

## BAB III

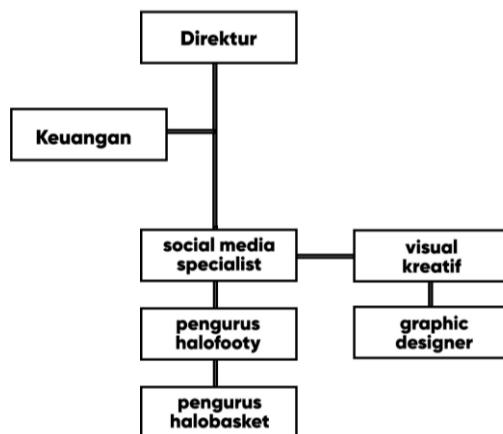
### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan kerja magang di PT. Halobasket Indonesia sebagai *graphic designer* untuk sosial media mereka yaitu Halobasket dan Halofooty. Selama melaksanakan magang, penulis memiliki pekerjaan untuk membuat *design* selama IBL playoff dan juga pertandingan Timnas sepakbola Indonesia yang dimana design yang dibuat dengan *style digital imaging*. Penulis membuat *design* sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh atasan yang mengurus sosial media Halobasket serta sebagai pihak yang memberikan evaluasi dan *approvement* pada setiap *design* yang dibuat oleh penulis.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Berikut merupakan bagan dari kedudukan pelaksanaan kerja di PT. Halobasket Indonesia:



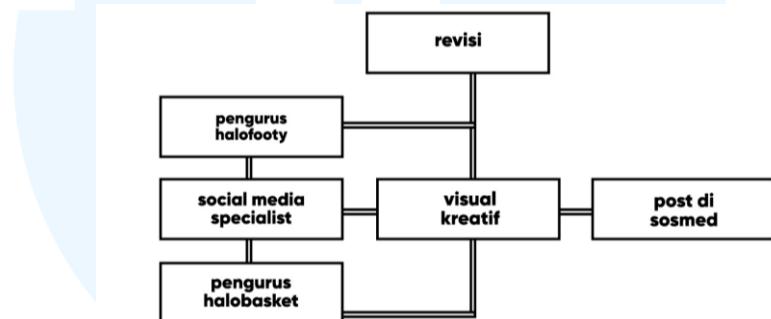
Gambar 3.1 Bagan Perusahaan PT. Halobasket Indonesia

Berdasarkan tabel yang ada diatas, CEO menjadi jabatan tertinggi di perusahaan penulis melakukan kerja magang. Lalu ditarik kebawah, ada pengurus Halobasket dan Halofooty dimana untuk pengurus kedua sosial media tersebut dipegang oleh *Social Media Specialist*.

Penulis berada di bagian *visual* yang berada pada bagian kreatif dimana penulis bekerja sebagai *graphic designer* yang bertugas membuat desain untuk sosial media Halobasket dimana *social media specialist* sebagai *Supervisor*. Peran penulis sebagai *graphic designer* adalah untuk membuat design untuk instagram Halobasket dan Halofooty.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Berikut merupakan koordinasi pelaksanaan kerja yang dilakukan oleh penulis selama melakukan magang di PT. Halobasket Indonesia :



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi di PT. Halobasket Indonesia

Koordinasi pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan magang di PT. Halobasket Indonesia adalah dari *Social media specialist* yang mengurus akun Halobasket dan Halofooty. *Brief* diberikan di grup Whatsapp yang dikhususkan untuk memberikan hasil *design* yang dibuat sesuai *brief* yang diberikan. Setelah *brief* diberikan, penulis langsung membuat *design* sesuai dengan *brief* yang dibuat sesuai dengan kreativitas penulis. Setelah desain selesai dibuat, *design* di upload terlebih dahulu di Grup Whatsapp sebagai *preview* yang akan dilihat oleh pengurus Halobasket. Setelah *design* dirasa baik dan telah di *approve*, penulis memberikan *file design* yang telah dibuat dalam bentuk *PNG* agar kualitas design tidak pecah.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas tugas yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-9 Juli 2025	Berita tentang pemain Timnas Indonesia	Membuat design berita Halofooty tentang Mauro Zijlstra siap di naturalisasi
2	9-16 Juli 2025	Berita tentang pemain Timnas Indonesia Berita tentang wasit CWC	membuat desain Ole Romeny yang cedera membuat desain tommy st. Jago yang siap di naturalisasi indonesia membuat desain wasit alireza faghani jadi wasit final CWC
3	17-24 Juli 2025	Berita tentang Nathan Tjoe A On Berita tentang Liga 1 Indonesia Berita tentang Mauro Zijlstra	Membuat desain nathan tjoe a on batal gabung klub denmark Membuat desain <i>Timnas day</i> untuk timnas Indo u23 vs Filipina u23 dan Indo u23 vs Malaysia u23 Membuat desain Ciro Alves dan Tyronne del Piero yang bergabung dengan Malut United Membuat desain mauro zijlstra yang promosi ke tim utama volendam
4	25 Juli – 1 Agustus 2025	Berita tentang Timnas Indonesia	Membuat desain KV Timnas day antara indonesia U23 vs Malaysia U23

		<p>Berita tentang wasit kualifikasi piala dunia Timnas Indonesia</p> <p>Berita tentang Justin Hubner</p>	<p>Membuat desain list wasit yang akan bertugas pada kualifikasi piala dunia ronde 4 di match Timnas Indonesia</p> <p>Membuat desain Justin Hubner ke Fortuna Sittard</p>
5	2-9 Agustus 2025	<p>Berita Jay Idzes gabung Torino</p> <p>Berita Thom Haye yang dirumorkan ke NAC Breda</p> <p>Berita tentang Son Heung min yang satu tim dengan Adrian Wibowo</p> <p>Berita Derby Indonesia Justin Hubner vs Dean James</p>	<p>Membuat desain jay idzes ke Torino</p> <p>Membuat desain Thom Haye yang masuk list NAC Breda</p> <p>Membuat desain Son heung min yang satu tim dengan Adrian wibowo</p> <p>Membuat desain derby Indonesia antara Justin Hubner dengan Dean James</p>
6	13-19 Agustus 2025	<p>Berita tentang Claudia Schneumann</p> <p>Berita tentang rumor pemain Timnas Indonesia yaitu Sandy Walsh dan Mees Hilgers</p> <p>Berita tentang NEC Nijmengen</p> <p>Berita tentang Kemerdekaan Republik Indonesia</p>	<p>Membuat desain Claudia Scheneumann yang pindah ke FC Utrecht</p> <p>Membuat desain Sandy Walsh yang dirumorkan ke Buriram United</p> <p>Membuat desain Mees Hilgers yang dirumorkan ke Crystal Palace</p> <p>Membuat desain grup ACL Elite dimana Persib masuk dalam grup G</p> <p>Membuat desain Dirgahayu Republik Indonesia</p> <p>Membuat desain klub Calvin Verdonk yang puncaki Eredivisie</p>

7	22-29 Agustus 2025	<p>Berita Rumor Persib Bandung</p> <p>Berita tentang Kevin Diks</p> <p>Berita tentang PSS Sleman</p> <p>Berita tentang derby Indonesia di Serie A</p> <p>Berita tentang FIBA Asia Cup women U16</p> <p>Berita tentang Jay Idzes dan Emil Audero</p>	<p>Membuat desain rumor persib yang mengincar federico barba dan patrick mortensen</p> <p>Membuat desain kevin diks yang debut bersama monchengladbach</p> <p>Membuat desain timnas calling u23</p> <p>Membuat desain kim jeffrey kurniawan yang menjadi manajer tim pss sleman</p> <p>Membuat desain eliano reijnders yang dirumorkan ke persib dan bali united</p> <p>Membuat desain derby indonesia di serie a antara jay idzes dan emil audero</p> <p>Membuat desain champions untuk timnas basket australia u-16</p>
8	30 Agustus – 6 September 2024	<p>Berita tentang Laga persahabatan Timnas Indonesia</p> <p>Timnas Indonesia U23 vs Laos U23</p>	<p>Membuat desain jadwal Timnas Indonesia melawan Chinese Taipei dan Lebanon</p> <p>Membuat desain KV Gameday Indonesia U23 vs Laos U23</p>
9	7-14 September 2025	<p>Berita tentang Pemain Timnas Indonesia di Europa League</p> <p>Timnas Indonesia melawan Chinese Taipei dan Lebanon</p> <p>Stats Gerald Vanenburg</p> <p>Berita tentang Rochy Putiray</p>	<p>Membuat desain pemain timnas yang masuk skuad timnya untuk europa league</p> <p>Membuat template desain untuk timnas indonesia melawan lebanon (poster gameday,</p>

			<p>line up, dan fulltime skor)</p> <p>Membuat desain stats gerald vanenburg selama melatih timnas u23</p> <p>Membuat desain perbedaan timnas u23 tahun 2024 dan 2025</p> <p>Membuat desain rochy putiray tentang naturalisasi</p>
10	16-24 September 2025	<p>Berita tentang Mees Hilgers dan dirtek FC Twente</p> <p>Emil Audero melawan Hellas Verona</p> <p>Emil Audero masuk best XI Serie A</p> <p>Juara Soeratin Cup 2025</p> <p>Berita Rizky Ridho dipinjamkan ke Terengganu FC</p>	<p>Membuat desain dirtek Twente tentang masa depan Mees Hilgers</p> <p>Membuat desain penampilan Emil Audero melawan Hellas Verona</p> <p>Membuat desain carousel Emil Audero yang masuk best XI Serie A</p> <p>Membuat desain list juara Soeratin cup tahun 2025</p> <p>Membuat desain Rizky Ridho yang dikabarkan akan dipinjamkan ke Terengganu FC</p>
11	25 – 30 September 2025	<p>Stats Pemain Timnas Indonesia era Shin Tae-yong dan Patrick Kluivert</p> <p>Berita tentang Calvin Verdonk dan Dean James</p> <p>Nominasi pemain terbaik Asia</p> <p>Berita Barito Putera yang cleansheet</p>	<p>Membuat desain carousel pertandingan pemain Timnas Indonesia era Shin tae yong dan Patrick Kluivert</p> <p>Membuat desain pemain Timnas yang bermain di Europa League yaitu</p>

			<p>Calvin Verdonk dan Dean James</p> <p>Membuat desain nominasi pemain Asia terbaik</p> <p>Membuat desain Barito Putera yang cleansheet</p>
12	2-9 Oktober 2025	<p>Berita Timnas Indonesia di Seagames 2025 dan Friendly Match melawan Lebanon dan Chinese Taipei</p> <p>Berita tentang Timnas Malaysia</p> <p>Timnas Indonesia vs Timnas Arab Saudi</p>	<p>Membuat desain squadlist pemain timnas indonesia untuk seagames 2025</p> <p>Membuat desain jadwal pertandingan timnas indonesia melawan arab saudi dan irak</p> <p>Membuat desain 7 pemain malaysia yang dokumennya dipalsukan</p> <p>Membuat desain KV gameday untuk timnas indonesia vs arab saudi</p> <p>Membuat desain pemain yang tidak masuk dsp melawan arab saudi</p> <p>Membuat desain “dont lose hope” setelah indonesia kalah melawan arab saudi</p> <p>Membuat desain 3 pemain terbaik vs arab saudi versi halofooty</p>
13	10-16 Oktober 2025	<p>Timnas Indonesia vs Timnas Irak</p> <p>Berita tentang Barito Putera</p> <p>Berita tentang Patrick Kluivert</p>	<p>Membuat desain KV indonesia vs irak dengan judul “do or die”</p> <p>Membuat desain Barito putera unbeaten di liga 2</p> <p>Membuat desain “hari patah hati nasional”</p>

			<p>setelah indonesia tidak lolos pildun</p> <p>Membuat desain umur pemain timnas di tahun 2030</p> <p>Membuat desain list calon pengganti patrick kluivert</p>
14	21-28 Oktober 2025	<p>Borneo FC winstreak 8x</p> <p>Penampilan Rafael Struick</p> <p>Berita PSIS Semarang</p> <p>Berita tentang Ultras Garuda</p>	<p>Membuat desain borneo winstreak 8x</p> <p>Membuat desain penampilan rafael struick selama bersama dewa united</p> <p>Membuat desain “psis semarang, riwayatmu kini”</p> <p>Membuat desain tuntutan ultras garuda</p>
15	30 Oktober – 6 November 2025	<p>Berita tentang BRI Liga 1</p> <p>Timnas Indonesia U17 vs Brazil U17</p> <p>Berita tentang Henri Susilo</p> <p>Timnas Indonesia vs Zambia U17</p>	<p>Membuat desain Aliano lima yang 4x man of the match liga 1</p> <p>Membuat desain KV timnas indonesia u17 vs brazil u17</p> <p>Membuat desain klasemen grup piala dunia u17 timnas indonesia</p> <p>Membuat desain tangan dingin henri susilo</p> <p>Membuat desain KV timnas indonesia u17 vs zambia u17</p>

16	7-14 November 2025	Berita tentang Timnas Indonesia di Seagames 2025 Persis Solo vs PSIM Yogyakarta Berita tentang Liga 3 Berita tentang Borneo FC vs Semen Padang Berita tentang Timnas Indonesia di Piala Dunia U17	Membuat desain squad list Timnas Indonesia untuk Seagames 2025 Membuat desain kv Persis vs PSIM dengan judul Battle of Mataram Membuat desain hasil drawing Liga 3 Membuat desain KV Borneo vs Semen Padang dengan judul “duel beda nasib” Membuat desain kv kemenangan perdana Timnas Indonesia U17 di pildun U17 Membuat kv gameday Timnas Indonesia vs Mali
----	--------------------	---	---

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia, penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat desain untuk Instagram Halobasket dan Halofooty. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat desain *matchday*, *template line up*, *template quote* wawancara. Dan *Key Visual* untuk Halofooty dalam rangka meng-*coverage* Timnas Indonesia U17 di Piala Dunia U17 melawan Arab Saudi. Penulis mengikuti *guideline* warna dari Timnas Indonesia yaitu warna merah dan warna kuning emas.

*Supervisor* penulis membebaskan penulis dalam penggunaan *font* dan *effect*, yang memberikan penulis kebebasan dalam kreativitas dalam pembuatan desain. Kecuali untuk desain berita *daily* menggunakan *template* yang sudah disiapkan oleh penulis. Beberapa desain dibuat untuk *feed instagram* dan juga *instagram story* dimana untuk *layout* dibebaskan oleh *supervisor*.

Untuk mendapatkan bahan-bahan untuk pembuatan desain, penulis menggunakan Getty images dan Freepik untuk mendapatkan foto-foto yang akan digunakan untuk membuat KV. Penggunaan *font* sendiri penulis dibebaskan dalam penggunaan *font* namun untuk desain berita menggunakan dua *font* utama yaitu Anton untuk *headline* dan Inter untuk *sub-headline*. Penggunaan *font* Anton sendiri adalah karena font ini tegas dan tebal yang cocok untuk *headline* berita agar pembaca bisa langsung melihat *headline* berita di postingan tersebut. Font Inter digunakan sebagai sumber khususnya untuk sumber foto darimana penulis mendapatkan foto tersebut.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja**

Berikut merupakan pekerjaan yang dibuat oleh penulis selama melaksanakan pekerjaan magang di PT. Halobasket Indonesia dimana penulis bertanggung jawab untuk membuat desain konten untuk Timnas Indonesia khususnya Timnas Indonesia U17 yang akan berkompetisi di Piala Dunia U17. Berikut merupakan desain yang dibuat oleh penulis selama kompetisi berlangsung.

#### **1. KV Timnas Indonesia U17 melawan Timnas Zambia U17**

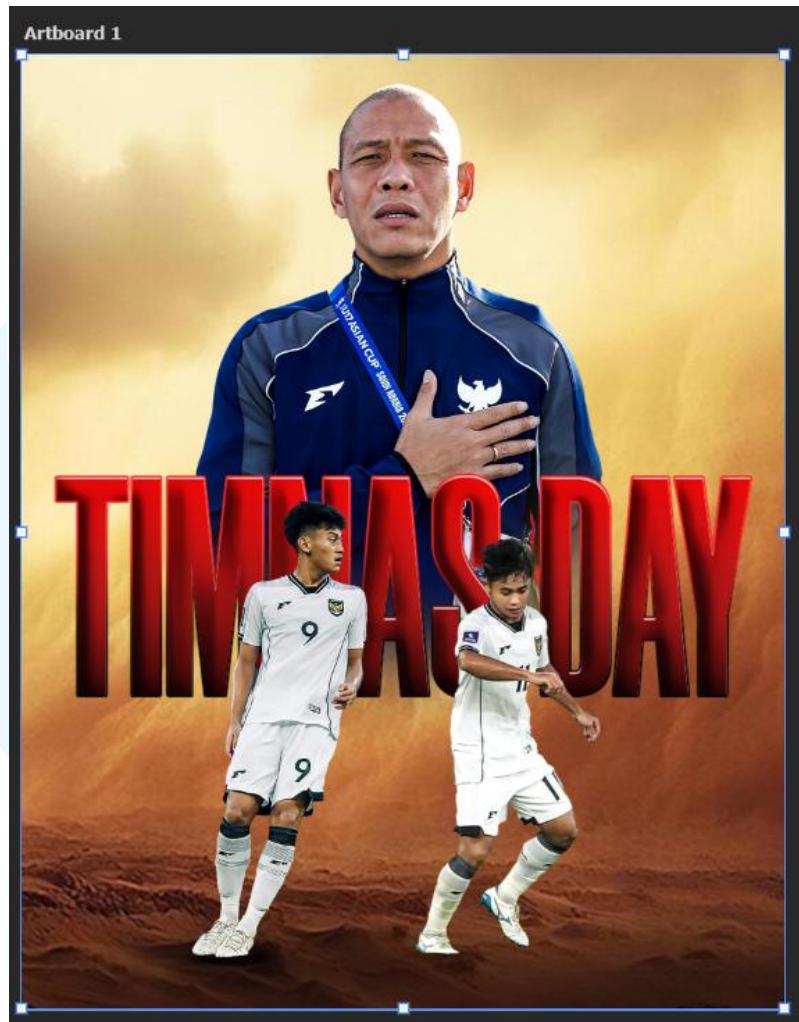
Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat KV untuk pertandingan pertama Timnas Indonesia U17 melawan Zambia U17 di Piala dunia U17. *Supervisor* memberikan kebebasan kepada penulis untuk berkreasi dalam pembuat desain tersebut. Desain dibuat untuk konten feed instagram Halofooty. desain dibuat di Photoshop dengan kanvas ukuran 1080 x 1350. Penulis terlebih dahulu membuat sketsa kasar sebelum membuat desain sambil memikirkan foto-foto pemain yang sesuai dengan konsep desain.



Gambar 3.3 Sketsa Proses Pembuatan KV Indonesia u17 vs Zambia U17 01

Penulis ingin membuat konsep di gurun dimana sesuai dengan iklim Dubai yang panas dan banyak gurun. Lalu penulis mulai mencari foto-foto pemain Timnas Indonesia di Instagram Timnas Indonesia dan juga Instagram para pemain untuk mendapatkan foto yang sesuai. Setelah mendapatkan foto-foto tersebut, penulis lalu menyusun foto-foto agar sesuai dengan konsep penulis.

Setelah menyusun foto, penulis memasukkan teks Timnas Day di bagian tengah desain sebagai *headline* dengan judul “*Timnas Day*”. *Font* yang digunakan adalah *Font Druk* dan di gradasi menggunakan *gradient map* dengan kombinasi warna merah. Setelah itu penulis menambahkan efek *stroke* pada teks dengan warna merah muda agar teks mudah terbaca. Tidak lupa juga penulis menambahkan efek *bevel and emboss* agar teks terlihat seperti 3d dengan warna teks menggunakan warna merah. Warna merah melambangkan warna dari Bendera Indonesia dimana salah satu warnanya adalah warna merah. Penulis kemudian menghapus *background* pada setiap foto para pemain dengan menggunakan fitur *select + subject* untuk menghapus *background* secara cepat untuk mempersingkat waktu.



Gambar 3.5 Proses Pembuatan KV Indonesia U17 vs Zambia U17 02

Setelah proses ini, penulis melakukan *retouch* pada foto pemain dan pelatih dengan menggunakan efek *camera raw filter* agar warna pemain lebih *pop* dan juga menarik. Di *camera raw filter*, penulis mengatur kecerahan, kontras, kurva, dan detail pada setiap foto. Setelah itu penulis melakukan brush pada muka pemain agar warnanya lebih *pop-up* dan juga lebih menarik. Setelah itu, penulis memberikan *shadow* dan *lighting* pada para pemain di bagian yang gelap agar lebih realistik dan penulis juga memberikan efek *color balance* agar foto pemain sama dengan warna background gurun yang bewarna kuning.



Gambar 3.6 Proses Pembuatan KV Indonesia U17 vs Zambia U17 03

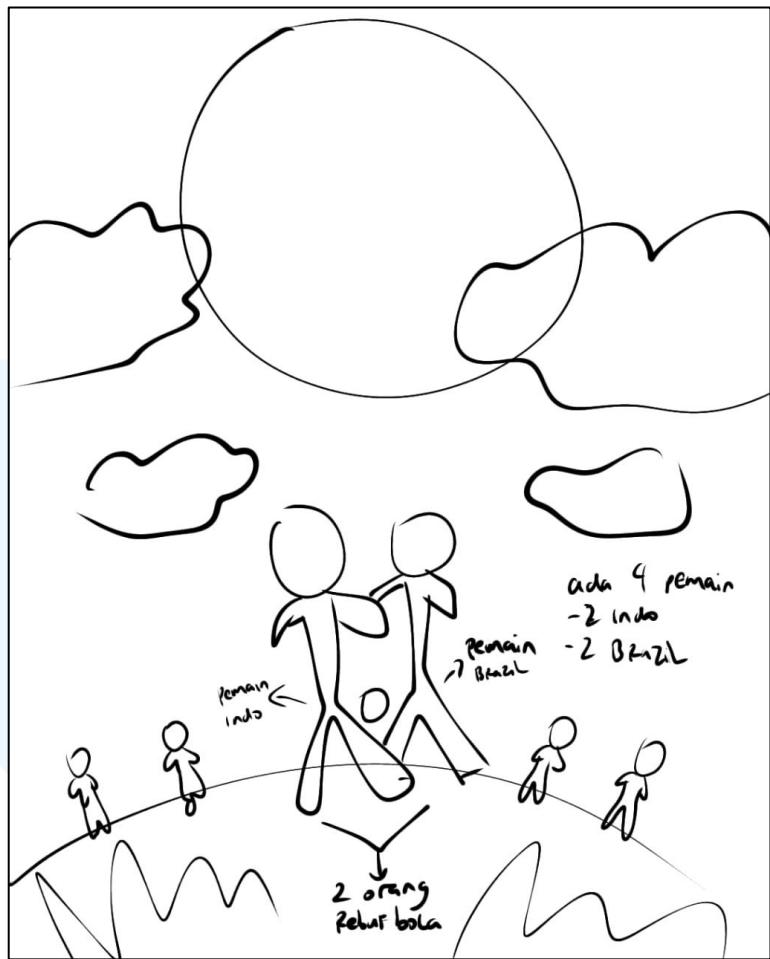
Setelah itu, penulis melakukan *finishing* dengan menggunakan *camera raw filter* lagi dimana penulis mengatur warna agar lebih tajam dengan *color mixer* dan *calibration*. Lalu penulis menambahkan informasi seputar pertandingan seperti “Indonesia vs Zambia” dan informasi seperti tanggal, waktu, dan venue pertandingan. Setelah di *approve* oleh *supervisor*, desain kemudian diangkat di instagram Halofooty.



Gambar 3.7 Desain Final KV Indonesia U17 vs Zambia U17 04

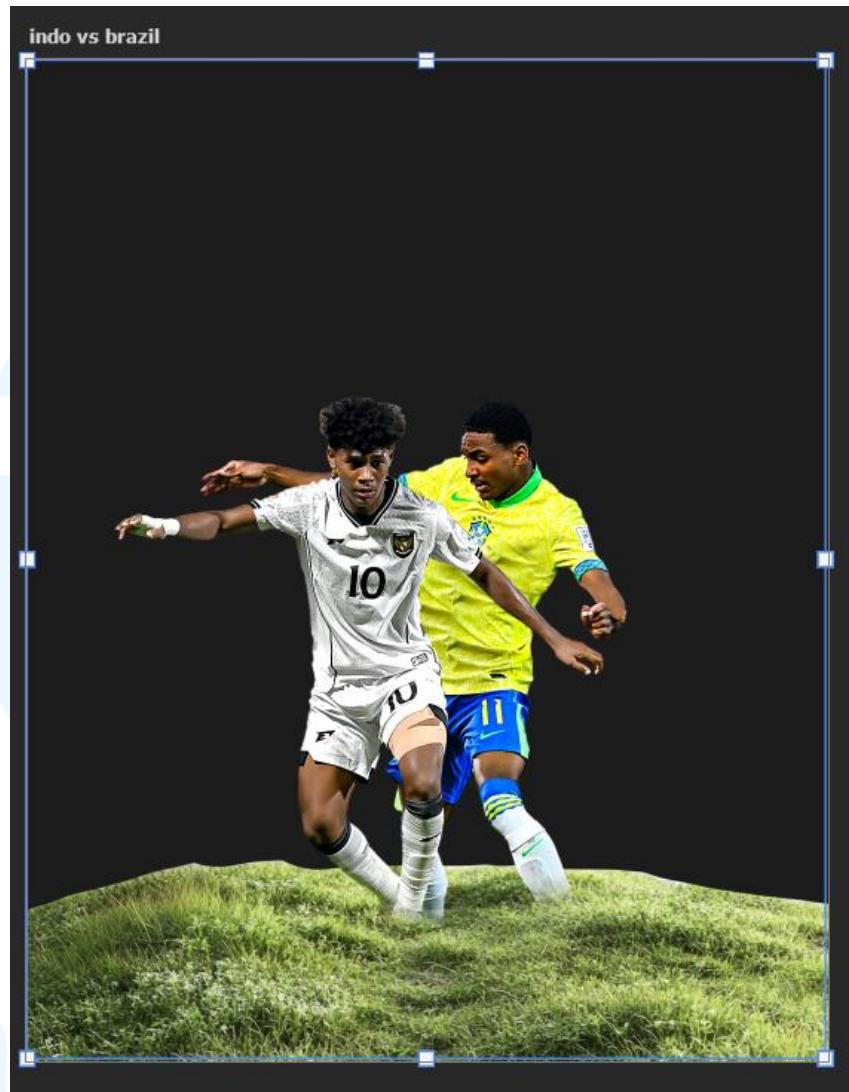
## 2. Membuat desain KV untuk Timnas Indonesia U17 vs Brazil U17

Pada tanggal 6 November, penulis diberikan *brief* untuk membuat desain Timnas Indonesia U17 melawan Timnas Brazil U17 yang akan berlangsung pada 7 November 2025. Penulis diberikan kebebasan untuk membuat desain ini. Penulis memulai dengan kanvas baru dengan ukuran 1080 x 1350. Setelah itu, penulis melakukan pencarian pada *source* gambar-gambar yang diperlukan dimana di cari di *website* seperti Freepik dan Getty Images. Setelah mencari aset foto, penulis kemudian membuat sketsa kasar untuk bisa menentukan arah kemana desain akan dibuat.



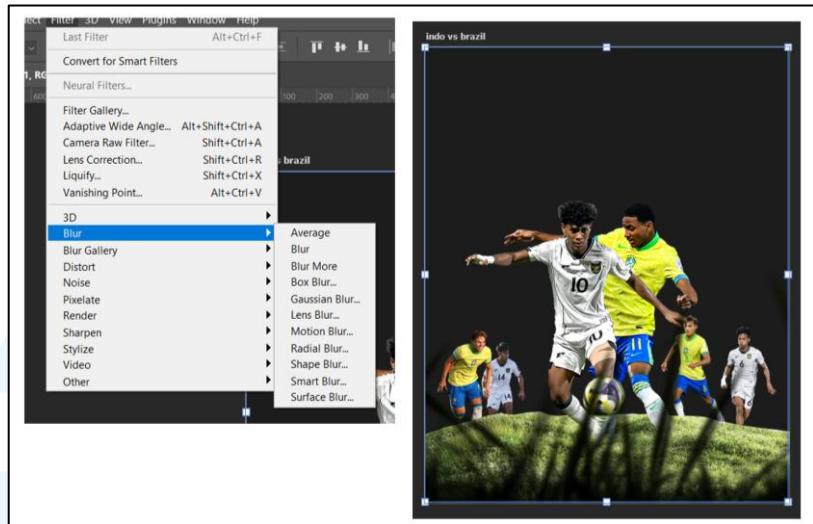
Gambar 3.8 Sketsa Proses Pembuatan KV Indonesia U17 vs Brazil U17 01

Setelah itu, penulis memasukkan foto-foto yang diperlukan kedalam kanvas. Penulis memasukkan dua foto utama yaitu satu pemain Timnas Indonesia dan satu pemain Timnas Brazil. Penulis ingin membuat konsep dimana kedua pemain tersebut sedang berebut bola satu sama lain dan menciptakan kesan panas antar kedua tim. Penulis juga tidak lupa memasukkan gambar rumput pada desain. Karena foto pemain Brazil terlihat tidak seirama dengan foto pemain Indonesia, penulis menggunakan fitur *clone stamp tool* untuk menimpa bagian yang kurang menyatu dengan foto pemain Brazil. Penulis menggunakan *clone stamp tool* secara berulang agar foto terlihat rapi.



Gambar 3.9 Proses Pembuatan KV Indonesia u17 vs Brazil u17 02

Setelah memasukkan dua foto utama, penulis menambahkan elemen lain berupa rumput yang diletakkan didepan dua foto pemain tersebut. Tidak lupa penulis menggunakan efek *gaussian blur* pada rumput agar terlihat realistik dan menarik. Penulis juga memasukkan beberapa foto pemain Timnas Indonesia dan Timnas Brazil sebagai elemen tambahan agar desain tidak terlihat kosong. Tidak lupa penulis memberikan efek *gaussian blur* juga pada para pemain dibelakang subjek agar terlihat seperti ada jarak antara dua foto utama dan foto-foto tambahan.



Gambar 3.10 Proses Pembuatan KV Indonesia U17 vs Brazil U17 03

Agar tidak terlihat kosong, penulis menambahkan foto-foto awan dan juga foto bulan yang menandakan pertandingan berlangsung pada malam hari sesuai dengan jadwal pertandingan yang sebenarnya dimana pertandingan berlangsung pada malam hari pada pukul 22:45 WIB. Penulis mengubah *layer* pada awan menjadi *layer screen* agar gambar awan menjadi *PNG* dan tidak menutup bagian belakang. Penulis juga mengatur *Brightness* dan *Contrast* pada foto bulan agar warnanya lebih *pop-up* dan menyatu dengan foto-foto pemain.

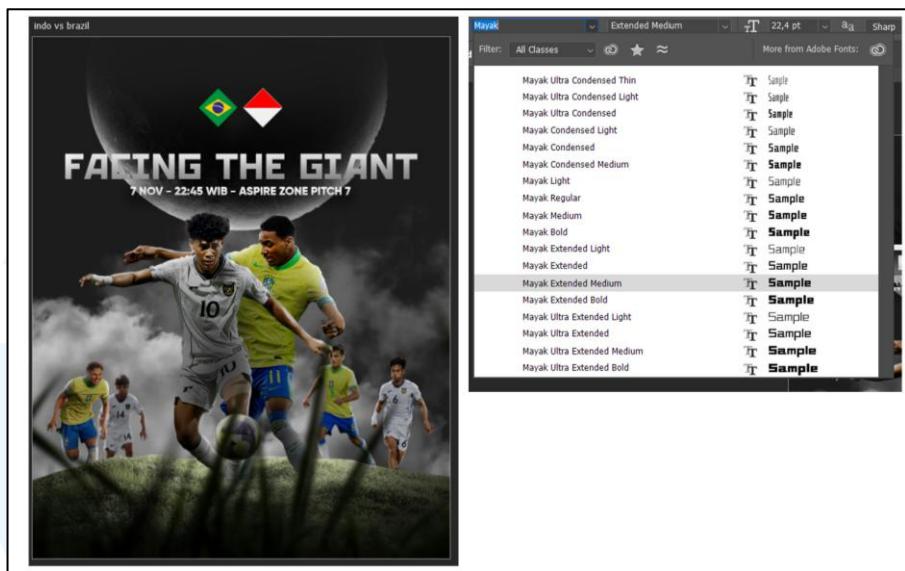
UVN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11 Proses Pembuatan KV Indonesia U17 vs Brazil U17 04

Setelah memasukkan elemen-elemen dari foto pemain hingga langit, penulis melakukan *retouch* pada pemain dengan menggunakan *camera raw filter* dan juga memberikan *shadow* dan cahaya pada rumput, pemain dan juga bulan agar desain terlihat realistik. Setelah melakukan *retouch*, penulis memasukkan informasi seputar pertandingan seperti tanggal bermain, waktu, dan juga stadion tempat pertandingan berlangsung. Lalu Penulis memasukkan kedua bendera masing masing tim yaitu Indonesia dan Brazil. penulis juga memasukkan judul *headline*

dengan judul “*FACING THE GIANT*” dengan menggunakan *font Mayek* yang jenisnya merupakan *Mayek Extended Medium*.



Gambar 3.12 Proses Pembuatan *KV* Indonesia U17 vs Brazil U17 05

Setelah itu, penulis melakukan *finishing* pada desain agar terlihat lebih apik dan *eye catching* dengan menggunakan *Camera raw filter*. Setelah itu, penulis menambahkan *glow* menggunakan *brush* yang *layernya* sudah di *set ke add* agar cahaya pada desain terlihat menonjol dan menarik. Lalu, penulis mengirim *file preview* terlebih dahulu ke *supervisor*. Setelah melalui *approval supervisor*, desain kemudian di-*publish* di instagram Halofooty.

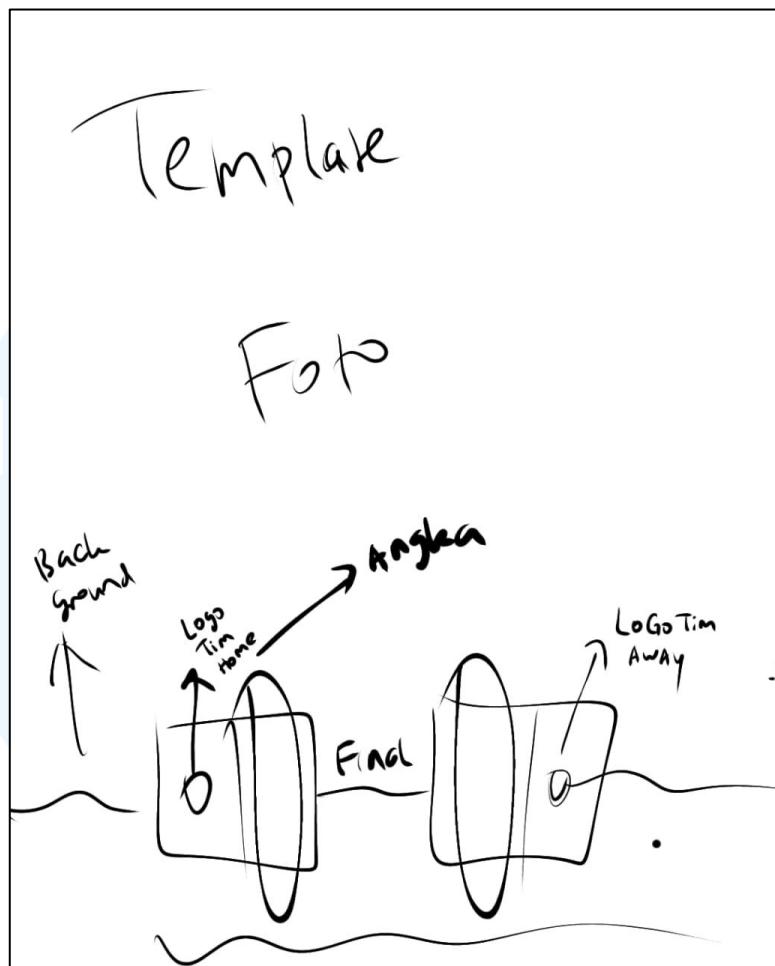
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13 Desain Final KV Indonesia U17 vs Brazil U17 06

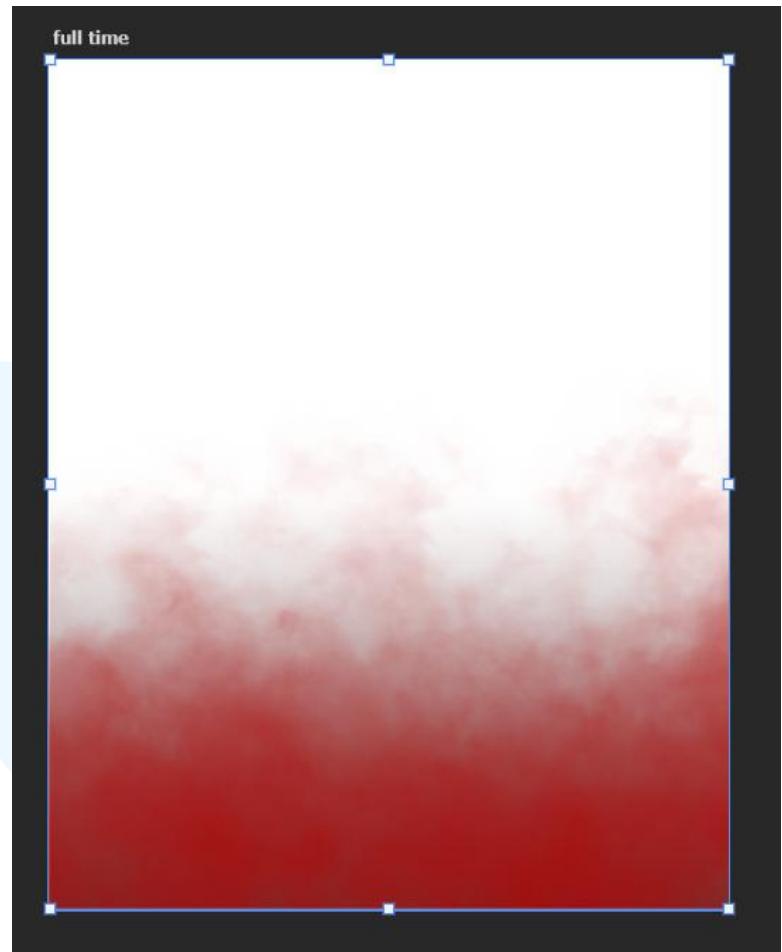
### 3. Membuat *template final score* untuk Timnas Indonesia U17

Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat template khusus untuk Timnas Indonesia U17 setelah mereka bertanding. Template ini akan digunakan sepanjang kompetisi saat Timnas Indonesia bermain. Penulis diminta untuk membuat template yang simpel namun *catchy* dan menarik. Pertama, penulis melakukan pencarian referensi melalui pinterest, kemudian menentukan mana yang akan dijadikan referensi. Desain dibuat di Photoshop dengan kanvas ukuran 1080 x 1350 sesuai dengan ukuran postingan *feed* instagram. Penulis kemudian membuat sketsa kasar untuk membuat desain *template*.



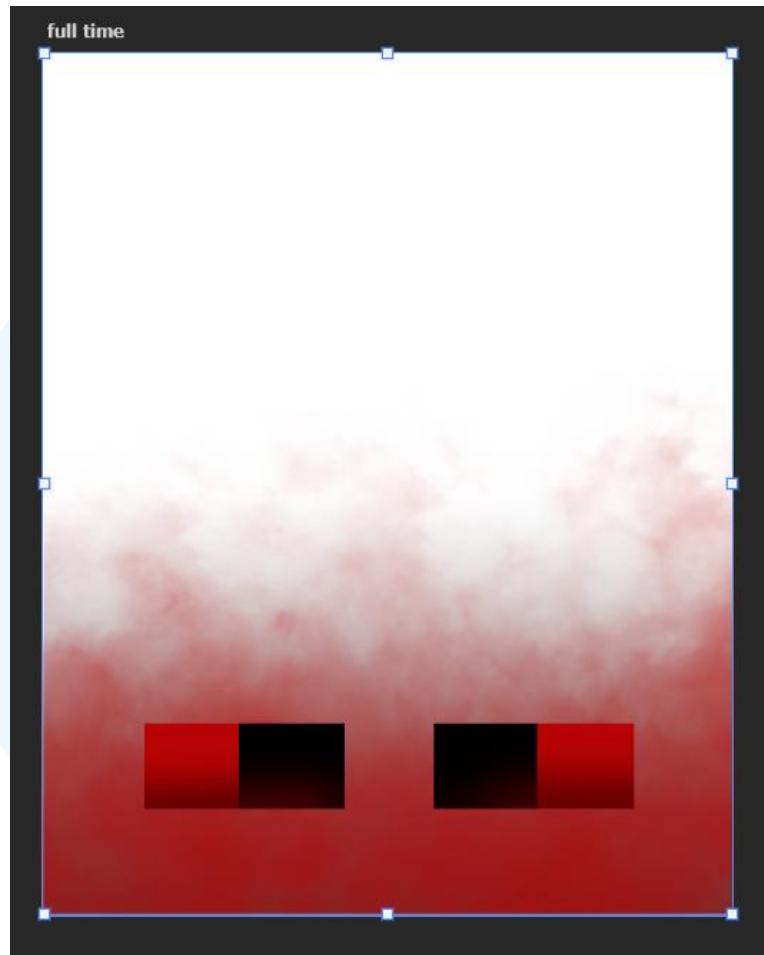
Gambar 3.14 Sketsa Proses Pembuatan Template Final Score 01

Setelah itu, penulis melakukan *brushing* pada bagian bawah dengan menggunakan warna merah tua sesuai dengan warna baju pemain timnas. Tidak lupa juga menambahkan efek asap yang diberikan warna merah agar terlihat lebih menarik. Selain itu, penulis juga menambahkan efek *shadow* dengan menggunakan *brush* agar ada gradasi warna.



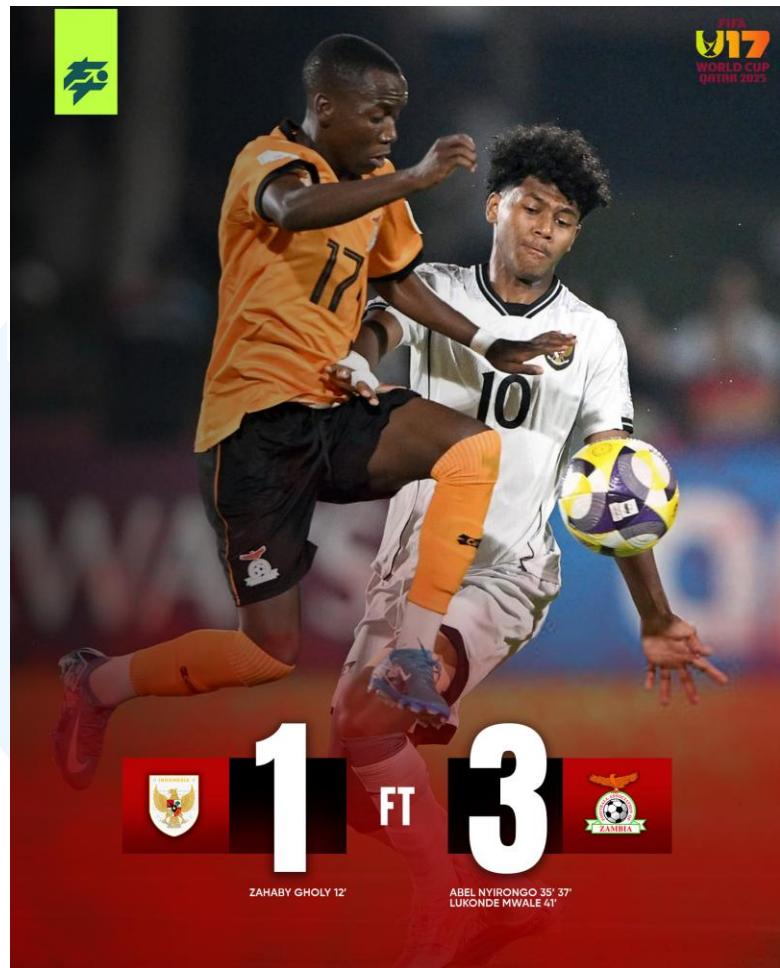
Gambar 3.15 Proses Pembuatan *Template Final Score 02*

Penulis lalu memberikan bentuk kotak dengan menggunakan *rectangle tool* dan dibentuk dengan warna hitam. Lalu *shape* tersebut di *duplicate* dan di *stretch* menjadi bentuk kotak dan diletakkan di sebelah *shape* bewarna hitam dengan menggunakan *clipping mask*. Lalu penulis menambahkan efek bayangan dengan menggunakan *exposure* lalu di *brush* agar memiliki gradasi warna. Penulis kemudian memberikan efek *drop shadow* bewarna putih supaya warna merah *shape* tidak menyatu dengan *background* merah yang dibuat sebelumnya. Dua kotak yang dibuat sebagai penanda dimana kotak bewarna merah untuk logo tim sedangkan kotak bewarna hitam untuk skor.



Gambar 3.16 Proses Pembuatan Template Final Score 03

Lalu penulis menambahkan informasi seputar pertandingan seperti teks angka yang diletakkan di bagian kotak bewarna hitam *font* yang digunakan khusus untuk teks angka adalah *font Anton*. Kotak merah untuk logo tim dari kedua kesebelasan. Penulis juga tidak lupa menambahkan teks dibawah kotak yang berfungsi untuk memperlihatkan siapa aja yang mencetak gol dari kedua tim. Setelah selesai, penulis memasukkan foto dari pertandingan yang berlangsung dan memasukkan informasi sesuai dengan pertandingan yang telah berakhir. Lalu desain diberikan ke *supervisor* kemudian di naikkan di instagram *Halofooty*. template bisa diubah sesuai dengan pertandingan yang sedang berlangsung.



Gambar 3.17 Final Desain Template Final Score 04

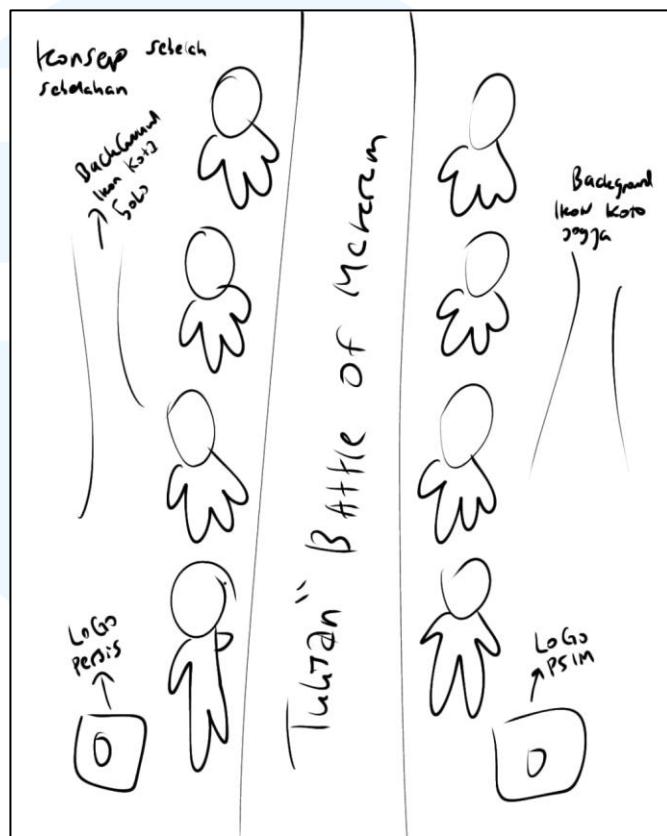
### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Berikut merupakan beberapa tugas tambahan kerja yang diberikan *supervisor* ke penulis untuk dikerjakan. Penulis membuat desain untuk akun instagram *Halofooty* untuk membahas seputar Liga Indonesia yaitu *BRI Super League* dan *Pegadaian Championship*. Berikut merupakan beberapa tugas tambahan yang dibuat oleh penulis. Berikut merupakan projek-projek tambahan yang dikerjakan penulis:

#### 3.3.2.1 Proyek Desain “*Battle of Mataram*”

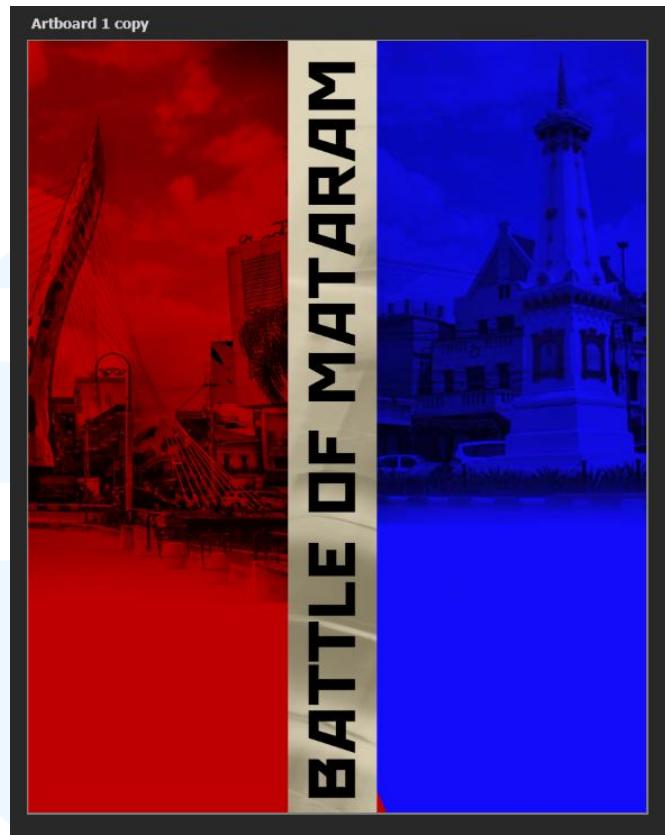
Proyek ini diberikan dari *supervisor* ke penulis untuk membuat desain *Derby Mataram* antara Persis Solo dan PSIM Yogyakarta. Penulis

diberikan beberapa referensi oleh *supervisor* untuk membuat desain. Setelah memilih referensi yang cocok, penulis kemudian membuat desain di *Photoshop* dengan ukuran kanvas 1080 x 1350. Penulis terlebih dahulu membuat sketsa kasar sebelum membuat desain.



Gambar 3.18 Sketsa Proses Pembuatan Desain “*Battle of Mataram*” 01

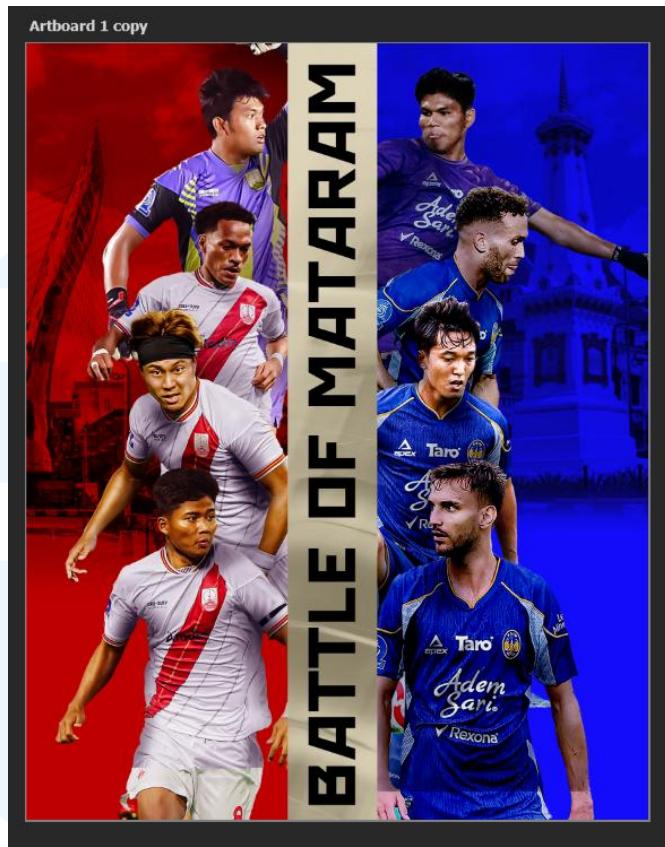
Penulis kemudian membagi kanvas menjadi 2 warna yaitu warna merah dan juga warna biru dimana warna merah untuk Persis Solo dan warna biru untuk PSIM Yogyakarta. Penulis juga menambahkan foto ikon dari kedua daerah. Lalu kedua foto tersebut diubah menjadi *layer multiply*. Kemudian penulis menambahkan *shape* kotak di bagian tengah dengan menggunakan *rectangle tool* lalu warnanya diubah menjadi warna krem kemudian penulis menambahkan *overlay* bergaris yang layernya diubah menjadi *linear burn*, kemudian penulis menambahkan teks berjudul “*Battle of Mataram*” dengan menggunakan *Font Mayek* berwarna hitam dan diletakkan di tengah.



Gambar 3.19 Proses Pembuatan Desain “*Battle of Mataram*” 02

Kemudian penulis menambahkan 8 foto pemain yang diantaranya 4 foto pemain Persis Solo dan 4 foto pemain PSIM Yogyakarta. Kemudian foto-foto tersebut disusun berjajar keatas dan disusun dengan rapi. Setelah itu, penulis melakukan *retouch* pada setiap pemain dengan menggunakan *camera raw filter* dan juga memberikan efek bayangan dengan menggunakan *exposure*. Setelah itu, penulis menggunakan *color balance* agar memberikan perbedaan pada setiap pemain dimana pada bagian pemain Persis dibuat menjadi kemerahan sedangkan untuk bagian pemain PSIM dibuat warnanya menjadi lebih biru.

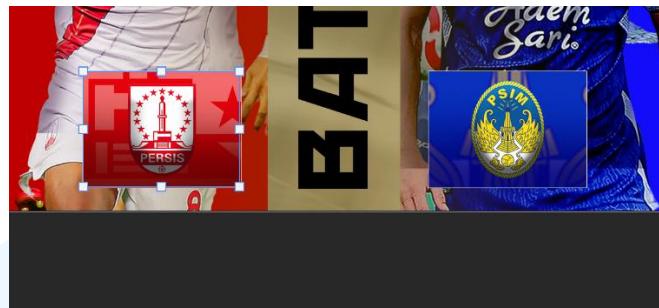
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.20 Proses Pembuatan Desain Battle of Mataram 03

Kemudian penulis menambahkan *shape* kotak dengan menggunakan *rectangle tool* dengan warna merah dan biru. Dua warna tersebut untuk melambangkan jika merah untuk Persis dan biru untuk PSIM. Penulis juga menambahkan logo klub yang di *zoom* ke dalam *shape* kotak yang dibuat dengan *clipping mask*, lalu logo klub tersebut *opacity* diturunkan 42%. Lalu penulis memasukkan logo kedua klub sesuai dengan warna kotak yang sudah dibuat. Kemudian logo klub diberikan efek *bevel and emboss* agar memberikan kesan 3d pada logo klub.

MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.21 Proses Pembuatan Desain Battle of Mataram 04

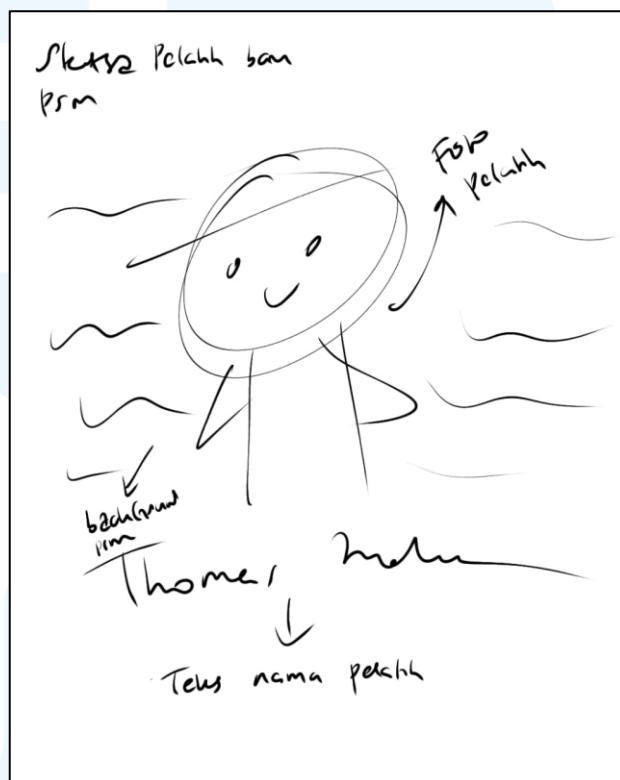
Setelah itu, penulis melakukan *finishing* pada desain dengan menggunakan *camera raw filter*. Penulis mengatur kontras, cahaya, dan juga warna agar desain lebih menarik dan warna lebih tajam. Terakhir, penulis memasukkan *watermark* Halofooty dan logo *BRI Super League* pada desain. Setelah melalui *approval* dari *supervisor*, desain kemudian dinaikkan di *instagram* Halofooty.



Gambar 3.22 Final Desain “Battle of Mataram” 05

### 3.3.2.2 Proyek Desain Thomas Trucha Pelatih Baru PSM Makassar

Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat desain peresmian pelatih baru PSM Makassar yaitu Thomas Trucha. Setelah diberikan *brief* oleh *supervisor*, penulis langsung mencari foto-foto dan elemen visual yang diperlukan untuk membuat desain. Setelah itu, penulis mulai membuat desain di *Photoshop* dengan ukuran kanvas 1080 x 1350 sesuai dengan ukuran *feed instagram*. Penulis kemudian membuat sketsa kasar sambil memikirkan konsep model desain yang akan dibuat.



Gambar 3.23 Sketsa Desain Thomas Trucha Pelatih Baru PSM 01

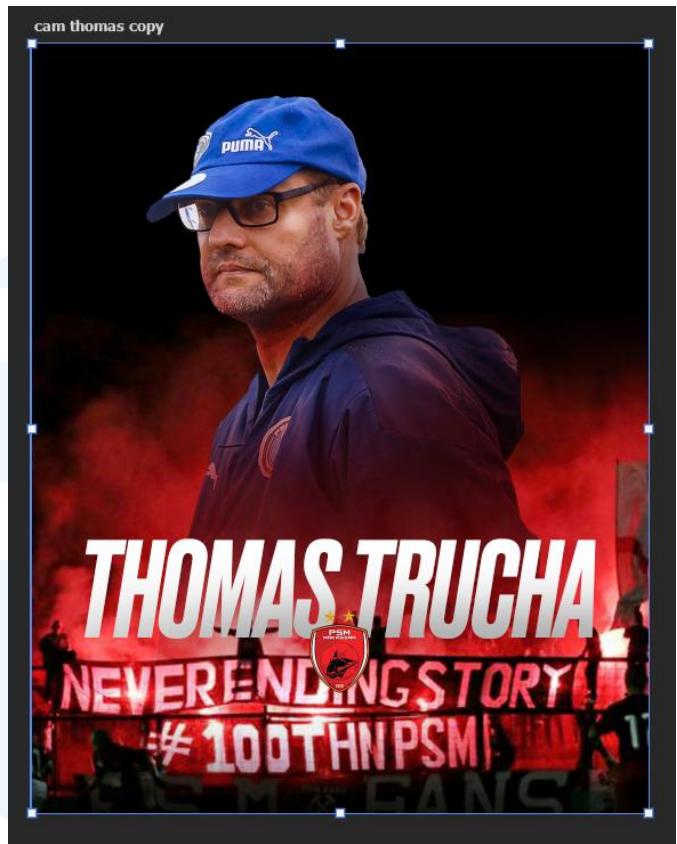
Setelah itu penulis memasukkan membuat *background* warna hitam dengan menggunakan *color fill*. Penulis kemudian memasukkan foto-foto yang diperlukan untuk desain yaitu foto suporter PSM Makassar dan foto Thomas Trucha. Kemudian penulis melakukan *retouch* pada foto Thomas Trucha dengan menggunakan *camera raw filter* untuk mengatur kontas, cahaya, *detail*, dan warna.



Gambar 3.24 Proses Desain Thomas Trucha Pelatih Baru PSM 02

Setelah memasukkan foto suporter dan pelatih serta melakukan *retouch*, Penulis kemudian memasukkan tulisan Thomas Trucha dengan menggunakan *font Druk Trial medium italic* serta juga memberikan efek *exposure* pada teks untuk memberikan efek bayangan pada teks. Setelah itu penulis memasukkan logo PSM Makassar yang ditaruh di tengah teks. Penulis juga memberikan efek *drop shadow* pada tulisan Thomas Trucha agar *font* terlihat jelas dan tidak menyatu dengan warna foto suporter PSM.

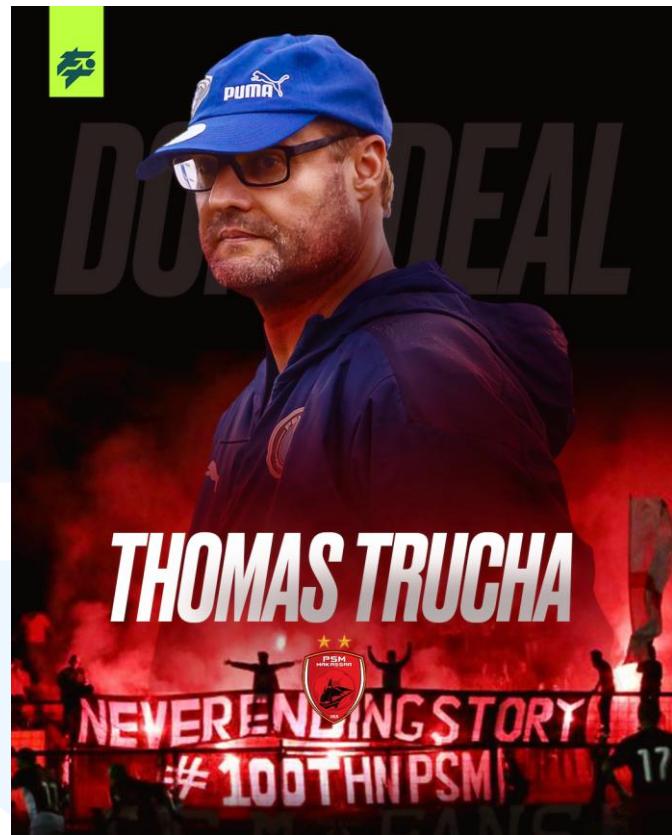
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.25 Proses Desain Thomas Trucha Pelatih Baru PSM 03

Di bagian terakhir, penulis melakukan *finishing* dan *color correction* dengan menggunakan *camera raw filter*. Penulis memberikan efek *contrast*, *brightness*, *curve*, dan *detail* serta koreksi warna dengan menggunakan *color mixer* dan *calibration*. Terakhir, penulis memasukkan *watermark* Halofooty dan tulisan “Done Deal” dibelakang foto Thomas Trucha dimana *opacity* diturunkan ke 7%. Setelah di *approve* oleh *supervisor*, desain kemudian dinaikkan di Instagram Halofooty.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.26 Final Desain Thomas Trucha Pelatih Baru PSM 04

### 3.3.2.3 Desain **KV** Rafael Struick Yang Belum Mencetak Gol

Penulis diberikan *brief* untuk membuat desain tentang Rafael Struick yang masih belum mencetak gol dan asis selama berseragam Dewa United. Penulis diminta untuk membuat desain yang gelap dan *gloomy* yang menggambarkan situasi Rafael Struick saat ini. Penulis kemudian mencari foto-foto yang akan digunakan dan membuat desain di *Photoshop* dengan ukuran kanvas 1080 x 1350. Penulis kemudian membuat sketsa kasar sebelum membuat desain untuk bisa mendapatkan gambaran untuk membuat desain.

MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.27 Sketsa Desain KV Rafael Struick Yang Belum Mencetak Gol 01

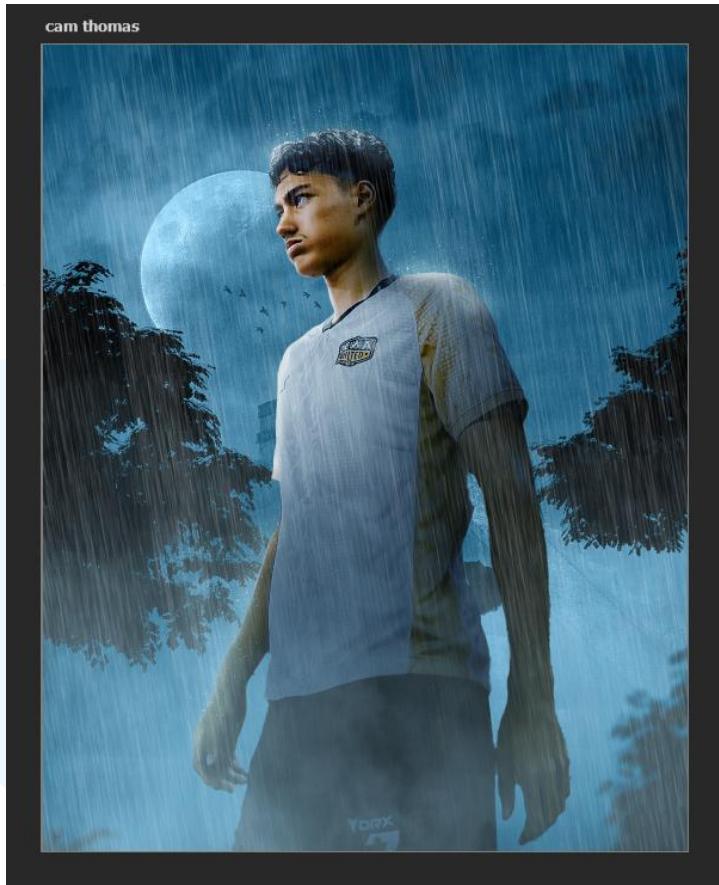
Setelah itu, penulis memasukkan *background* langit malam sebagai *background*. Penulis kemudian memasukkan foto Rafael Struick yang sedang pose menunduk. Foto tersebut memberikan simbol bahwa Rafael Struick frustasi dengan keadannya saat ini. Penulis juga memberikan efek asap dengan menggunakan *brush* khusus asap.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



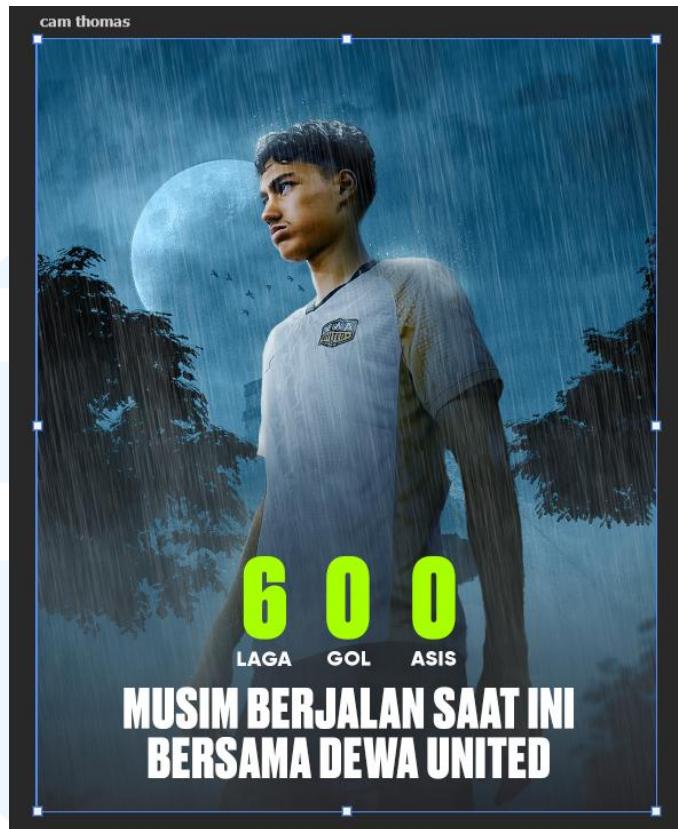
Gambar 3.28 Proses Desain KV Rafael Struick Yang Belum Mencetak Gol 02

Setelah memasukkan foto *background* dan Rafael Struck, penulis kemudian melakukan *retouch* pada foto Rafael Struick dimana penulis mengatur pengcahayaan, kontras, curva, dan *detail*. Kemudian penulis memberikan *Color Balance* pada foto pemain menjadi warna yang agak kebiruan. Setelah itu, penulis brush area gelap pada pemain agar terlihat realistik. Kemudian, penulis memberikan efek hujan dengan menggunakan *brush* khusus untuk hujan. Penulis juga menambahkan efek seperti terkena hujan pada pemain dengan menggunakan *brush* dan juga *overlay* rintik hujan yang *layernya* diubah menjadi *screen*.



Gambar 3.29 Proses Desain KV Rafael Struick Yang Belum Mencetak Gol 03

Penulis lalu memasukkan informasi seputar *stats* Rafael Struick selama bermain bersama Dewa United. *Font* yang digunakan untuk angka adalah *Druk Trial Heavy* bewarna hijau sedangkan untuk tulisan lainnya menggunakan *font Gilroy Extra Bold*. Penulis juga memberikan teks *headline* dengan judul “Musim berjalan saat ini bersama Dewa United “ dengan *font Anton*. Terakhir, penulis memberikan efek *shadow* agar teks dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 3.30 Proses Desain KV Rafael Struick Yang Belum Mencetak Gol 04

Terakhir, penulis melakukan *finishing* pada desain dengan menggunakan *camera raw filter* untuk mengatur kecerahan, kurva, dan *detail* dan juga koreksi warna desain dengan menggunakan *color mixer* dan *calibration* agar warna lebih tajam dan *on point*. Setelah selesai dengan itu, penulis memasukkan *watermark* Halofooty di sebelah kiri dan logo Dewa United di sebelah kanan. Berikut merupakan desain *final* dari yang sudah dibuat oleh penulis:

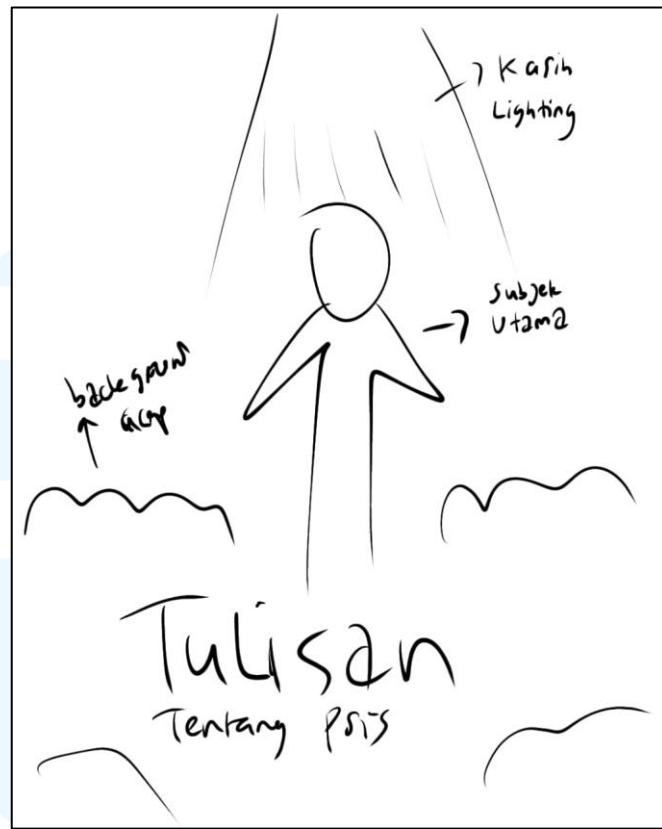
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.31 Final Desain KV Rafael Struick Yang Belum Mencetak gol 05

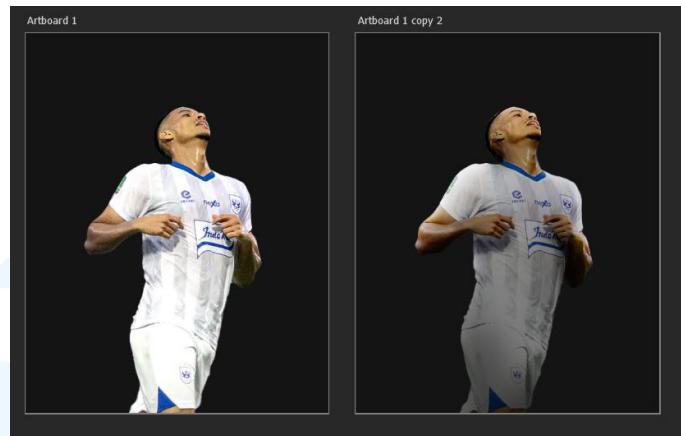
#### 3.3.2.4 Desain PSIS Semarang “*PSIS Semarang Nasibmu Kini*”

Penulis diberikan *brief* untuk membuat desain *KV* untuk menggambarkan PSIS Semarang yang sedang terpuruk di dasar klasemen. Penulis diminta untuk membuat desain yang memberikan gambaran gelap dan kesan lelah pada desain. Penulis langsung mencari *source* foto pemain di instagram resmi PSIS Semarang. Desain dibuat dengan Photoshop dengan ukuran kanvas 1080 x 1350 dengan menggunakan *background* warna hitam.



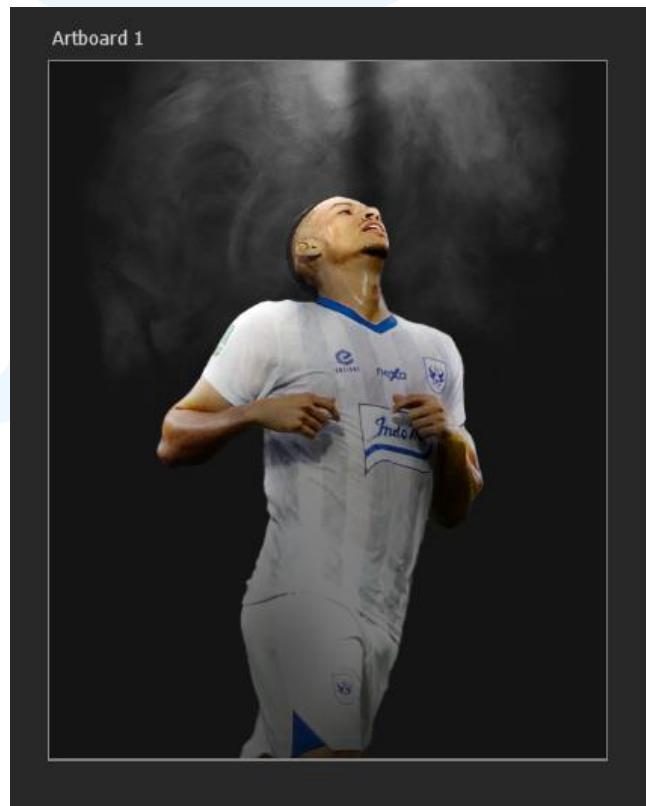
Gambar 3.32 Proses Pembuatan Desain “PSIS Semarang Nasibmu Kini” 01

Setelah itu, penulis memasukkan foto pemain PSIS Semarang yang posenya disesuaikan dengan konsep desain. Penulis lalu melakukan retouch pada foto pemain dengan menggunakan *camera raw filter* dimana penulis mengatur pencahayaan, kontras, kurva dan detail supaya foto pemain lebih tajam. Penulis kemudian memberikan efek *shadow* dengan menggunakan *brush* lalu mewarnai bagian yang gelap dengan *brush*. Tak lupa penulis juga memberikan efek cahaya pada foto pemain dengan menggunakan *curve*.



Gambar 3.33 Proses Pembuatan Desain “PSIS Semarang Nasibmu Kini” 02

Penulis lalu memasukkan *overlay light rays* dibagian atas untuk memberikan cahaya pada bagian atas pemain. *Overlay* tersebut kemudian diubah *layernya* menjadi *add* agar cahayanya lebih terang. Penulis kemudian memberikan *rim lighting* pada foto pemain agar cahaya pada pemain lebih terlihat.



Gambar 3.34 Proses Pembuatan Desain “PSIS Semarang Nasibmu Kini” 03

Penulis kemudian melakukan *finishing* pada desain dengan meng-*merge* desain dengan *ctrl + alt + shift + E* lalu memberikan efek *camera raw filter*. Di *camera raw filter*, penulis mengatur kontras, pencahayaan, dan kurva dimana kurvanya dinaikkan menjadi lebih kebiruan, setelah itu penulis melakukan koreksi warna di bagian *color mixer* dan *calibration*. Setelah itu penulis menambahkan teks *headline* dengan judul “PSIS Semarang Nasibmu Kini”. Terakhir, penulis kemudian memasukkan *watermark* Halofooty kemudian setelah *approval* dari *supervisor*, desain kemudian di naikkan di instagram Halofooty.



Gambar 3.35 Final Desain “PSIS Semarang Nasibmu Kini” 04

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Selama melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia, penulis mengalami beberapa kendala saat membuat desain. walau banyak kendala, penulis selalu mendapatkan semangat dari *supervisor* dan atasan dan kadang dibantu dicarikan referensi untuk membuat desain. Selama magang, penulis mendapatkan pembelajaran untuk meningkatkan *skill* dalam membuat desain dimana mendorong penulis untuk membuat desain dengan *layout* yang jarang penulis lihat dan gunakan.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Selama magang di PT. Halobasket Indonesia, penulis bertanggung jawab untuk mengurus desain untuk instagram Halofooty. penulis pastinya mengalami tantangan selama membuat desain yaitu seperti *artblock* dan juga *deadline* yang kadang sangat ketat sehingga kadang beberapa desain dibuat seadanya. *Artblock* sering muncul pada penulis karena konsep yang digunakan pada desain selalu dianggap terlalu simpel dan tanggung. Ini membuat penulis harus memutar otak yang kadang membuat desain menjadi kurang maksimal. Tantangan lainnya adalah mencari *source* foto untuk desain yang akan dibuat. Foto yang didapat kadang memiliki kualitas yang rendah sehingga harus *searching* ke instagram pemain dan instagram resmi tim tersebut. Tantangan ketiga adalah komunikasi dengan *supervisor*. Pemilihan bahasa yang digunakan oleh penulis sering di rasa tidak sopan, ini membuat situasi menjadi canggung namun desain harus diselesaikan dan desain harus dikirim kepada beliau.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Solusi dari permasalahan yang dialami penulis selama magang adalah pertama, untuk *artblock*, penulis membuat kopi atau makan dulu. Selama makan, usahakan bagi penulis untuk tidak memikirkan desain yang sedang dibuat. Dari sana, penulis akan mendapatkan ide baru dan ketika sudah muncul

ide, penulis langsung eksekusi untuk membuat desain supaya ide tersebut tidak hilang. Yang kedua, untuk pencarian *resource* foto pemain, penulis menggunakan *apps* untuk menaikkan kualitas foto. Namun, ketika dirasa sangat jelek kualitasnya, penulis konsultasi terlebih dahulu dengan *supervisor* apakah foto tersebut dipakai atau tidak. Solusi ketiga, penulis harus menggunakan bahasa lebih sopan supaya tidak mengganggu dan profesional saat berbicara dengan *supervisor*. Dengan bahasa yang sopan, *supervisor* juga akan menghormati penulis selama melaksanakan magang.

