



### **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

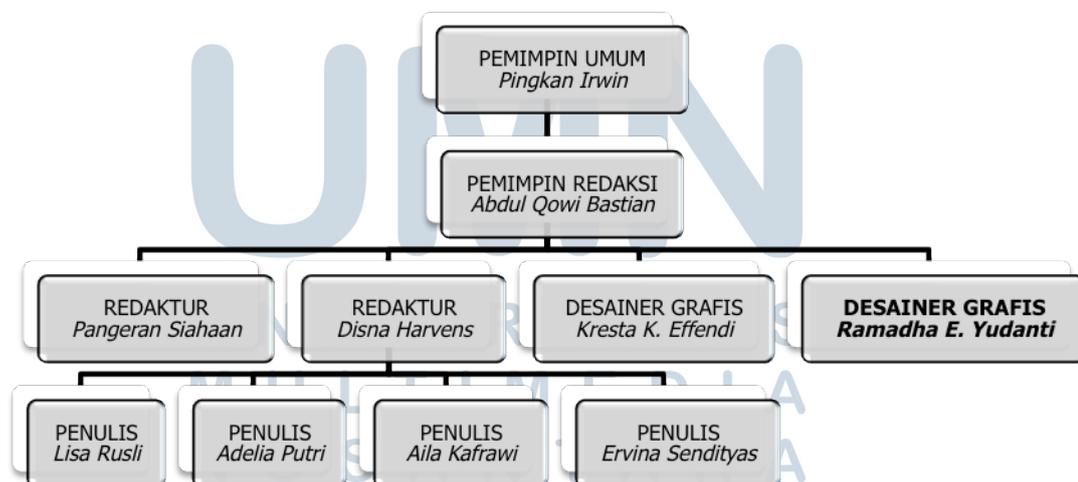
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Seperti yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, BeritaSatu Media Holdings memiliki beberapa media yang tergabung di dalamnya, yakni BeritaSatu.com, BeritaSatu TV, Jakarta Globe, Suara Pembaruan, Investor Daily, Student Globe, Globe Asia, Majalah Investor, The Peak, Kemang Buzz, dan Campus Life. Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis ditempatkan dalam tim desain AyoVote yang berada di bawah naungan Jakarta Globe.

#### Struktur Organisasi AyoVote

Berikut ini adalah struktur organisasi AyoVote selama penulis melaksanakan praktik kerja magang. Di bawah ini juga diperlihatkan kedudukan penulis selama penulis melakukan praktik kerja magang :



Bagan 3.1 Struktur Organisasi AyoVote

Selama melaksanakan praktik kerja magang penulis ditempatkan pada posisi grafik desainer yang bertugas untuk membuat desain terkait dengan kebutuhan desain AyoVote. Penulis berada di bawah pengawasan kepala divisi *Social Media and Digital Strategy* BeritaSatu sekaligus pembimbing lapangan

yakni, Pingkan Irwin. Pembimbing lapangan lah yang memiliki tugas untuk memberikan pekerjaan serta bimbingan kepada penulis selama menjalankan praktik kerja magang. Pembimbing lapangan juga memiliki hak dan kewajiban untuk memantau serta memberi penilaian atas etos kerja penulis selama melaksanakan praktik kerja magang. Sebagai *intern* grafik desain, penulis bertanggung jawabkan segala pekerjaan desain kepada Pingkan Irwin selaku pembimbing lapangan dan pemimpin umum AyoVote.

### 3.2 Tugas yang dilakukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis setiap harinya diberikan tugas langsung dari pemimpin umum AyoVote yang juga menjabat sebagai kepala divisi *Social Media and Digital Strategy* BeritaSatu, Pingkan Irwin. Dalam *briefing* pemberian tugas, Pingkan Irwin (yang juga menjadi pembimbing lapangan penulis) menjelaskan tentang *project design* apa yang akan dibuat, tema, media dan ukuran *project design* terkait. Setelah penulis merasa mendapatkan penjelasan yang cukup tentang *project design* yang akan dibuat, selanjutnya penulis mulai merancang konsep desain sesuai dengan tujuan dan *audience* yang dituju. Kemudian penulis masuk dalam tahap pencarian ide dimana penulis melakukan riset terkait secara *online (browsing)* agar ide desain yang dihasilkan *fresh* dan dapat secara efektif diterima oleh *audience*. Setelah itu dilanjutkan ke tahap persiapan data dimana penulis sebagai desainer harus memastikan semua data yang dibutuhkan tersedia. Data yang dibutuhkan bisa berupa data informatif (teks, foto, dll.) dan juga data estetis (elemen desain seperti, garis, bidang, *file* ilustrasi dll.) Tahap selanjutnya adalah proses visualisasi dimana penulis menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi kesatuan desain yang utuh dengan pemilihan warna dan *layout* yang tepat dan menarik serta dapat menjadi komunikasi visual yang efektif untuk *audience*. Setelah menjalankan seluruh tahapan di atas, penulis selanjutnya menyerahkan hasil desain kepada pembimbing lapangan untuk di-*review*. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan

pada desain setelah di-*review* oleh pembimbing, maka penulis harus melakukan revisi hingga tidak ada lagi kesalahan atau kekurangan pada proyek desain.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan desain yang diberikan selama penulis melaksanakan praktik kerja magang bermacam-macam seperti, infografis, poster, buku profile, animasi flash, dan lainnya. Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama melaksanakan praktik kerja magang:

No.	Tanggal	Project	Keterangan
1.	29 Juli – 2 Agustus 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografis “Jadwal Pendaftaran Pemilih”</li> <li>• Editing video wawancara Marzuki Alie (Ketua DPR-RI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualisasi dan <i>layouting</i> infografis</li> <li>• <i>Intro &amp; closing</i> video; <i>cutting, coloring &amp;</i> Animasi.</li> </ul>
2.	12 – 16 Agustus 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poster NgomPol Agustus</li> <li>• Sticker &amp; pin “Suara Lo Ngaruh!”</li> <li>• <i>Web Banner</i> Cerita Lensa</li> <li>• <i>Website Skin</i> Cerita Lensa</li> <li>• <i>Facebook cover</i> AyoVote, BeritaSatu, Investor Daily, &amp; Suara Pembaruan</li> <li>• <i>Twitter background</i> AyoVote, BeritaSatu, Investor Daily, &amp; Suara Pembaruan</li> <li>• <i>YouTube cover</i> AyoVote</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layouting</i></li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor, tipografi dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> </ul>
3.	19 – 23 Agustus 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi poster NgomPol</li> <li>• <i>Layout</i> proposal <i>partnership</i> AyoVote</li> <li>• Infografis “Sejarah Pemilu”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layouting</i>, revisi konten</li> <li>• <i>Layouting</i></li> <li>• Visualisasi, pembuatan vektor, dan <i>layouting</i> infografis.</li> </ul>
4.	26 – 30 Agustus 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layout</i> proposal AyoVote</li> <li>• Infografis “6 Tahapan Pemilu Legislatif 2014”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layouting</i></li> <li>• Visualisasi, pembuatan vektor, dan <i>layouting</i> infografis.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku profil AyoVote</li> <li>• Kop surat AyoVote</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> </ul>
<b>5.</b>	2 – 6 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku profil AyoVote</li> <li>• <i>Web banner</i> "Info &amp; Sejarah Pemilu"</li> <li>• Infografis "DPD"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor</li> </ul>
<b>6.</b>	9 – 13 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku profil AyoVote</li> <li>• Infografis "DPD"</li> <li>• <i>Concepting</i> &amp; riset "Kepo-in CaLeg"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Visualisasi dan <i>layouting</i> infografis.</li> <li>• <i>Concepting, research &amp; Brainstorming</i></li> </ul>
<b>7.</b>	16 – 20 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan data vektor "Kepo-in CaLeg"</li> <li>• <i>Shooting</i> wawancara anggota legislatif di DPR RI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan vektor</li> <li>• Pengambilan video</li> </ul>
<b>8.</b>	23 – 27 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poster "NgomPol" September</li> <li>• <i>Backdrop</i> "NgomPol"</li> <li>• Persiapan data vector "Kepo-in CaLeg"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layouting</i></li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor</li> </ul>
<b>9.</b>	30 September – 4 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan data vector "Kepo-in CaLeg"</li> <li>• <i>Backdrop</i> "Pendidikan Politik" KPU</li> <li>• Desain <i>Tote Bag</i> &amp; Kaos KPU</li> <li>• Poster "ObSat"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan vektor</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> </ul>
<b>10.</b>	7 – 11 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poster "NgomPol" Oktober</li> <li>• <i>Flash Animation</i> "Kepo-in CaLeg"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Layouting</i></li> <li>• Pembuatan animasi pada Adobe Flash</li> </ul>
<b>11.</b>	14 – 18 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Flash Animation</i> "Kepo-in CaLeg"</li> <li>• Revisi poster "NgomPol" Oktober</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan animasi pada Adobe Flash</li> <li>• <i>Layouting</i>, revisi konten</li> </ul>

12.	21 – 28 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Flash Animation</i> “Kepo-in CaLeg”</li> <li>• <i>Toolkit</i> pemilu</li> <li>• Revisi infografis “Sejarah Pemilu”</li> <li>• Poster “Mahasiswa &amp; Pemilu Sebagai Penentu Masa Depan”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan animasi pada Adobe Flash</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> <li>• <i>Layouting</i>, revisi konten</li> <li>• Pembuatan vektor dan <i>layout</i>.</li> </ul>
-----	-------------------------	---	---

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan Magang

### 3.4 Proses Pelaksanaan

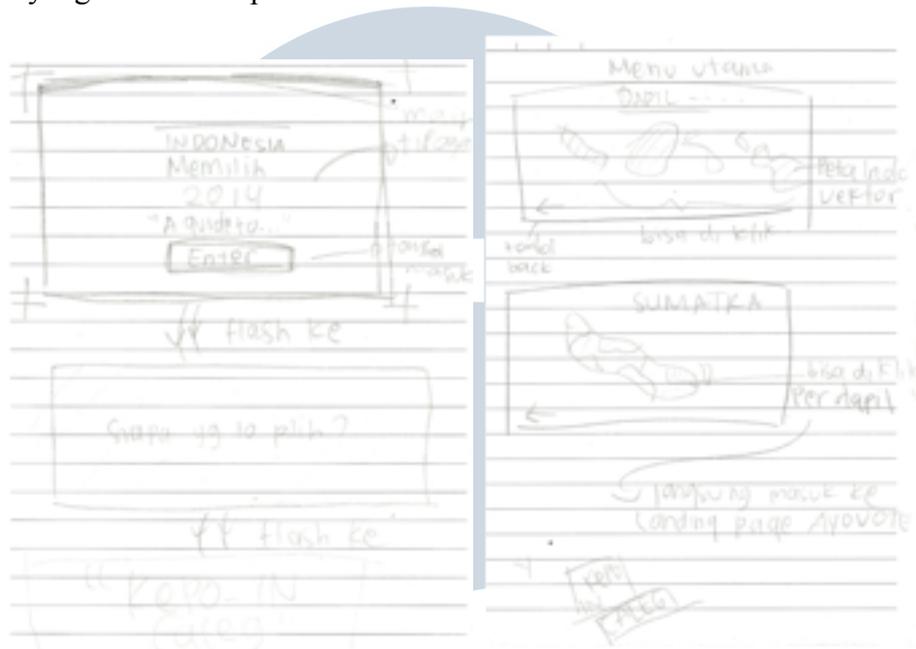
Selama praktik kerja magang berlangsung, penulis mengerjakan beberapa pekerjaan desain grafis. Berikut ini adalah uraian mengenai salah satu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan oleh penulis:

#### Flash animation “Kepo-in CaLeg”

Proyek desain ini berkaitan dengan profil calon anggota legislatif dari tiap-tiap daerah pemilihan. Hasil akhir proyek ini berupa *flash animation* yang nantinya akan dimuat pada *website* AyoVote. Tujuan dibuatnya flash animation ini adalah untuk memudahkan audiens dalam mengetahui lebih dalam calon anggota legislatif yang akan mereka pilih pada pemilihan umum legislatif 2014 mendatang.

Pertama-tama penulis di-*briefing* oleh pembimbing lapangan tentang konsep dari flash animation yang akan dibuat. Konsep yang digunakan mengacu pada *clarity*, *youthful* dan *easy to use*. Dalam proses *briefing* penulis juga melakukan proses *brain storming* dengan pembimbing lapangan mengenai konsep *project* secara lebih detail. Setelah *briefing* selesai dan informasi yang didapat cukup jelas maka pembimbing lapangan memberikan data-data yang terkait dengan proyek desain. Selain data linguistik yang dijelaskan oleh pembimbing lapangan, data lainnya merupakan informasi yang tertera pada alamat website [www.dct.kpu.go.id](http://www.dct.kpu.go.id)

Setelah pembimbing lapangan selesai memberi *briefing* tentang proyek ini, dalam pembuatannya penulis pertama-tama membuat sketsa desain tampilan untuk halaman-halaman pada *flash animation* serta warna utama yang akan digunakan yakni, merah dan putih. Berikut merupakan gambar hasil dari proses sketsa yang dibuat oleh penulis:



Gambar 3.2 Sketsa Kepo-in Caleg

Selanjutnya penulis masuk ke tahap pengerjaan yang dilakukan secara digital. Tahap ini dimulai pada pembuatan vektor aset-aset yang dibutuhkan dalam setiap halaman *flash animation* dan dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator. Halaman pertama berisi kalimat “Indonesia Memilih 2014: *A guide to* Pemilihan Umum 2014” dan tombol *enter* untuk memasuki halaman selanjutnya. Pada halaman ini penulis menguatkan permainan garis dan tipografi dalam merangkai kata dalam kalimat dan menggunakan perpaduan warna merah dan putih. Penulis membuat dua alternatif untuk halaman pertama. Dari kedua alternatif, pembimbing lapangan memilih alternatif desain ke-dua. Maka desain tersebutlah yang akhirnya ditampilkan sebagai halaman pertama. Pengerjaan dilanjutkan ke halaman ke-dua yang berisikan kalimat “Siapa yang lo pilih di pemilu legislatif 2014?” yang penulis buat dengan font *Amatic SC Regular* berwarna putih sehingga kontras dengan warna latar merah. Setelah halaman ke-

dua telah selesai dibuat, penulis menyerahkannya kepada pembimbing lapangan dan tampilan tersebut langsung disetujui oleh pembimbing lapangan. Selanjutnya penulis membuat desain halaman ke-empat yang berisi judul *flash animation* yakni, “Kepo-in Caleg!” Pada halaman ini penulis mencoba untuk menggabungkan tipografi dengan suatu bentuk. Penulis membuat dua alternatif untuk halaman ke-empat, dimana alternatif pertama penulis mengkombinasikan judul *flash animation* yang menggunakan font *Amatic SC Regular* dengan bentuk *speech bubble*; sedangkan pada alternatif kedua penulis membuat judul “Kepo-in Caleg!” dengan font *Sansita One* yang kemudian penulis buat kesan 3D pada tulisan tersebut yang selanjutnya dikombinasikan dengan bentuk bulat yang seolah dibuat menggunakan kuas. Dari kedua alternatif tersebut, pembimbing lapangan menerima alternatif desain yang ke-dua. Setelah ke-empat halaman intro disetujui oleh pembimbing lapangan maka penulis mulai mengerjakan halaman ke-lima yang merupakan menu utama dari *flash animation* tersebut. Halaman ke-lima ini berisi judul, peta indonesia, serta tombol *back*. Penulis kemudian membuat vektor yang diperlukan seperti tombol navigasi dan peta Indonesia. Tombol navigasi dibuat simpel dengan menggunakan unsur segitiga yang diulang sebanyak tiga kali; selanjutnya penulis membuat vektor peta dapil (daerah pilih) Indonesia dengan cara *tracing* gambar peta indonesia serta menyimplifikasikannya; sedangkan untuk judul, penulis kembali memakai font *Amatic SC Regular* dalam penulisannya. Halaman ini pun langsung disetujui oleh pembimbing lapangan setelah penulis mengajukannya. Setelah itu penulis membuat halaman isi yang merupakan lanjutan dari peta dapil pada menu utama, sebagai contoh jika *user* meng-klik pulau Sumatra maka *user* akan ternavigasi ke halaman yang berisi peta pulau Sumatera. Pada halaman ini *user* dapat meng-klik area yang ada di pulau Sumatera sesuai dengan provinsi pada pulau tersebut untuk mendapatkan daerah pilih yang ada di pulau sumatera. Hal ini berlaku pada setiap pulau yang ada pada menu utama. Setiap pulau yang di-klik akan ternavigasi ke halaman masing-masing pulau yang di area di dalamnya terbagi menurut provinsi yang ada di pulau tersebut. Untuk membagi area tiap-tiap provinsi pada pulau, penulis menggunakan fungsi *slice* pada Adobe Illustrator dan menerapkannya

pada peta Indonesia yang telah dibuat. Semua halaman pulau beserta isinya langsung disetujui oleh pembimbing lapangan.

Maka setelah semua tampilan halaman flash animation “Kepo-in Caleg!” disetujui oleh pembimbing lapangan, penulis melanjutkan pengerjaan menggunakan *software* Adobe Flash dimana penulis dapat membuat tampilan-tampilan tersebut dapat bergerak dan dinavigasikan sesuai dengan fungsinya. Dan setelah proses pembuatan *flash animation* selesai maka penulis menyerahkan hasil jadi berupa seperangkat file dengan format .swf kepada pembimbing lapangan untuk selanjutnya ditampilkan pada *website* [www.ayovote.com](http://www.ayovote.com). Berikut merupakan *screenshot* hasil akhir dari *flash animation* “Kepo-in Caleg!” :



Gambar 3.2 *Screenshot* hasil akhir “Kepo-in Caleg”

### 3.5 Kendala yang Ditemukan

Pada pelaksanaan praktik kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala saat menjalani kerja magang. Kendala yang dirasakan penulis diantaranya :

1. Tidak ada komputer kantor khusus pekerjaan desain yang *available*.
2. Penulis harus belajar beradaptasi dengan padatnya pekerjaan yang diberikan. Terkadang saat penulis sedang mengerjakan satu proyek desain penulis diminta untuk menunda pekerjaan dan mengerjakan proyek desain yang lain sehingga fokus penulis kurang.

### 3.6 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Perihal segala kendala yang ditemukan penulis pada saat melaksanakan praktik kerja magang maka penulis berusaha mencari solusi untuk segala kendala yang ditemukan. Berikut merupakan beberapa solusi yang ditemukan penulis untuk mengatasi kendala saat menjalani praktik kerja magang :

1. Penulis membawa *laptop* milik pribadi selama melakukan praktik kerja magang.
2. Penulis belajar untuk menyesuaikan diri dengan padatnya pekerjaan dengan cara mulai belajar untuk bekerja dengan cepat dan lebih terorganisir serta untuk lebih sistematis dalam penyimpanan data-data pekerjaan yang dibutuhkan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A