



4.41%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUN 2024, 10:36 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

| | | |
|--|--|--|
| ● IDENTICAL | ● CHANGED TEXT | ● QUOTES |
| 0.06% | 4.34% | 2.57% |

Report #21754027

1 BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Sistem pendidikan yang dikenal sebagai kuliah berfokus pada pemikiran yang terbuka dan abstrak dan berfungsi sebagai penghubung antara dunia akademik dan dunia kerja.

2 Untuk memenuhi persyaratan akademik, mahasiswa harus mengikuti program Kerja Profesi (KP) atau magang. Magang dimaksudkan untuk mengenalkan mahasiswa pada dunia kerja dan membantu mereka memperoleh keterampilan yang mereka butuhkan sebelum mulai bekerja. Praktikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya mendapatkan banyak pengalaman berharga selama magang. Praktikan percaya bahwa desain grafis adalah bagian penting dari membangun identitas dan memberi tahu khalayak tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual. Desain grafis dianggap penting dalam masyarakat karena dapat menyampaikan ide, pesan, dan informasi dengan cepat dan menarik. 4 1.2 Tujuan dan Maksud Kerja Profesi 1.2 1

Maksud Kerja Profesi Maksud dari kegiatan kerja profesi adalah sebagai berikut: 1. Memenuhi syarat kelulusan untuk menjadi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Teknologi dan Desain UPJ. 2. Mendapatkan pengetahuan baru tentang teori dan praktik desain, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan Program Studi Desain Komunikasi Visual 3. Mengaplikasikan apa yang mereka ketahui dan pelajari dari beberapa mata kuliah yang relevan. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Untuk mencapai tujuan berikut, praktikan harus melakukan kerja profesi atau

magang. Praktikan akan memiliki kesempatan untuk memperoleh keterampilan yang telah Praktikan pelajari selama kuliah. Praktikan juga akan memiliki kesempatan untuk belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja Praktikan dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia kerja, terutama dalam hal bidang desain yang akan Praktikan pelajari di masa depan.

1.3 Tempat Kerja Profesi

Salah satu bagian penting dari Universitas Pembangunan Jaya adalah Studi Desain Komunikasi Visual, yang dipilih oleh para praktikan untuk menjalani Praktek Kerja Profesi. Praktikan menganggap pilihan ini sebagai pilihan yang tepat karena mereka akan memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan keterampilan, dan menerapkan keterampilan yang Praktikan pelajari di kelas. Tempat kerja profesi Parktikan ada di Universitas Pembangunan Jaya, Gedung B Lantai 5.

2.1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Jadwal program kerja profesi yang berlangsung 6 bulan di Program Desain Komunikasi Visual

| Tabel Keterangan Kerja Lama Kegiatan Kerja Profesi |
|--|
| 19 September 2023 – 2 Maret 2024 |
| Hari Pertemuan |
| Senin – Jumat |
| Waktu Pelaksanaan Kerja a Profesi |
| 10:00 – 17:00 WIB |

BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

I 2.1 Sejarah Perusahaan Universitas Pembangunan Jaya

adalah lembaga swasta yang didirikan oleh Pembangunan Jaya dan berlokasi di Bintaro pada tahun 2011. Universitas ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan

belajar di mana siswa dapat mengembangkan sifat-sifat seperti pola pikir kewirausahaan, integritas, inovasi, kreativitas, dan profesionalisme. Karena lonjakan jumlah pendaftar dan kebutuhan ruang yang lebih besar, UPJ memindahkan kampusnya pada bulan Juni 2015 ke fasilitas baru di daerah yang sama. Ini awalnya berada di sebuah ruko dekat Bintaro Jaya. Dengan menyediakan lahan 15 hektar untuk pertumbuhan universitas ini, UPJ menegaskan komitmen Yayasan Pendidikan Jaya dan Kelompok Usaha Pemba ngunan Jaya untuk mendorong kemajuan tersebut. UPJ ingin menjadi lembaga terdepan dalam pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sambil membangun komunitas pembelajar sepanjang hayat. Lembaga ini akan mengutamakan prinsip-prinsip seperti toleransi, ke hormatan, daya saing, kesadaran lingkungan, dan komitmen terhadap kesejahteraan. 3 Gambar 2. 1 Logo Universitas Pembangunan Jaya (Sumber : Data Perusahaan) Gambar 2. 2 Logo Desain Komunikasi Visual UPJ Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Pembangunan Jaya mempunyai Program Studi Desain Komunikasi Visual. Di lantai lima, ruang dosen program terletak strategis berdekatan dengan pintu masuk, menunjukkan posisi yang penting dalam lingkup akademi. Tujuan program ini adalah untuk menjadi lembaga pendidikan terutama di Indonesia untuk desain komunikasi visual dengan menghasilkan lulusan yang berkualitas, bermoral, dan yang bisa memajukan perkembangan profesional dalam dunia desain.

Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang keberlanjutan lingkungan dan mengembangkan bakat yang kuat dalam kepemimpinan atau kewirausahaan. 2.2 Struktur Organisasi Ini adalah struktur organisasi yang terdaftar dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Jaya. Retno Purwanti, S.Sn, M.Ds. , Tommi Siswono, S.Ds., 4 M.Ds. , Rifky Risandhy, S.Des., M.Ds. , Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. , Dr. Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds. , Rantno Suprpto, S.Sn., M.Ds. , Ga ndung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Fokus utama Program Studi Desain Komunikasi Visual di UPJ adalah mengajarkan mahasiswa dan mahasiswi cara membuat karya visual yang menggabungkan elemen warna, kreativitas, seni, dan budaya untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Program ini juga membuat lingkungan akademik yang menjadi bagian utama dari universitas yang berbasis riset. Diharapkan mahasiswa dan mahasiswi lulusan program ini siap untuk berjalan ke dunia profesional dan bisa bersaing di industri global yang kompetitif, karena program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya berkomitmen penuh untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian dalam desain dan juga dapat membantu meningkatkan sumber daya manusia. 1 5 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 i

REPORT #21754027

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-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. ¹ David E. Carter menyatakan (dalam Kurniawan, 2008), ¹ “Logo adalah representasi visual yang didopsi 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 ¹ . ¹ Gambar 3.5 Logo Penjurusan Desain Komunikasi Visual 7 3.2 2 Perancangan identitas visual merk 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.

8 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 9 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 melanjutkan. 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 3.4 Cara Mengatasi**

Kendala 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.

10 BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Untuk keseluruhan, pengalaman magang dalam industri desain grafis telah memberikan pengalaman yang berharga bagi saya. Selama waktu itu, saya meningkatkan keterampilan saya dalam desain visual, lebih memahami konsep desain, dan lebih mahir menggunakan

berbagai perangkat lunak kreatif. Selain itu, terlibat dalam proyek-proyek nyata memungkinkan saya untuk merasakan langsung dinamika industri desain grafis dan belajar bekerja dalam tim. Saya telah menyadari bahwa pilihan desain seperti warna, tipografi, dan komposisi sangat penting untuk menyampaikan pesan visual yang kuat. Karena pengalaman ini, saya tidak hanya memperoleh pengetahuan praktis, tetapi saya juga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang elemen artistik dan strategis yang diperlukan untuk membuat desain yang berhasil. Oleh karena itu, magang ini membantu saya mempelajari dunia desain grafis dan mempersiapkan saya untuk menghadapi tantangan dan peluang sebagai seorang profesional desain grafis di masa depan.

4.2 Saran

Saran yang diberikan setelah menyelesaikan praktik kerja menggaris bawahi nilai yang diperoleh dari pengalaman praktis, yang tidak dapat diperoleh melalui kurikulum perkuliahan. Sangat disarankan bagi calon peserta program kerja praktik untuk mulai mencari magang segera setelah ujian tengah semester semester enam. Ini akan membantu mereka menghindari kesulitan saat mencari magang di masa depan. Untuk memastikan bahwa mahasiswa menyadari dan memanfaatkan peluang magang yang ada, kampus harus meningkatkan kesadaran tentang pentingnya magang. Usaha yang mirip dengan penulahan, Ada kemungkinan untuk mengadakan seminar atau workshop yang lebih komprehensif tentang manfaat magang dan keterampilan yang dapat diperoleh selama magang. Tidak hanya itu, Sebuah mata kuliah yang membahas bagaimana membuat portofolio dan CV Kurikulum harus mencakup hal-hal yang baik dan benar untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja setelah lulus dengan presentasi diri yang lebih baik dan kemampuan untuk menunjukkan pengalaman profesional dan prestasi mereka. Selain itu, materi yang berkaitan dengan pembuatan portofolio dan CV akan membantu siswa memahami cara yang baik untuk mempresentasikan diri mereka kepada calon pemberi kerja, meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja, dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang dapat mereka lakukan. Dengan melakukan tindakan ini, kampus

REPORT #21754027

akan memberikan dukungan yang lebih besar kepada siswa dalam mengembangkan karir mereka setelah mereka lulus.



REPORT #21754027

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

| | | |
|---|--|-----|
| INTERNET SOURCE | | |
| 1. 2.88% eprints.upj.ac.id | | ● ● |
| https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7253/13/BAB%20III.pdf | | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 2. 0.66% www.its.ac.id | | ● |
| https://www.its.ac.id/tgeofisika/wp-content/uploads/sites/33/2021/01/Buku-pe... | | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 3. 0.59% eprints.upj.ac.id | | ● |
| https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8106/13/BAB%20III.pdf | | |
| INTERNET SOURCE | | |
| 4. 0.26% repository.fe.unj.ac.id | | ● |
| http://repository.fe.unj.ac.id/6604/1/laporan%20pkl_2018_Auli%20Widya%20Fe... | | |

● QUOTES

| | | |
|---|--|--|
| INTERNET SOURCE | | |
| 1. 2.57% eprints.upj.ac.id | | |
| https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7253/13/BAB%20III.pdf | | |