



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

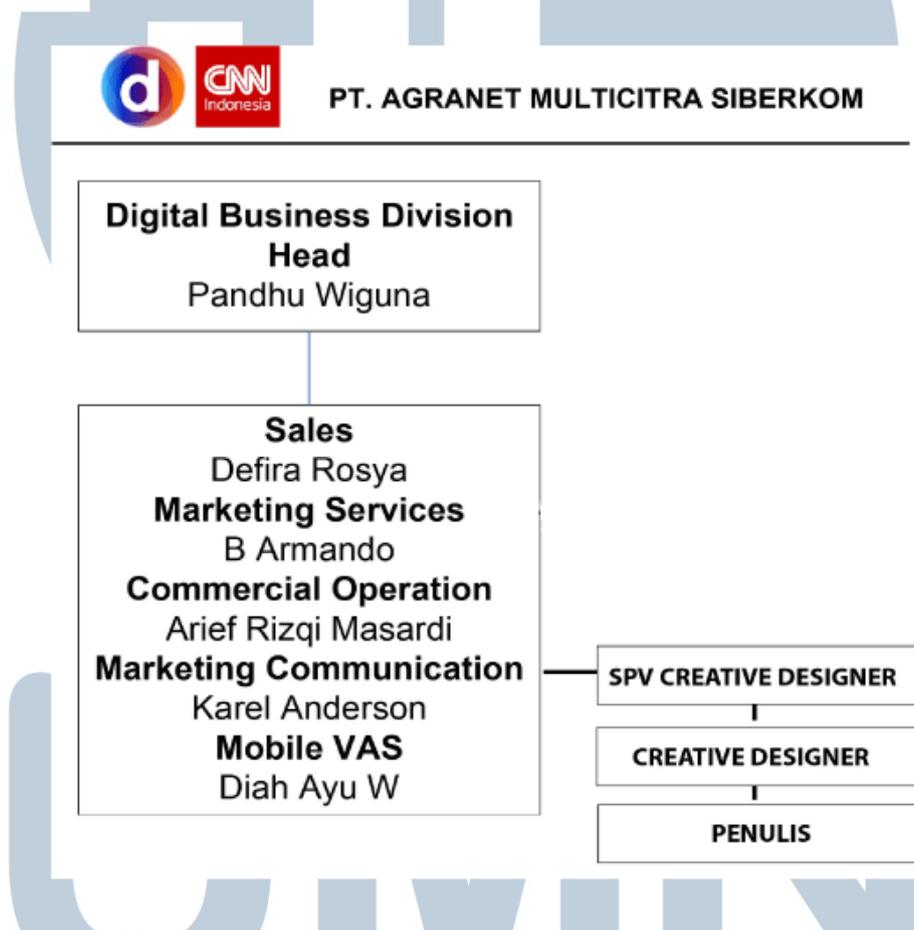
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

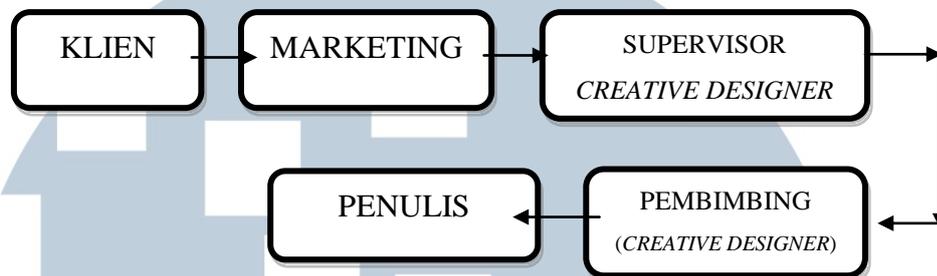
1. Kedudukan



Gambar 3. 1. Contoh Bagan Struktur Organisasi Divisi *Digital Business*

2. Koordinasi

Penulis mendapatkan pekerjaan dari Divisi Marketing Detikcom dan revisi melalui pembimbing lapangan. Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi.



Gambar 3. 2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	Detik Inet Detik News Detik Health Detik Food CNN Student	<i>Redesign banner web CNN student</i> <i>Banner DetikInet</i> <i>Banner DetikNews “komjen tito calon kapolri”</i> <i>Banner DetikHealth “kulit belang vitiligo”</i> <i>Banner magang reporter DetikFood</i>
2	Detik OTO CNN	<i>Resize banner Otofokus “TVS Indonesia eastcapade”</i> <i>Desain kaos CNN</i> <i>Revisi desain</i>
3	Detik News Detik Inet HRD Detik Finance	<i>Banner Detik News “politisi demokrasi dicokok KPK”</i> <i>Banner DetikInet “selamat ulang tahun iphone”</i> <i>Banner kartu ucapan HRD “selamat idul fitri”</i> <i>Banner Detik Finance “newmont dikuasai Arifin”</i>
4	20 Detik Pasang Mata Wolipop	<i>Banner 20 detik “ sensasi mandi pasir vulkanik spa”</i> <i>Banner Pasangmata “karena pokemon go”</i> <i>Desain kaos detik “ kreatif sampai mati”</i> <i>Banner Wolipop X Sephora</i>
5	Wolipop Detik X Detik Sport	<i>Asistensi banner Wolipop</i> <i>Banner DetikX “mural dan kisah kota</i> <i>Banner DetikSport “bagaimana nasib Rio Haryanto F1”</i>

	Detik Health	<i>Banner</i> DetikHealth “efek dr minum kopi”
6	Solusi UKM Detik Food	<i>Banner</i> Internal “solusi ukm” <i>Banner</i> Internal DetikFood “ Bakso Gurih”
7	Detik X Detik Oto	Resize <i>banner</i> DetikX Resize <i>banner</i> DetikX Asistensi ilustrasi maskot trivia Revisi ilustrasi
8	Pasang mata Detikcom	<i>Banner</i> internal Pasangmata Buat <i>ID card</i> peserta lomba CT Corp
9	Detikcom Detik Oto CNN	Mengedit foto dan <i>ID card</i> karyawan Detikcom dan CNN <i>Banner</i> pemenang lomba tebak gambar maskot trivia
10	Detikcom	<i>Banner</i> promo sosial media “ simak video <i>Youtube</i> & <i>like Facebook</i> Detikcom” Mengedit foto <i>id card</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan Penulis meliputi membuat ilustrasi, dan mengerjakan kebutuhan iklan *web*. Pekerjaan diberikan kepada Penulis melalui pembimbing di Divisi Marketing. Pada umumnya pekerjaan yang dikerjakan oleh Penulis sebagian besar adalah media *online*.

3.4. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah uraian mengenai beberapa pekerjaan selama magang yang Penulis kerjakan :

3.4.1. Redesign Web Banner CNN Indonesia Student

Penulis mendapat tugas dari pembimbing pada siang hari, dan harus diselesaikan pada sore hari. Karena *banner* akan dipasang dalam *web* pada esok harinya oleh

bagian *traffic*. Penulis diminta untuk membuat sebuah *banner* CNN dengan ukuran 980px x 90px, ukuran maksimal yang dibuat sebanyak 60kb. *Banner* ini akan dipasang pada situs CNN Indonesia pada konten CNN *student*. *Banner* CNN ini dibuat dalam format *animated gif*. Pada *slide* pertama berisi konten dengan tema “cerita kita, berbagi itu asik” dan pada *slide* kedua berisi tentang ajakan untuk mem-follow akun sosial media CNN Indonesia *Student* seperti *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook*. Sebelumnya Penulis diberi *briefing* untuk melihat desain yang pernah dibuat untuk dijadikan referensi dalam membuat banner.



Gambar 3. 3. Sebelum *Redesign*



Gambar 3. 4. Hasil Akhir

Pada gambar 3.4. adalah hasil akhir dari hasil desain. Pada proses pembuatan *banner*, Penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Pembimbing lapangan meminta agar *banner animated gif* ini dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Karena proses pengerjaan yang dilakukan lebih cepat dibandingkan menggunakan *software* lainnya seperti *Adobe Flash CS6* namun, karena Penulis belum pernah membuat *animated gif* dengan *Adobe Photoshop CS6*, akhirnya pembimbing memberikan tutorial pembuatan *animated gif*. Setelah itu barulah Penulis mempraktekkannya. Gambar yang digunakan adalah wajah orang Indonesia. Mengapa wajah orang Indonesia, dikarenakan situs CNN Indonesia *Student* ini adalah milik Indonesia, dan pembacanya pun berasal

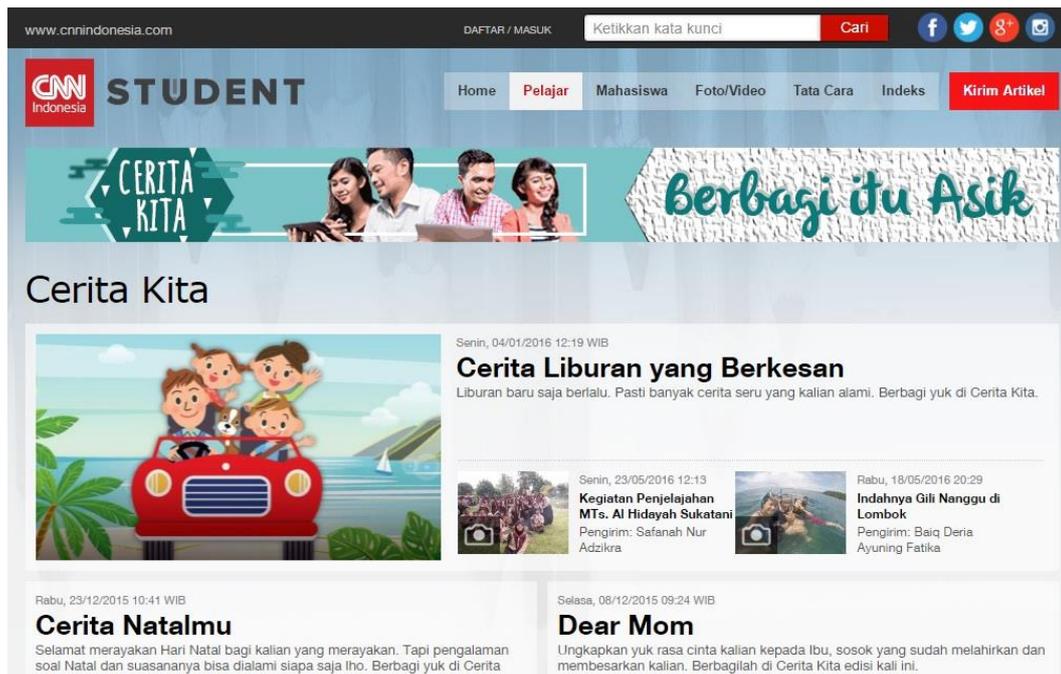
dari kalangan orang Indonesia. Sehingga, apabila menggunakan gambar orang luar negeri kurang menampilkan ciri khas Indonesia.

Penulis mengedit foto dengan *software Adobe Photoshop CS6* untuk menghilangkan bagian *background* dalam foto. Sehingga foto yang diambil hanyalah bagian wajah dan badan saja. Penulis memilih foto orang saling melihat tab dan tersenyum. Karena *tagline* yang dibuat adalah berbagi itu asik. Foto yang dipilih juga menampilkan kesan saling berbagi didalamnya. Setelah proses edit foto, penulis kemudian menambahkan elemen visual pada *banner* seperti garis-garis isometrik. Setelah pembuatan desain dua *slide banner*, Penulis lanjut membuat *gif banner*. Pada pembuatan *gif banner* ini, Penulis mengatur jeda waktu yang dibuat antara *slide* satu dengan *slide* kedua. Penulis membuat jeda waktu sebanyak tiga detik pada pergantian *slide banner*. Pada saat *preview slide* tidak berjalan sebagaimana mestinya. Kemudian Penulis meminta bantuan kepada pembimbing untuk menyelesaikannya, setelah itu Penulis sadar bahwa adanya hal yang terlewatkan dalam pembuatan desain *gif*.

Dalam hal ini Penulis belajar satu hal, bahwa dalam bekerja dibutuhkan ketelitian dan kecepatan untuk membuat hasil desain yang baik. Selain ketelitian dalam bekerja, Penulis belajar satu cara dalam membuat *banner gif* yaitu dengan *software Adobe Photoshop CS6*. Dengan *software Adobe Photoshop CS6*, pengerjaan desain *banner gif* dibuat lebih cepat tanpa proses *rendering* seperti pada *software Adobe Flash CS6*. Sehingga memberikan Penulis kemudahan dalam membuat *banner gif* di waktu yang akan datang.



Gambar 3. 5. Foto Sebelum di Edit



Gambar 3. 6. Hasil Akhir *Banner* CNN alam *Website*

3.4.2. *Web Banner* Detikcom

Untuk tugas selanjutnya adalah *banner* promosi sosial media Detikcom. Penulis diminta membuat *banner* kedalam ukuran $300px \times 250px$ dan $640px \times 168px$ yang berisi tentang ajakan untuk meng-*like* akun *Facebook* Detikcom dan meng-*subscribe Youtube* Detikcom. *Banner* ini akan dipasang pada laman Blogdetik. Untuk *wording* yang dibuat yaitu, pertama adalah “simak video *Youtube* *ter-update* dari Detikcom (Detikcomnya pake logo) *Subscribe* (*button*). Lalu pada *banner* kedua yaitu “*like Facebook* Detikcom (Detikcomnya pake logo) dan dapatkan berita terbaru di halaman *Facebook* anda klik di sini”.

Pada pembuatan *banner Facebook* Detikcom, Penulis memilih warna biru agar lebih serasi pada *icon like* yang dibuat dan lebih terkesan pada ciri khas *Facebook* yaitu biru. Penulis memilih *icon* tanda *like* agar pembaca dapat langsung mengerti maksud dari isi ajakan *banner* tersebut yaitu sebuah ajakan untuk meng-*like* sebuah akun *Facebook*. Lalu untuk tombol yang dibuat terlihat berbeda warna dan mencolok agar pembaca dapat langsung mengklik *banner*

tersebut dan mengetahui lebih jelas info didalamnya. Pada *banner* sosial media *Youtube* Detikcom, Penulis memilih warna merah agar terkesan lebih identik dengan *icon Youtube* yaitu berwarna merah.

Pada pembuatan *banner* promosi sosial media ini, Penulis membuat sebuah *button* didalam *banner*. Dalam hal ini Penulis belajar cara membuat *banner* yang baik dalam *web*. Elemen pada *button* dibuat lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya seperti tulisan dan gambar. Karena dengan *button* itulah pembaca mengetahui lebih banyak berita mengenai iklan didalamnya. Selain itu *button* dibuat lebih terlihat timbul dibandingkan gambar yang ada didalamnya.



Gambar 3. 7. *Banner* Ukuran 300px x 250px



Gambar 3. 8. *Banner* Ukuran 640px x180px

Setelah *banner* Detikcom, tugas selanjutnya yaitu membuat *banner* Wolipop. Selain dimasukkan kedalam *web*, *banner* ini akan disebarakan ke dalam sosial media seperti *Facebook*. Penulis diberikan *briefing* mengenai ukuran yang dibuat yaitu A4. Dalam *banner* ini berisi konten tentang acara *beauty class* Wolipop dengan Sephora, yang diisi oleh *Makeup Artist* (MUA) bernama Endi Feng. Pada hari Sabtu 30 Juli 2016 dan bertempat di Largo Bistrot Kemang. Dengan biaya pendaftaran sebesar Rp300.000,00 peserta akan mendapatkan *doorprize* berupa produk Sephora.

Pada pembuatan *banner* ini Penulis memilih warna *pink* terang dan hitam untuk mengikuti ciri khas *brand* Sephora. Peletakan *layout* gambar dan *typography* yang dibuat adalah dari atas ke bawah. Untuk konten yang paling penting yaitu tema acara, pengisi acara, dan biaya pendaftaran serta hadiah *doorprize*. Pada bagian konten *doorprize* Penulis memberi gambar alat *makeup* Sephora agar lebih menarik perhatian, dan lebih menjelaskan brand dari acara yang akan diadakan. Dari tiga *banner* yang dibuat dipilih satu yang di pilih yaitu pada Gambar 3.11. tanpa warna strip hitam putih di sisi kanan dan kirinya. Karena terlalu terlihat seperti sephora, dan yang pembimbing inginkan *banner* tersebut tidak terlihat lebih condong ke identitas Sephora.

Pada proses pembuatan *banner* Wolipop ini Penulis mendapatkan berbagai kendala pada proses pengeditan foto alat *makeup* Sephora. Penulis mendapatkan materi foto dari pembimbing. Pada proses pengeditan foto, Penulis kurang teliti dalam menge-*check* format warna foto yang diedit. Pada format foto yang diberi pembimbing yaitu *CMYK* sedangkan file yang Penulis buat di setting ke dalam format *RGB*. Sehingga foto tidak dapat dibuka menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Dengan bantuan pembimbing hal ini dapat diselesaikan dengan baik. Dari semua itu Penulis belajar bahwa ketelitian dalam bekerja sangat diperlukan dalam bekerja, dan akan menjadi masukan bagi Penulis untuk selanjutnya.

Lifestyle
wolipop

Beauty class

Bersama **Endi Feng**
Tema : Makeup Flawless



Sabtu, 30 Juli 2016 Pkl 14.00 - 16.00
Largo Bistrot, Kemang
Jl. Benda Raya No. 7A, Derah Khusus Ibukota Jakarta

Biaya Pendaftaran
RP. 300.000,-
(Termasuk Goodie Bag & Snack)

Raih Doorprize :
3 Paket Produk Sephora untuk kategori

Daftar Sekarang Juga !



Supported by : **SEPHORA**

Gambar 3. 9. Alternatif 1

Lifestyle
wolipop

Beauty class

Bersama **Endi Feng**
Tema : Makeup Flawless



Sabtu, 30 Juli 2016 Pkl 14.00 - 16.00
Largo Bistrot, Kemang
Jl. Benda Raya No. 7A, Derah Khusus Ibukota Jakarta

Biaya Pendaftaran
RP. 300.000,-
(Termasuk Goodie Bag & Snack)

Raih Doorprize :
3 Paket Produk Sephora untuk kategori

Daftar Sekarang Juga !



Supported by : **SEPHORA**

Gambar 3. 10. Alternatif 2



Gambar 3. 11. Alternatif 3

3.4.3. Photography

Pada tugas selanjutnya, Penulis diminta untuk mengedit foto para karyawan Detikcom dan CNN Indonesia. Dalam tugas kali ini Penulis juga bertugas dalam pemotretan karyawan. Namun, dikarenakan tidak adanya studio foto maka Penulis berinisiatif untuk melakukan pemotretan menggunakan tembok putih yang tersedia di ruang kerja. Pada tugas ini Penulis menggunakan ilmu *photography* yang pernah dipelajarinya selama masa perkuliahan. Tanpa sebuah studio fotopun kita bisa menghasilkan foto yang bagus bahkan tidak berbeda jauh dengan hasil studio foto. Setelah sesi pemotretan Penulis mengedit foto menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Dalam prose pengeditan foto Penulis menambahkan *brightness*, *contrast* pada foto. Karena hasil foto yang ada terlihat kekuningan, maka Penulis mengubahnya dengan efek dingin pada foto tersebut, agar sesuai dengan warna layout *ID card* yang ada.

Dalam proses pengeditan foto Penulis menemukan beberapa kendala seperti terdapat *ID card* yang harus segera dicetak karena suatu kebutuhan, namun

karyawan yang bersangkutan tidak hadir, dan foto yang dibuat harus menggunakan baju resmi kantor. Akhirnya Penulis berinisiatif untuk meminta foto karyawan yang bersangkutan melalui *email* yang diberikan HRD, dan menggabungkan foto badan karyawan lain dengan foto kepala karyawan yang bersangkutan. Dalam hal ini Penulis mengambil kesimpulan bahwa alat hanyalah sebuah alat bantu namun kerja keras dan ilmu kitalah yang dapat menjadikan hasilnya menjadi lebih baik lagi.



Gambar 3. 12. ID Card Detikcom



Gambar 3. 13. ID Card CNN Indonesia



Gambar 3. 14. Foto Karyawan yang diedit Menggunakan Badan Orang Lain

3.4.4. Ilustrasi

Pada tugas ilustrasi, Penulis diminta untuk membuat gambar maskot trivia dengan ilustrasi. Pada pembuatan ilustrasi ini terdapat lima maskot trivia yang akan dibuat. Gambar yang dibuat akan dimasukkan ke dalam konten sosial media pada akun *Facebook* Detiksport periode 12-16 Agustus 2016. Tiap pemenang akan mendapatkan uang sebesar Rp.200.000,00. Pada bagian *layout* Penulis membuat *icon* yang mempunyai ciri khas aktifitas olahraga. Karena pada kuis sosial media ini berisi konten mengenai olahraga. Warna yang digunakan dominan merah dan biru, agar terdapat keharmonisan antara logo dengan gambar. Sebelum pembuatan *illustrasi* Penulis diberikan *briefing* tentang bagaimana pemotongan gambar maskot, agar gambar yang dibuat nanti tidak terlalu sulit atau mudah untuk dijawab oleh para peserta.

Selain pembuatan ilustrasi lomba tebak gambar. Penulis juga diminta membuat pengumuman untuk pemenang lomba tersebut. *Layout* yang digunakan sama dengan yang telah dipakai pada gambar *illustrasi* tebak gambar. Dalam tugas *illustrasi* ini Penulis belajar bahwa apa yang pernah dipelajari selama masa kuliah sangat bermanfaat pada kerja magang ini. Seperti mata kuliah *Digital Painting* yang dipelajari pada semester empat.



Gambar 3. 15. Hasil Akhir Ilustrasi Maskot Trivia



Gambar 3. 16. Layout Daftar Pemenang Lomba Tebak

Gambar



Gambar 3. 17. Preview Desain ke Facebook

3.5. Kendala yang Ditemukan

3.5.1. *Hardskill*

Kendala yang ditemukan Penulis tidak begitu banyak. Namun, tidak menutup kemungkinan juga terdapat satu – dua hal yang menjadi kendala Penulis. Seperti Penulis menemukan beberapa kendala teknis mengenai kurangnya penguasaan dan ketelitian Penulis terhadap penggunaan *tools* yang ada di *software Adobe Photoshop CS6*. Selain itu, Penulis juga belajar tentang sistem alur kerja pada perusahaan yang bergerak dibidang jurnalis.

3.5.2. *Softskill*

Selama kegiatan praktek magang berlangsung. Kendala yang dihadapi Penulis selain *hardskill* adalah masalah waktu dan transportasi. Jauhnya lokasi tempat magang di Jakarta Selatan dengan lokasi rumah tempat Penulis tinggal yaitu Bekasi Timur. Ditambah lagi dengan kemacetan yang parah di daerah Kuningan.

3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

3.6.1. *Hardskill*

Untuk mengatasi masalah ini, Penulis terus berlatih dalam melakukan pekerjaan tersebut. Karena Penulis sering membuat *banner*, Penulis makin lancar dalam mengoperasikan *software Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Flash CS6*.

3.6.2. *Softskill*

Solusi atas kendala yang ditemukan yaitu dengan adanya transportasi umum di dekat kantor karena lokasi kantor tempat magang bersebrangan dengan halte *busway* Buncit Indah. Akhirnya Penulis menggunakan angkutan Kereta Api dari lokasi rumah, turun di Stasiun Sudirman, dan lanjut menggunakan Bis Transjakarta. Namun jarak yang ditempuh dari Sudirman menuju kantor memakan waktu setengah jam. Penulis berfikir untuk mencari cara lain agar lebih efektif.

Akhirnya Penulis mendapat info dan saran dari senior yang memang lokasi rumahnya juga di Bekasi bahwa ada Stasiun terdekat dengan kantor yaitu Stasiun Pasar Minggu, ternyata cara ini lebih efektif tentunya. Sehingga Penulis dapat dengan mudah menjangkau tempat kerja magang lebih cepat.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA