UPJ

Praktik ini adalah salah satu pengalaman yang bermanfaat. Ini juga memberi praktikan kesempatan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan desain mereka dalam situasi dunia nyata. Identitas merek ini dirancang untuk menarik penggemar gaya tersebut, terinspirasi oleh tren perusahaan agensi. Karakteristik Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya adalah warna pink yang dipakai dengan baik untuk menciptakan daya tarik visual yang bagus.

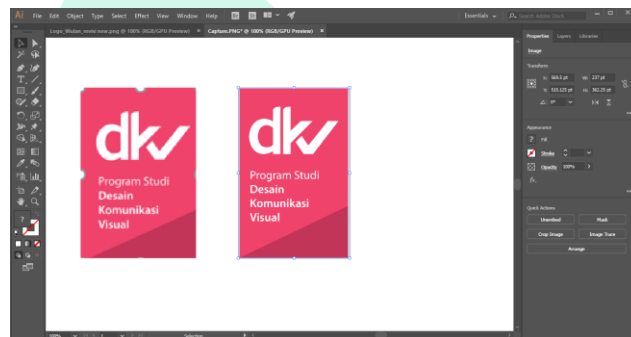
Untuk tipografi praktikan memakai *Font Inter*. *Font Inter Bold* dipakai khusus untuk judul, menggabungkan komponen yang kuat dan menonjol ke dalam desain. *Kalau Font Inter Reguler* digunakan pada teks tubuh, memberikan rasa *balance* yang tepat dengan estetika dan kejelasan, memberikan hasil yang biasa saja tapi elegan.

Desain identitas merek ini didasarkan pada gaya minimalis, yang mempertahankan hanya hal-hal yang penting tanpa memperkayanya. Strategi ini tidak hanya menghasilkan tampilan yang bersih sambil tetap relevan dengan tren kontemporer dan desain modern.

Dengan mengikuti dalam proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dan bermanfaat, tetapi juga berkontribusi pada lingkungan kreatif DKV UPJ. Oleh karena itu, desain identitas merek ini bukanlah hanya produk visual.

3.2.3 Perancangan ulang logo DKV

Perancangan ulang logo DKV harus mempertimbangkan elemen-elemen yang terkait dengan identitas organisasi. Logo DKV sebelumnya memiliki desain yang sederhana namun efektif, dengan warna utama yang dominan dan simbol yang mudah dipahami. Dalam perancangan ulang, kita harus mempertahankan elemen-elemen ini sambil menambahkan detail yang lebih rinci dan warna yang lebih beragam untuk meningkatkan kesadaran dan keterkaitan dengan organisasi.



Gambar 3.7 Pembuatan Logo DKV baru

Perancangan ulang logo DKV juga harus mempertimbangkan tren desain modern dan teknologi yang berkembang. Dengan demikian, logo DKV dapat terlihat lebih dinamis dan menarik, serta lebih mudah diakses dan dipahami oleh pengguna digital. Perancangan ulang juga dapat mempertimbangkan penggunaan warna yang lebih beragam dan simbol yang lebih kompleks untuk meningkatkan kesadaran dan keterkaitan dengan organisasi.

Dalam perancangan ulang logo DKV, praktikan hanya membuat logo yang sebelumnya tidak simetris dan meluruskannya hingga semua sudut dan penempatannya simetris dan selaras dengan keseluruhan desain logo.



Gambar 3.8 Logo DKV baru

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Praktikan mengalami beberapa tantangan, terutama saat memakai *Figma* karena tim sudah terbiasa dengan menggunakan *Figma* untuk menyimpan desain agar jika ada anggota tim yang tidak hadir atau tidak bisa berpartisipasi dalam pekerjaan anggota tim lain bisa melanjutkannya. Namun, praktikan tidak terbiasa dengan *Figma*, sehingga mereka menghadapi kesulitan dalam penggunaannya. Selain itu, *art block* juga menjadi hambatan saat mereka merancang, yang sering kali membuat mereka berhenti sejenak dan mencari inspirasi desain dari *pinterest* sambil mendengarkan musik.

3.4 Cara Menangani Kendala yang Dihadapi

Saat mengalami kendala, praktikan mencari solusi untuk masalah. Untuk mengatasi *art block*, praktikan seringkali mendengarkan musik sambil merujuk beberapa referensi desain. Jika *art block* masih berlanjut, praktikan akan mencari hiburan dengan bercanda bersama rekan kerja. Ketika menghadapi kendala, praktikan tetap menggunakan *Adobe Illustrator* untuk desain yang tidak dapat diselesaikan di *Figma*, dan kemudian memindahkan hasil karya tersebut ke *Figma* untuk memperlancar proses desain.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Praktikan mendapatkan banyak pengalaman di luar kelas selama magang. Praktikan memperoleh pemahaman tentang alur kerja, yang mencakup komunikasi antara atasan dan anggota tim. Mereka juga belajar tentang batasan desain, seperti pilihan warna dan konsep yang ditetapkan kantor.

