

BAB III

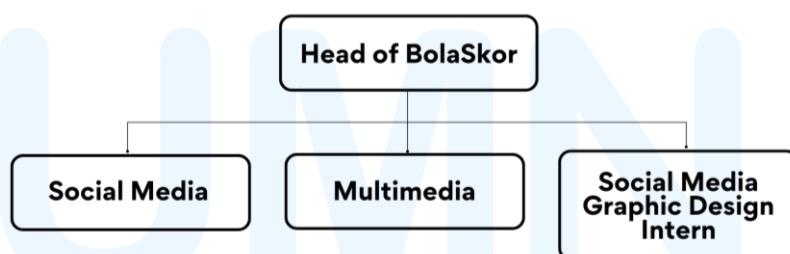
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang di BolaSkor.com menempatkan penulis dalam lingkungan kerja yang terstruktur dan kolaboratif. Penulis sebagai *social media graphic intern* memiliki tanggung jawab untuk membantu kebutuhan konten grafis dan termasuk ke dalam tim *social media* BolaSkor.com. Posisi ini berada langsung di bawah arahan *head of BolaSkor.com*, dan berkoordinasi dengan tim *social media* serta multimedia. Melalui koordinasi yang teratur dan proses pelaksanaan kerja yang terstruktur, penulis tidak hanya membuat konten grafis yang informatif namun juga dapat merepresentasikan citra media.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan program magang di BolaSkor.com, penulis ditempatkan dalam tim *social media* yang fokus dalam mengelola dan mengembangkan konten untuk platform digital perusahaan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Pelaksanaan Kerja

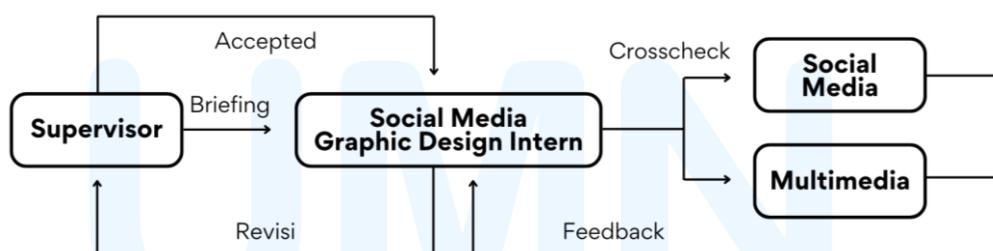
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Meski berada dalam tim *social media*, namun penulis di bimbing secara langsung oleh *head of BolaSkor.com* yang merupakan *supervisor* sekaligus pembimbing utama selama penulis menjalani program magang. Adapun tim *social media* dan multimedia yang turut membantu memberikan *briefing* yang lebih rinci hingga memberikan *feedback* dalam mengerjakan tugas desain. Sebagai *social media graphic intern*, penulis memiliki peran

untuk mendukung serta membantu tim *social media* dan multimedia dalam membuat konten grafis harian. Melalui koordinasi yang terarah, pelaksanaan kerja penulis selalu melalui proses diskusi dan evaluasi bersama *supervisor*, tim *social media* dan multimedia agar dapat menghasilkan konten grafis yang sesuai dengan citra dan kebutuhan media. Dalam proses pembuatan konten grafis, tugas penulis meliputi pencarian referensi dan aset yang perlukan hingga melakukan revisi dari *supervisor* dan tim terkait.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis berperan menerjemahkan materi dan arahan yang diberikan menjadi visual yang menarik dan informatif sembari memperhatikan gaya visual BolaSkor.com agar desain yang diciptakan dapat merepresentasikan media. Oleh karena itu terdapat koordinasi pelaksanaan kerja yang disesuaikan agar penulis dapat menciptakan desain grafis yang sesuai dengan *briefing supervisor*. Pengerjaan konten grafis rata-rata dapat diselesaikan dalam satu hari, karena tugas yang diberikan hanya terbatas pada konten *feed* harian untuk platform Instagram. Berikut adalah bagan alur pelaksanaan kerja di BolaSkor.com:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam pelaksanaan kerja, penulis menerima instruksi langsung dari *supervisor* kemudian berkoordinasi dengan tim *social media* dan multimedia. Koordinasi dengan tim *social media* tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan saran, namun juga agar dapat menyesuaikan kebutuhan desain dengan jadwal publikasi di platform digital. Setelah mendapatkan *briefing* yang jelas, penulis akan sampai pada tahap mengumpulkan referensi dan membuat desain. Sesaat setelah desain berhasil dibuat, penulis kemudian

meminta *feedback* dari tim *social media* dan *supervisor*, dan akhirnya memasuki tahap revisi jika ada hal yang kurang sesuai dengan konten grafis. Setiap proses revisi dan persetujuan publikasi konten grafis selalu melalui konfirmasi dari *supervisor* untuk memastikan desain yang dibuat sesuai dengan *briefing* dan citra media.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani pelaksanaan magang, penulis dipercaya oleh *Head* BolaSkor.com yang merupakan *supervisor* penulis untuk mengerjakan tugas-tugas konten grafis Instagram. Tabel berikut diisi sesuai dengan *daily task* yang telah diisi dalam laman ProStep. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan selama magang di BolaSkor.com yang merupakan anak portal dari PT Merah Putih Media.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	29 Juli — 1 Agustus 2025	Meeting evaluasi bulanan BolaSkor.com	<i>Meeting</i> membahas evaluasi sekaligus perkenalan dan penjelasan <i>jobdesc</i> penulis secara garis besar, mendapatkan <i>template frame feed</i> Instagram BolaSkor.com
		Konten grafis harian tentang pengguna <i>jersey</i> no 10 sebelum Kylian Mbappe	Mencari referensi dan foto pemain di Instagram dan Pinterest, membuat efek tekstur kertas untuk digunakan sebagai <i>background</i> khas BolaSkor.com yang akan digunakan di sebagian besar desain <i>feed</i> penulis
		Konten grafis tanggal pertandingan Barcelona dengan Real Madrid	Mencari foto pemain, logo klub, serta referensi dari BolaSkor.com dan media lain yang disesuaikan dengan gaya visual perusahaan
2	4—8 Agustus 2025	Konten grafis harian mengenai pemain yang dibeli oleh Chelsea di era Todd Boehly	Mencari referensi grafis dari media lain dan foto pemain dari akun <i>official</i>

		Konten grafis harian mengenai pasangan sepak bola Timnas	Mencari foto dan referensi desain dari BolaSkor.com kemudian membuat desain yang serupa
		Konten grafis harian membuat daftar pelatih Super League 2025/2026	Mencari foto pelatih dan tipografi yang sesuai, menyusun posisi serta <i>layout</i> foto
		Konten grafis harian mengenai beberapa pesepak bola yang merupakan penggemar berat anime “One Piece”	Mencari foto-foto pemain dan referensi kutipan dari desain grafis BolaSkor.com sebelumnya
		Konten grafis mengenai jadwal Timnas Indonesia U-17	Mencari foto pemain dan aset-aset lain yang perlukan, mencari <i>font</i> dan warna yang sesuai dengan desain terdahulu
3	11—15 Agustus 2025	Konten grafis harian membuat kumpulan <i>jersey</i> klub <i>Super League</i> 2025/2026	Mencari referensi desain dan foto <i>jersey</i> klub-klub sepak bola di akun Instagram <i>official</i>
		Konten grafis harian mengenai transfer (pemain) cerdas yang dilakukan Eintracht Frankfurt (klub sepak bola)	Mencari referensi desain dari media lain, foto pemain menggunakan <i>jersey</i> lama (sebelum transfer) dan <i>jersey</i> baru (setelah transfer), logo klub, menyusun desain dengan <i>layout</i> yang baru
		Konten grafis harian mengenai pemain Argentina di Real Madrid sebelum Franco Mastantuono	Mencari referensi desain di Instagram, foto pemain dan <i>background</i> (Ig, Pin), menyusun elemen grafis dan foto pemain dengan tata letak yang baru
4	19—22 Agustus 2025	Konten grafis harian membuat diagram dominasi <i>jersey</i> Adidas di <i>Premier League</i>	Mencari foto klub dan logo <i>brand</i> terkait dan menyusun aset grafis kedalam diagram
		Konten grafis harian mengenai Alexander Isak yang dipersulit untuk pindah klub	Mencari foto dan referensi kutipan dari BolaSkor.com, menyusun foto pemain agar menyatu dengan <i>background</i> dengan memainkan <i>opasity</i> dan <i>shadow</i>

		Konten grafis harian mengenai penjualan pemain Chelsea	Mencari foto pemain dan logo klub (desain sudah pernah dibuat sebelumnya)
		Konten grafis harian mengenai sejarah Manchester United yang selamat dari kebangkrutan	Menyusun aset grafis kedalam desain
5	26—29 Agustus 2025	Konten grafis harian mengenai pemain yang kembali ke klub lamanya	Mencari foto pemain mengenakan <i>jersey</i> klub, logo klub, dan logo acara
		Konten grafis harian mengenai calon <i>top</i> skorer <i>Premier League</i> 2025/2026	
		Konten grafis harian membuat hasil drawing <i>League Phase Liga Champions</i> 2025/2026	Mencari referensi desain, background, elemen piala UEFA, dan logo klub sepak bola, menggunakan <i>shape</i> untuk membuat <i>frame</i> logo dan teks
6	1—4 September 2025	Konten grafis harian mengenai pemain timnas Indonesia U-17 yang bermain di liga Eropa	Mencari referensi desain, aset desain dan foto-foto pemain dengan jersey baru
		Konten grafis harian mengenai Alexander Isak yang menjadi pemain termahal di <i>Premier League</i>	Mencari foto pemain, menyusun foto dengan tata letak yang berbeda, memberikan <i>shadow</i> pada foto
		Konten grafis harian mengenai klub <i>Premier League</i> yang membeli penyerang secara berlebihan di bursa transfer musim panas 2025	Mencari referensi desain, foto pemain, dan membuat diagram batang, menyusun beberapa tata letak foto pemain
		Konten grafis harian mengenai 10 transfer termahal sepanjang masa	Mencari dan menyusun foto pemain, mengedit foto (<i>shadow</i> , <i>opacity</i> , <i>blend</i>)
7	8—12 September 2025	Konten grafis harian mengenai <i>top</i> skorer sepanjang masa Timnas Belanda	

		Konten grafis harian membuat desain Indonesia <i>Calling: Training Camp SEA Games Bangkok 2025</i> Timnas Basket Putra	Mencari referensi desain dari Instagram BolaSkor.com terdahulu, logo klub basket, dan foto pemain
		Konten grafis harian mengenai Gerald Vanenburg yang tidak pernah menang melawan pelatih Korea Selatan	Mencari referensi desain, foto pelatih, dan foto bendera negara, menyusun desain dengan tata letak yang berbeda
		Konten grafis harian mengenai pesepak bola yang pernah mengikuti maraton	Mencari foto pemain sepak bola yang mengikuti maraton
		Konten grafis harian mengenai pemain-pemain Italia di Premier League 2025/2026	Mencari foto pemain dan latar belakang kemudian memasukan aset ke dalam desain yang sudah pernah dibuat
8	15—19 September 2025	Konten grafis harian mengenai statistik Ruben Amorim sebagai pelatih Manchester Amorim di <i>Premier League</i>	
		Konten grafis harian membuat statistik Emil Audero	Mencari foto pemain dan logo kemudian mencoba tata letak baru untuk desain statistik
		Konten grafis harian mengenai klub sepak bola luar negeri yang berhubungan dengan Erick Thohir	Mencari foto Erick Thohir dan logo klub, melakukan <i>blend foto</i> dengan <i>background</i>
		Konten grafis harian mengenai bek yang paling sering mencetak gol dalam sejarah <i>Liga Champions</i>	Mencari foto pemain dan latar belakang, membedakan <i>border</i> pemain yang dimaksud
		Konten grafis harian mengenai pelatih yang berpotensi menggantikan Ruben Amorim	Mencari foto pelatih yang dimaksud dan menyatukan foto tersebut dengan latar belakang
9		Konten grafis harian mengenai pemain yang	Mencari foto pemain kiper lain, menyusun foto dengan desain dan

	22—26 September 2025	<p>melakukan penyelamatan terbanyak di <i>serie A</i> saat ini</p> <p>Konten grafis harian mengenai peringkat 10 besar <i>Ballon D'or</i> 2025</p> <p>Konten grafis harian mengenai rekor Lamine Yamal</p> <p>Konten grafis harian mengenai pemain yang tidak dipanggil Timnas Indonesia untuk kualifikasi Piala Dunia 2026</p> <p>Konten grafis harian membuat statistik debut Calvin Verdonk di liga Eropa</p>	<p>tata letak yang berbeda, menggunakan warna khas BolaSkor.com</p> <p>Mencari foto pemain yang dimaksud dan logo <i>event</i> kemudian menyusun sesuai elemen desain yang pernah dibuat</p> <p>Mencari referensi, foto pemain, dan menggunakan tata letak yang baru</p> <p>Mencari foto pemain dan <i>background</i>, kemudian menggunakan tata letak yang sebelumnya</p>
10	29 September —3 Oktober 2025	<p>Konten grafis harian mengenai momen langka di <i>Premier League</i></p> <p>Konten grafis harian mengenai peringkat Manchester United dibawah naungan Ruben Amorim</p> <p>Konten grafis harian membuat penentuan <i>starter</i> Timnas Indonesia di <i>round</i> kualifikasi Piala Dunia 2026</p> <p>Konten grafis harian mengenai penulisan nama Casemiro yang salah dalam <i>jersey</i> Casemiro</p> <p>Konten grafis harian mengenai bola resmi Piala</p>	<p>Mencari referensi dan foto pemain, menggunakan tata letak baru</p> <p>Mencari referensi baru, foto pelatih, dan membuat elemen grafis yang membentuk <i>frame</i> foto untuk para pelatih, menggunakan gradasi warna hitam-merah</p> <p>Mencari referensi, foto pemain menggunakan <i>jersey</i> Timnas Indonesia, dan elemen grafis, mengubah tipografi</p> <p>Mencari foto pemain mengenakan <i>jersey</i> Casemiro, kutipan</p> <p>Mencari foto Trionda dan memakainya sebagai latar belakang sekaligus elemen grafis,</p>

		Dunia 2026, Adidas Trionda	memberikan <i>shadow</i> dan kesan <i>volume</i> pada, banyak revisi
11	6—10 Oktober 2025	Konten grafis harian mengenai Ruben Amorim yang menyamai Sir Alex Ferguson, hanya	Mencari referensi desain, foto pelatih yang terkait, membuat aset-aset yang dibutuhkan dan menyusun desain dengan <i>layout</i> yang baru
		Konten grafis harian mengenai OOTD pemain Timnas Prancis jelang kualifikasi pildun 2026	Mencari foto pemain dan di <i>input</i> ke dalam desain
		Konten grafis harian membuat <i>list</i> pertandingan Indonesia VS Arab Saudi dari kualifikasi olimpiade 1984 – kualifikasi Piala Dunia 2026	Mencari referensi dari BolaSkor.com dan membuat <i>list</i> sesuai contoh, mencari foto pemain timnas Indonesia untuk digunakan sebagai latar belakang
		Konten grafis harian membuat prediksi <i>starting XI</i> & formasi Timnas Indonesia	Mencari referensi desain BolaSkor.com dan membuat aset grafis (lapangan) untuk digunakan, mencari foto-foto pemain timnas dan mengatur formasi di lapangan
		Konten grafis harian mengenai klasemen sementara <i>round 4</i> kualifikasi Piala Dunia 2026	Mencari referensi dan foto <i>cover</i> serta <i>background</i> grafis
		Konten grafis harian mengenai perhitungan skor Timnas Indonesia ke Piala Dunia 2026	Mencari latar belakang dan foto pemain, menggunakan <i>layout</i> baru
12	13—17 Oktober 2025	Konten grafis harian mengenai ungkapan para pemain Timnas Indonesia usai gagal lolos kualifikasi Piala Dunia 2026	Mencari postingan para pemain di akun Instagram masing-masing dan melakukan <i>screenshot</i> untuk keperluan desain, menambahkan efek <i>shadow</i> dan mengatur <i>opacity</i> elemen desain
		Konten grafis harian mengenai curhatan Bruno Fernandes tentang masa	Mencari foto <i>background</i> , membuat aset grafis dan mendesain dengan <i>layout</i> baru

		depannya di Manchester United	
		Konten grafis harian mengenai usia pemain Timnas Indonesia saat Piala Dunia 2030	Mencari referensi dan foto pemain, membuat beberapa aset grafis (<i>frame</i>) untuk setiap foto pemain
		Konten grafis harian mengenai Tanjung Verde sebagai negara dengan populasi terkecil kedua yang lolos Piala Dunia 2026	Mencari foto pemain Timnas Tanjung Verde, menyatukan foto dengan <i>background</i>
		Konten grafis harian mengenai pelatih Timnas Indonesia dengan masa bakti terpendek	Mencari referensi desain, foto para pelatih dan menyusun tata letak tipografi
13	20—24 Oktober 2025	Konten grafis harian membuat <i>Big Match</i> antara Arsenal VS Atletico Madrid serta <i>Big Match</i> antara Real Madrid VS Juventus	Mencari referensi dari BolaSkor.com, foto pemain, <i>background</i> , dan logo pertandingan, menyusun teks dan menempatkan aset-aset grafis
		Konten grafis harian mengenai pelatih dengan masa waktu tersingkat dalam sejarah <i>Premier League</i>	Mencari foto pelatih, membuat <i>layout</i> baru untuk bagian <i>cover</i> , menyusun <i>copywriting</i> dan foto kedalam desain yang sudah pernah dibuat
		Konten grafis harian mengenai Arsenal sebagai tim yang menang 7 kali beruntun melawan lawan asal Spanyol di Liga <i>Champions</i>	Mencari <i>background</i> dan logo klub
		Konten grafis harian membuat <i>Big Match</i> antara Real Madrid VS Barcelona	Mencari foto pemain, <i>background</i> , dan logo pertandingan, menyusun teks dan menempatkan aset-aset grafis
		Konten grafis harian mengenai rekor baru Chelsea di Liga <i>Champions</i>	Mencari referensi dan foto pemain, mencoba <i>layout</i> baru

		Konten grafis harian mengenai Scott Carson pensiun	Mencari foto pemain, menggabungkan foto dengan <i>background</i>
14	28—31 Oktober 2025	Konten grafis harian mengenai platih terbaik Real Madrid dalam laga 10 pertama laliga	Mencari foto pemain, latar belakang, dan lambang negara, menyusun informasi kedalam desain yang pernah dibuat
		Konten grafis harian mengenai Lamine Yamal yang ingin membeli rumah <i>ex</i> Pique dan Shakira	Mencari foto fasilitas dan interior rumah, foto disusun dengan <i>layout</i> baru
		Konten grafis harian mengenai Liverpool yang sering kalah diantara tim Liga Eropa lain di seluruh kompetisi	Mencari <i>background</i> , logo klub, foto pelatih serta pemain, menyusun <i>copywriting</i> kedalam kutipan
		Konten grafis harian mengenai 5 <i>starter</i> termuda di 5 liga top Eropa	Mencari foto pemain dan <i>background</i>
15	3—7 November 2025	Konten grafis harian membuat pemain <i>skuad</i> dan jadwal Timnas Indonesia Piala Dunia U-17 2025	Mencari foto pemain, logo Timnas Indonesia, memilih dan menyusun tata letak tipografi dan foto pemain Timnas
		Konten grafis harian mengenai rekor baru yang menanti Haaland	Mencari foto pemain dan <i>background</i> kemudian menyusun aset dan informasi kedalam desain sebelumnya
		Konten grafis harian mengenai rekor baru Arsenal	Mencari foto pemain dan logo klub, menyusun teks dan kutipan
		Konten grafis harian membuat <i>preview jersey</i> Adidas Piala Dunia 2026 Konten grafis harian mengenai hasil <i>drawing</i> AFC Futsal Asian Cup 2026	Mencari foto <i>jersey</i> di akun <i>official</i> FIFA internasional, Jepang, Jerman, dan negara lain, menyusun foto dan bendera sesuai <i>layout</i> yang ada. Mencari referensi desain, bendera negara, membuat frame dengan <i>shape</i> dan menyusun pembagian grup

		Konten grafis harian mengenai Jude Bellingham yang melewati rekor Iker Casillas	Mencari foto pemain, bendera negara, dan menyusun <i>copywriting</i> serta aset digital
16	10—14 November 2025	Konten grafis harian mengenai persentase kemenangan Pep Guardiola sebagai pelatih <i>Template SEA Games Thailand 2025</i>	Mencari foto pelatih dan <i>background</i> , menyusun informasi ke dalam desain yang sudah pernah dibuat Menerima <i>briefing</i> yang lebih detail, mencari referensi
		Konten grafis harian mengenai 5 rekor tim dengan pertahanan terbaik dalam sejarah <i>Premier League</i>	Mencari foto pemain dan <i>background</i> , menyusun informasi ke dalam desain yang sudah pernah dibuat Mencari referensi SEA Games dan membuat aset desain
		Konten grafis harian mengenai catatan karir Ivan Juric	Mencari foto pelatih, logo klub, dan foto pelatih di klub-klub sebelumnya, menyusun desain dengan tata letak yang pernah dibuat sebelumnya
		Konten grafis harian mengenai kombinasi susunan pemain terbaik AC Milan dan Inter Milan Persiapan <i>template</i> jadwal pertandingan SEA Games Thailand 2025	Mencari pemain dari kedua klub dan menyusun foto pemain kedalam aset (lapangan) yang pernah dibuat sesuai dengan formasi yang diberikan Membuat <i>template</i> jadwal pertandingan dan klasemen medali emas (bingkai foto, dsb) [13—18 November]
		Konten grafis harian membuat daftar <i>Nomine FIFA Puskas Award 2025</i>	Mencari foto pemain yang masuk nominasi, menyusun foto dan aset sesuai desain yang pernah dibuat, membuat sedikit perbedaan dengan menambahkan logo klub di dekat setiap pemain
17	17—21 November 2025	Konten grafis harian mengenai pahlawan Republik Irlandia, Troy Parrot	Mencari foto Troy Parrot, menggunakan desain sebelumnya, menyusun <i>copywriting</i> dengan <i>layout</i> terdahulu

		<p>Konten grafis harian mengenai Manchester United yang membuka lowongan pekerjaan untuk umum</p>	Mencari <i>background</i> dan memasukkan foto lowongan kerja klub dalam desain
		<p>Konten grafis harian mengenai pemain dan pensiunan sepak bola yang bermain padel</p> <p>Konten grafis harian membuat daftar negara yang lolos Piala Dunia 2026</p>	<p>Mencari foto pemain yang bermain padel, menambahkan nama dan <i>frame template</i></p> <p>Mencari bendera negara, menyusun aset desain dengan <i>layout</i> yang pernah dibuat</p> <p>Membuat <i>template</i> peraih medali emas SEA Games 2025</p>
		<p>Konten grafis harian mengenai negara dengan populasi terkecil dalam sejarah Piala Dunia</p>	Mencari <i>background</i> dan foto pemain
		<p>Konten grafis harian mengenai hasil <i>drawing play-off</i> Piala Dunia 2026 kualifikasi UEFA dan antar konfederasi</p>	Mencari referensi dan bendera negara kemudian menyusun desain dengan <i>layout</i> baru, revisi dan membuat desain yang berbeda
18	24—28 November 25	<p>Konten grafis harian mengenai perjalanan Eberechi Eze di tahun 2025</p>	<p>Mencari foto pemain di setiap <i>event/penghargaan</i></p> <p>Revisi <i>template</i> SEA Games [24—25 November 2025]</p>
		<p>Konten grafis harian membuat pembagian pot <i>drawing</i> Piala Dunia 2026</p>	Mencari referensi dan beberapa bendera negara yang belum pernah di gunakan, mencari <i>font</i> yang sesuai dan mengatur <i>size</i> serta penempatan
		<p>Konten grafis harian membuat <i>Big Match</i> antara Chelsea VS Arsenal</p>	Mencari foto pemain dan pelatih, menggunakan desain sebelumnya namun dengan penggunaan penyusunan foto yang berbeda
		<p>Konten grafis harian membuat poster selamat ulang tahun ke 97 Persija Jakarta</p>	Mencari referensi, <i>background</i> , foto pemain, dan aset desain yang dibutuhkan, menyusun pemain dan aset desain, mengatur penempatan dan ukuran teks

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Setelah menjelaskan detail pekerjaan yang dilakukan selama masa magang pada tabel diatas, pada bagian ini penulis akan menjelaskan lebih mendalam proses pelaksanaan kerja yang dilalui penulis selama menjalani magang di BolaSkor.com yang merupakan bagian dari PT Merah Putih Media. Proyek yang diterima penulis selama magang hanya mencakup konten feed harian Instagram dengan konten yang berbeda-beda. Mulai dari konten-konten ringan hingga isu sepak bola yang sedang ramai dibicarakan. Konten-konten tersebut mencakup *fun fact*, daftar pemain maupun pelatih, jadwal dan hasil pertandingan, *jersey* klub-klub sepak bola di dunia hingga *template* jadwal serta medali SEA Games 2025 sebagai proyek terbaru.



Gambar 3.3 Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sejauh yang penulis lihat, BolaSkor.com tidak menggunakan tahapan desain tertentu seperti metode maupun teori desain yang umumnya digunakan oleh agensi kreatif. Oleh karena itu penulis menggunakan tahapan sederhana yang diterapkan selama menjalani magang di media tersebut, yakni: *Briefing* – *Referensi* – *Desain* – *Revisi* – *Finalisasi*. Berikut adalah uraian tahapan perancangan desain yang digunakan oleh penulis.

1. Tahap *Briefing*

Briefing merupakan tahap pemberian arahan maupun penjelasan mengenai tugas desain yang akan diberikan kepada penulis, bisa disertai dengan beberapa catatan tambahan yang perlu diperhatikan. Biasanya *briefing* diberikan oleh *supervisor* yang merupakan *head* BolaSkor.com kepada penulis. *Supervisor* biasa akan mencariakan materi konten grafis yang sedang ramai diperbincangkan di media sosial dan memberikan arahan secara langsung maupun melalui WhatsApp. Bergantung pada proyek yang dikerjakan, ada arahan yang dijelaskan secara singkat dan yang lebih mendalam menyesuaikan kebutuhan konten desain.

2. Tahap Referensi

Setelah mendapatkan dan memahami *briefing* yang diberikan, penulis akan mulai mencari referensi yang sesuai dengan arahan dari *supervisor*. Referensi visual berfungsi sebagai panduan dan salah satu tahap penting agar menghasilkan desain yang sesuai dengan identitas visual, standar, kualitas, dan kebutuhan perusahaan. Referensi umumnya berupa contoh tata letak, kombinasi warna, gaya visual, maupun tipografi yang dikumpulkan untuk menemukan inspirasi dan mengembangkan konsep desain. Penulis mengumpulkan referensi agar dapat memahami gaya visual dan menemukan inspirasi baru namun tetap menjaga konsistensi desain dengan *brief*.

3. Tahap Desain

Akhirnya penulis memasuki tahapan desain setelah menerima *brief* dan mengumpulkan referensi. Dalam menjalani magang, penulis dibebaskan menggunakan *platform* dan *software* apapun dalam membuat tugas desain. Melihat kebutuhan tugas harian yang diterima, penulis memutuskan untuk menggunakan platform desain Canva dan ibisPaint dalam membuat tugas grafis. Canva dipilih sebagai platform desain utama karena konteks dan kebutuhan tugas yang diterima oleh penulis tidak membutuhkan desain yang kompleks, namun lebih mementingkan efisiensi, konsistensi, dan kecepatan produksi. Selain itu, kebanyakan tugas yang diterima tidak membutuhkan ilustrasi yang kompleks sehingga penulis menggunakan ibisPaint untuk menggambar elemen sederhana. IbisPaint dipilih dengan alasan yang serupa, yakni karena aplikasi tersebut lebih ringan, efisien, dan cepat.

4. Tahap Revisi

Pada tahap revisi, penulis akan menunjukkan hasil perancangan desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. Tim *social media* dan multimedia juga akan melakukan *crosscheck* dan memberikan masukan sesuai terhadap tugas yang dibuat penulis. Apabila terdapat ketidaksesuaian dalam *briefing* maupun gaya visual, maka penulis akan melakukan revisi

kemudian memperlihatkan hasil akhir kepada *supervisor* untuk memastikan desain yang dibuat sesuai dengan *brief*. Revisi biasa datang dari sisi *copywriting* seperti kesalahan informasi atau *typo* hingga revisi terkait visual, seperti perubahan warna, jenis atau ukuran tipografi, tata letak, maupun gambar yang digunakan.

5. Tahap Finalisasi

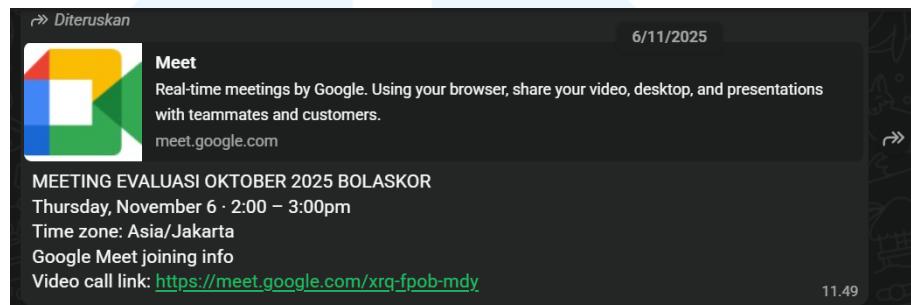
Apabila desain telah memenuhi instruksi, ekspektasi, dan standar yang diharapkan, maka penulis akan masuk ke tahap finalisasi. Dalam tahap ini penulis akan kembali memastikan kualitas serta tata letak elemen visual dengan baik, menyesuaikan format dan resolusi *file* untuk kebutuhan publikasi di media sosial. Penulis akan mengirimkan *file* konten yang telah diunduh dalam format JPG ke grup BolaSkor.com untuk di *posting* oleh tim *social media*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang dipilih oleh penulis adalah perancangan desain *Template SEA Games 2025* untuk acara SEA Games yang akan diadakan pada 8 Desember 2025 mendatang. *Template* ini mencakup beberapa kategori, yaitu jadwal pertandingan, klasemen medali, dan peraih medali emas. Penulis diberikan waktu 2 minggu mulai dari tanggal 10 November 2025 hingga 25 November 2025 untuk membuat *template* tersebut. Tugas ini dipilih menjadi tugas utama penulis karena merupakan tugas yang paling mendominasi sekaligus satu-satunya tugas yang berbeda dari tugas biasa yang diterima penulis. Penulis tertantang untuk membuat desain dengan tema khusus (SEA Games) namun masih memiliki ciri khas dari media perusahaan. Hal ini dapat dilihat dari waktu penggerjaan yang diberikan, tugas penulis pada umumnya merupakan tugas harian yang diberikan dan diselesaikan pada hari yang sama, sehingga biasanya penulis tidak mendapatkan *feedback* maupun revisi yang berarti. Berikut merupakan tahapan yang penulis lalui selama mengerjakan *template SEA Games 2025* sebagai tugas utama.

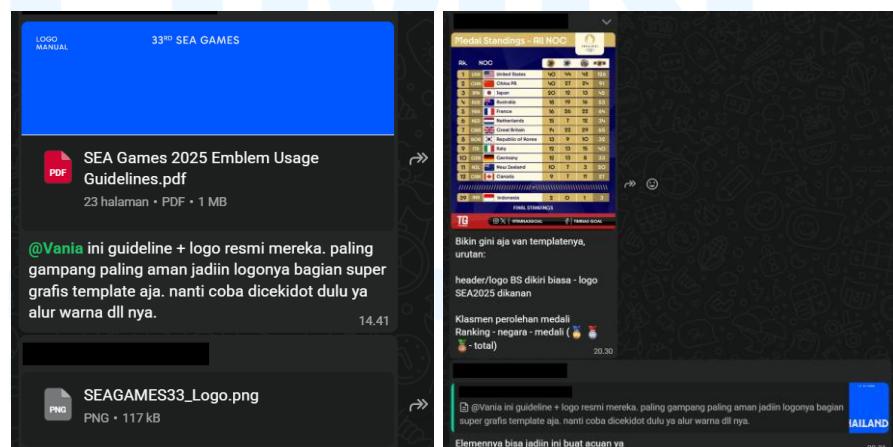
1. Tahap *Briefing*

Dalam rapat evaluasi bulan Oktober 2025 penulis diberikan tugas baru yang cukup berbeda dari tugas biasanya. Tugas yang dimaksud adalah tugas mendesain *template* untuk acara SEA Games 2025 yang akan dilaksanakan pada bulan Desember 2025 mendatang.



Gambar 3.4 Rapat dan *Brief* Tugas Utama

Tugas mendesain template SEA Games 2025 untuk platform Instagram dipercayakan kepada penulis oleh supervisor pada rapat via Google Meet. Dalam rapat tersebut, penulis diberikan tanggung jawab dan *brief* singkat mengenai *template* yang harus dibuat (bukti hanya berupa tangkapan layar link Meet karena penulis tidak sempat mengambil tangkapan layar saat rapat berlangsung). *Brief* yang diberikan berupa kategori *template* yang harus dibuat penulis, yaitu *template* jadwal pertandingan, klasemen medali, dan peraih medali emas SEA Games 2025.



Gambar 3.5 *Brief* dan Referensi

Meskipun penulis telah diberikan *briefing* tugas pada tanggal 6 November 2025, namun penulis dianjurkan untuk mulai mengerjakan *template* SEA Games pada hari Senin, 10 November 2025 saat *supervisor* hadir di kantor dan menjelaskan *briefing* lebih rinci. Setelah rapat selesai, tim multimedia memberikan *Emblem Usage Guidelines* dan logo resmi SEA Games Thailand 2025 untuk penulis amati terlebih dahulu. Tim multimedia juga memberikan referensi serta saran berupa penggunaan logo sebagai super grafis untuk membuat tugas *template* kategori klasemen medali.

2. Tahap Referensi

Pengumpulan referensi desain jadwal pertandingan, klasemen medali, dan peraih medali emas pada SEA Games tahun sebelumnya membantu penulis mendapatkan inspirasi dalam membuat *template* SEA Games 2025. Selain referensi umum yang ditemukan, penulis juga mencari referensi yang menyerupai gaya visual serta *tone color* BolaSkor.com, yakni warna merah dan putih.



Gambar 3.6 Referensi Desain SEA Games

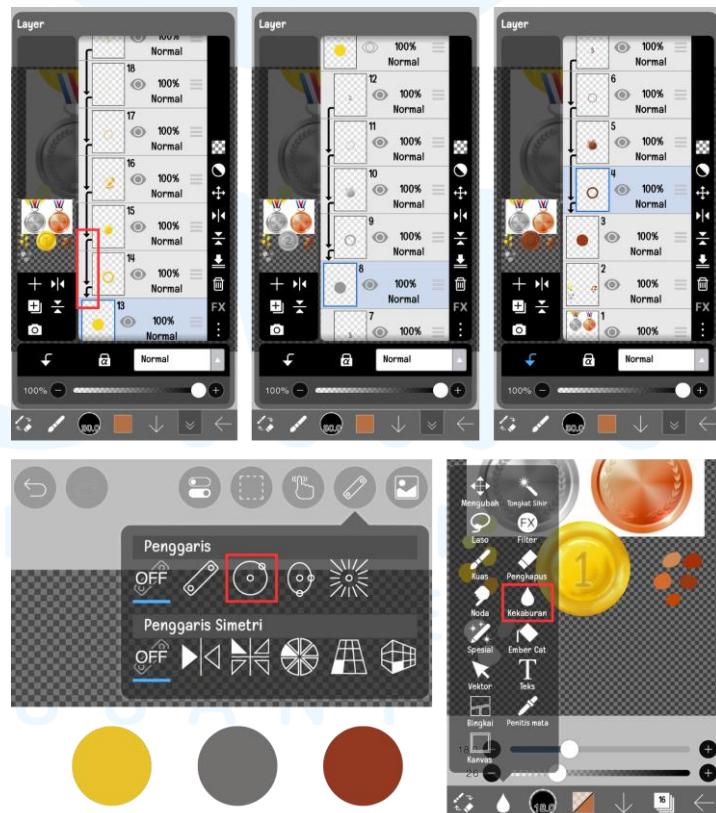
Sumber: Instagram 2025

Oleh sebab itu penulis rata-rata mengumpulkan referensi dengan warna tersebut agar desain yang dibuat tetap memiliki ciri khas media. Tim *social media* dan multimedia juga turut membantu penulis mengumpulkan beberapa referensi *template* SEA Games tahun sebelumnya, sembari memberikan saran mengenai contoh grafis yang

didapat. *Moodboard* yang dibuat oleh penulis digunakan sebagai panduan untuk membuat jadwal dan tabel yang konsisten, dengan menggunakan *grid* dan struktur *layout* yang sesuai. Referensi diatas memberikan penulis *insight* bahwa sebuah jadwal dan tabel medali olahraga sebaiknya menggunakan warna yang kontras dan tipografi yang tebal/*bold* untuk memberikan kesan tegas dan kompetitif.

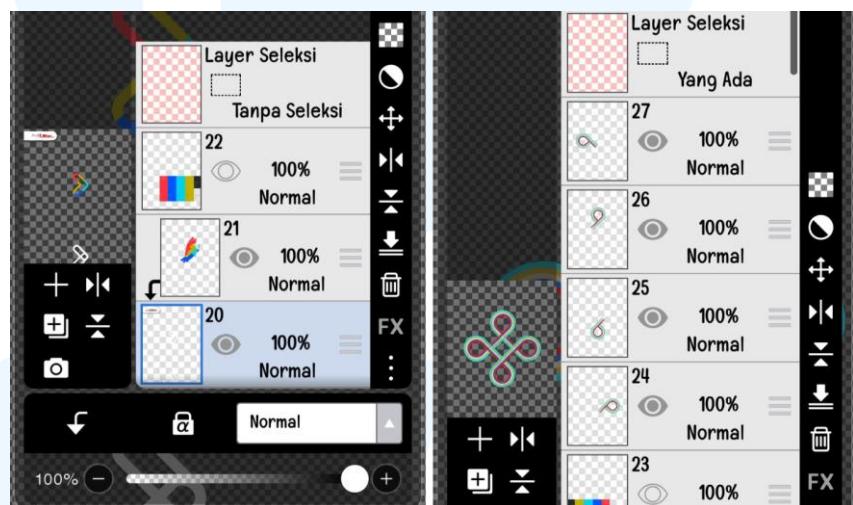
3. Tahap Desain

Dalam tahap desain penulis menggunakan platform desain Canva, hal ini dikarenakan saran dari *supervisor* agar *template* dapat digunakan oleh tim lain jika penulis sedang tidak dapat menangani konten SEA Games 2025. Selain karena alasan akses yang lebih fleksibel, fitur-fitur dari Canva Pro juga cukup praktis sehingga memperkuat alasan penggunaan platform desain tersebut. Sembari mendesain *template*, penulis mencoba membuat elemen grafis menggunakan aplikasi ibisPaint.



Gambar 3.7 Proses Pembuatan Elemen Medali

Penulis mula-mula membuat medali sebagai aset untuk *template* klasemen medali SEA Games 2025. Medali tersebut dibuat dengan menggunakan referensi medali yang penulis dapatkan dari internet. Penulis menggunakan beberapa *tools* dari IbisPaint untuk membantu proses pembuatan elemen medali. *Tools* yang digunakan diantaranya adalah penggaris berbentuk lingkaran untuk membuat bentuk dasar medali, kemudian memberikan warna dasar dari *palette* warna yang dipilih. Penulis juga menggunakan fitur *clip layer* agar pewarnaan tidak keluar dari elemen desain. Selain itu, penulis juga menggunakan *blurring brush* untuk melakukan *blend* pada warna dasar dan menciptakan efek *light* maupun *shadow* yang dapat memberikan kesan volume pada medali.



Gambar 3.8 Proses Elemen Desain SEA Games

Selain medali, penulis hanya membuat beberapa elemen grafis sederhana seperti panel untuk keperluan jadwal dan informasi yang berkaitan dengan SEA Games Thailand 2025. Penulis membuat elemen sederhana ini di canva dengan menggunakan *shape* dan *color palette* dari *guidelines*. Penulis juga menambahkan elemen desain yang dibuat berupa *pattern* dan *icon* panah dari penggabungan *shape* oval ke ibisPaint untuk di warnai ulang. Aset digital lain juga dibuat dengan menggabungkan *shape* lingkaran dan garis lurus, kemudian kedua bentuk disatukan menjadi sebuah elemen desain yang baru.



Gambar 3.9 Elemen Desain SEA Games

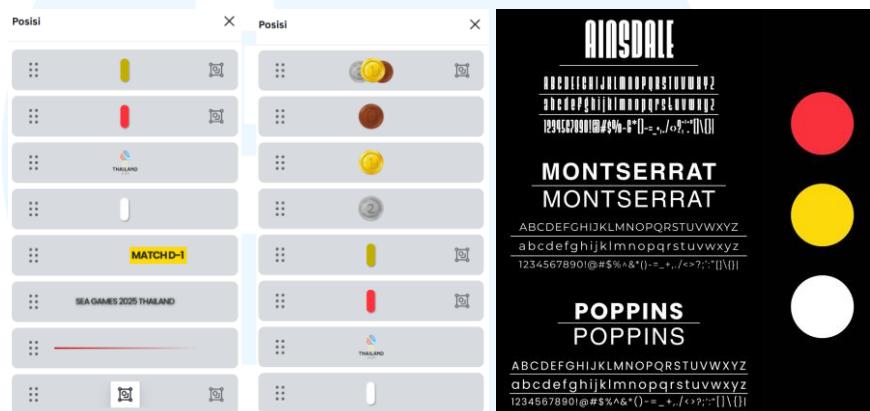
Berikut beberapa elemen desain yang digunakan dalam membuat desain *template*. Gaya visual BolaSkor.com yang berfokus pada penyampaian informasi dan penggunaan aset gambar atau foto, membuat desain media tidak memerlukan elemen maupun grafis yang terlalu kompleks. Selain elemen grafis yang sederhana, BolaSkor.com juga memiliki *frame template* sehari-hari, sehingga penulis berpikir untuk sedikit mengubah desain *frame* agar *template* yang dibuat tetap memiliki ciri khas media. Penulis membuat desain dan elemen grafis di *artboard* berukuran 1080 x 1350 piksel dengan rasio 4:5.



Gambar 3.10 Proses Pembuatan *Template* Jadwal dan Klasemen Medali

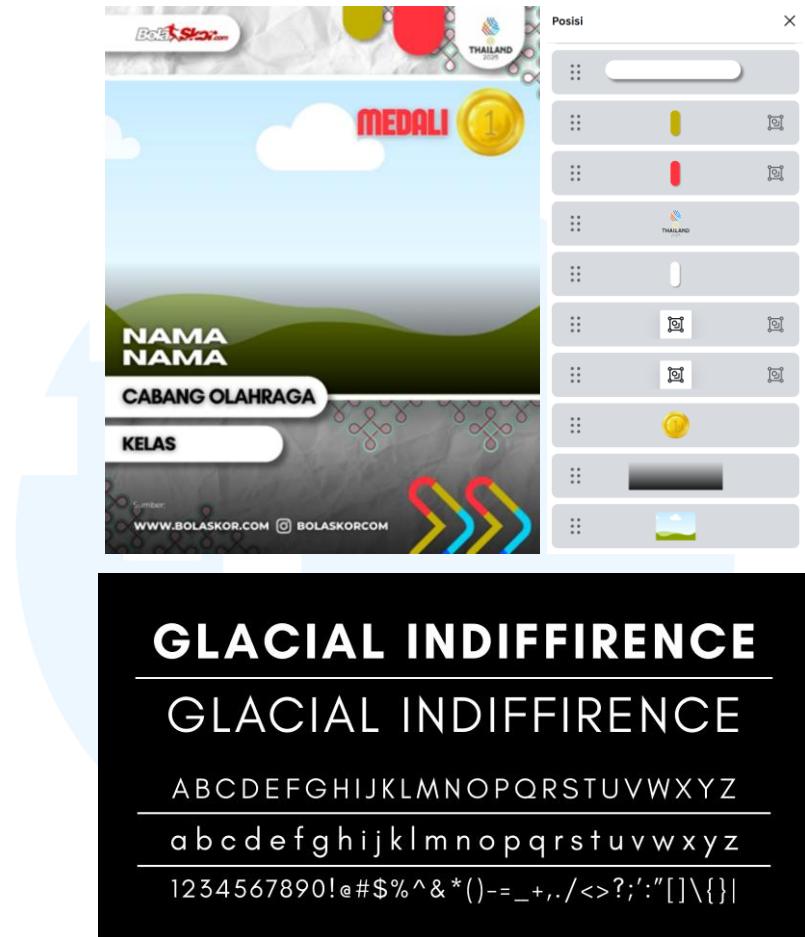
Saat memasuki proses desain, penulis menggunakan referensi yang telah dikumpulkan sebagai acuan visual. Mula-mula penulis

menata *layout* dengan menyusun *grid* dan menyusun penempatan logo BolaSkor.com dan SEA Games. Penulis menggunakan *single column* dengan *bar* berulang untuk *template* jadwal pertandingan, sedangkan *template* klasemen perolehan medali menggunakan *multi column* yang berjumlah 6 *columns*. Setelah mengatur *grid* dan *layout* penulis mulai menggunakan *shape* untuk membuat panel yang akan diisi oleh bingkai foto, sesuai dengan referensi dan saran dari tim multimedia.



Gambar 3.11 Layer *Template* Jadwal dan Klasemen Medali

Desain jadwal pertandingan dan klasemen perolehan medali juga didominasi oleh warna merah yang menjadi warna khas media dan termasuk kedalam *color palette* SEA Games Thailand 2025. Penulis menggunakan *typeface* Ainsdale untuk judul, Poppins untuk subjudul dan Montserrat untuk *body text* pada *template* jadwal pertandingan. Sedangkan pada *template* klasemen perolehan medali, penulis hanya menggunakan *typeface* Poppins sebagai judul dan Montserrat sebagai *body text*. *Typeface* tersebut termasuk kedalam kategori *sans serif* yang cocok untuk informasi faktual dan objektif yang sesuai untuk penggunaan jadwal dan klasemen medali. Ukuran teks juga sangat di perhatikan agar tidak terlalu besar maupun terlalu kecil untuk di baca, dengan warna yang kontras dengan *background* demi kenyamanan audiens dalam membaca.



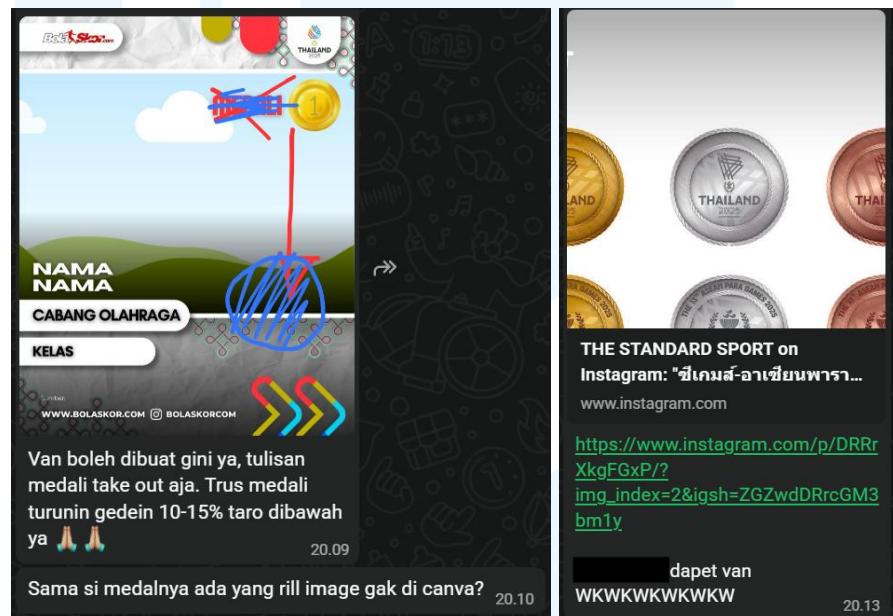
Gambar 3.12 *Template* Peraih Medali Emas, *Layer*, dan *Typeface*

Desain peraih medali dibuat dengan fokus pada penyampaian informasi sehingga penulis berusaha membuat desain yang jelas, ringkas dan fokus pada gambar. Sama seperti desain-desain sebelumnya, *background* di buat sederhana dengan tekstur kertas khas BolaSkor.com. Pada desain peraih medali emas menggunakan *single columns* dengan hierarki untuk menjadikan foto dan nama atlet sebagai fokus utama dalam desain. Selanjutnya penulis menambahkan bingkai foto, elemen grafis medali emas, dan *shape* berbentuk tabung yang akan diisi informasi mengenai atlet peraih medali emas. Elemen grafis medali emas yang dibuat penulis digunakan karena penulis tidak dapat menemukan medali SEA Games yang asli di berbagai media sosial. Desain *template* diatas menggunakan Horizon sebagai informasi utama, yaitu nama pemain yang berhasil menerima medali emas. Selain itu

typeface Glacial Indifference juga digunakan untuk sub informasi mengenai cabang olahraga yang dimenangkan, terakhir penulis menggunakan *typeface* Poppins sebagai tulisan “kelas berat” untuk informasi pendukung.

4. Tahap Revisi

Setelah menyelesaikan desain *template*, penulis mengirim hasil desain kepada tim *social media* dan multimedia untuk menerima *feedback* terkait desain. Setelah beberapa saat, tim multimedia memberikan masukan kepada penulis terkait penempatan elemen di template peraih medali emas.



Gambar 3.13 *Feedback Template SEA Games*

Penulis disarankan untuk menggunakan elemen medali emas *official* dari SEA Games Thailand. Penulis kemudian menjelaskan kendala yang dialami dalam pencarian *real image* medali emas SEA Games Thailand 2025, dimana hampir semua *image* yang tersedia memiliki resolusi rendah dan pecah sehingga tidak layak digunakan dalam desain. Tim multimedia pun membantu penulis menemukan *real image* medali-medali SEA Games Thailand 2025 di platform Instagram.



Gambar 3.14 Revisi *Template* Peraih Medali Emas

Setelah menemukan medali dengan kualitas yang lebih baik, penulis mengganti elemen medali sebelumnya dengan *real image*. Penulis juga menyesuaikan penempatan medali dan menambahkan sedikit *shadow* untuk memberikan kesan yang lebih dinamis. Sementara itu, *template* jadwal pertandingan dan klasemen perolehan medali dinilai sudah cukup baik dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

5. Tahap Finalisasi

Sesudah melakukan revisi, penulis kemudian memindahkan desain *template* yang sudah dibuat ke *artboard* baru untuk diberikan kepada *supervisor* dan tim terkait. Penulis memastikan sekali lagi *template* dapat diedit dan sudah tersusun dengan rapi sebelum benar-benar mengirimkan tautan Canva ke grup BolaSkor.com.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Penulis telah mendapatkan berbagai tugas membuat konten desain feed harian di BolaSkor.com, namun hanya beberapa proyek yang dipilih sebagai tugas tambahan. Selama menjalani program magang di BolaSkor.com, penulis fokus mengerjakan konten *feed* harian yang diberikan setiap harinya. Konten *feed* mencakup Prediksi *Starting & Formasi* Timnas Indonesia, *Big Match*, daftar pemain maupun negara, dan masih banyak

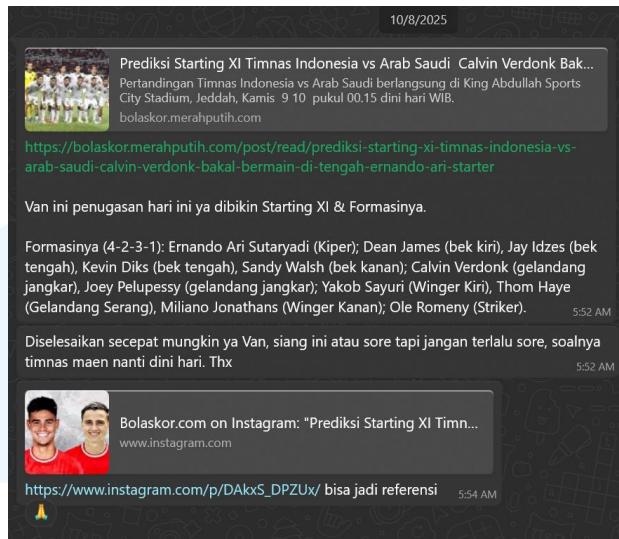
proyek lainnya. Setiap tugas tambahan yang diberikan, dikerjakan dan diselesaikan di hari yang sama karena merupakan tugas harian. Hal ini membuat tahapan dan proses yang dilalui cenderung lebih singkat dibanding proyek utama yang diberikan waktu selama 2 minggu. Selain proses desain yang cukup singkat, *feedback* yang diberikan juga tidak begitu banyak dan jarang memerlukan revisi yang berarti. Berikut merupakan penjelasan beberapa proses pelaksanaan tugas tambahan yang dipilih penulis selama menjalani program magang.

3.3.2.1 *Feed Prediksi Starting XI & Formasi Timnas Indonesia*

Salah satu tugas desain konten yang diberikan kepada penulis adalah membuat konten mengenai Prediksi *Starting XI & Formasi Timnas Indonesia*. Sesuai dengan namanya, tugas tersebut merupakan konten yang memprediksi pemain dan susunan formasi Timnas Indonesia. Tugas ini diberikan pada tanggal 8 Oktober 2025 dan dipilih karena penulis menghabiskan cukup banyak usaha dan waktu dalam mengumpulkan foto pemain hingga informasi tentang susunan formasi, sehingga membuat tugas grafis tersebut cukup memakan waktu. Berikut adalah tahapan yang dilalui penulis dalam membuat proyek tambahan tersebut:

1. Tahap *Briefing*

Pada tahap ini penulis mendapatkan *briefing* secara garis besar dari *Supervisor* via WhatsApp, *briefing* kemudian dijelaskan kembali secara langsung pada tanggal 8 Oktober 2025. Pada tahap ini, penulis juga terkadang mendapatkan referensi maupun *note* yang harus diperhatikan dalam membuat tugas. Dapat dilihat pada gambar di bawah, *supervisor* memberikan penulis *link* artikel berita BolaSkor.com yang akan diangkat menjadi konten grafis. Selain itu penulis juga diberikan *link feed* referensi grafis BolaSkor.com sebelumnya. Tim *social media* juga akan menyusun dan memberikan *copywriting* yang digunakan dalam konten grafis.



Gambar 3.15 Briefing Konten

Brief yang diberikan mencakup nama-nama pemain yang di prediksi termasuk kedalam Timnas Indonesia melawan Arab Saudi. Posisi dan formasi juga di jelaskan dalam *briefing* singkat melalui WhatsApp. Tim *social media* kemudian akan menyusun dan memberikan *copywriting* yang dibutuhkan dan akan digunakan dalam konten grafis, biasanya berupa judul maupun teks singkat.

2. Tahap Referensi

Pada tahapan ini, penulis mencari dan mengumpulkan referensi dari platform digital seperti Instagram, Pinterest, maupun Google untuk mencari inspirasi dan referensi. Kali ini penulis mencari referensi dengan tema serupa, yaitu prediksi *line up* pemain. Meski *tone color* nya berbeda, namun *layout* dan informasi yang serupa juga dapat dijadikan acuan untuk membuat sebuah desain. Berikut adalah beberapa referensi yang penulis dapatkan selama mengerjakan tugas *feed* prediksi:



Gambar 3.16 Referensi *Line Up* Formasi Sepak Bola

Sumber: Instagram, Google, X 2025

Selain mencari referensi sendiri, *supervisor* dan tim *social media* juga memberikan referensi grafis dari BolaSkor.com terdahulu agar desain yang dihasilkan dapat sesuai dan konsisten dengan gaya visual media. Meski telah mengumpulkan beberapa referensi lain dari internet, penulis memutuskan untuk membuat desain yang menyerupai grafis BolaSkor.com sebelumnya. Penggunaan referensi ini sengaja dipilih agar konsep warna dan visual menyerupai grafis sebelumnya demi membuat desain yang sesuai dengan ciri khas media. Referensi diatas juga menunjukkan *typeface* yang sesuai dan dipilih untuk mengetahui struktur formasi yang jauh lebih jelas, seperti bagaimana penempatan nama pemain, posisi pemain, serta jenis formasi yang digunakan.

3. Tahap Desain

Setelah penulis mengumpulkan referensi dari berbagai platform digital dan referensi dari supervisor, penulis kemudian mencoba menggambar elemen visual yang dibutuhkan dalam desain. Mula-mula penulis mencari referensi dan menggambar lapangan sepak bola menggunakan aplikasi ibisPaint. Aplikasi tersebut digunakan karena mempermudah dan mempercepat proses pembuatan aset maupun elemen visual dengan *tools* yang lebih familiar bagi penulis.



Gambar 3.17 Elemen Visual Lapangan Sepak Bola

Lapangan sepak bola diatas dibuat menggunakan bantuan penggaris lurus dan filter *noise* dari IbisPaint. Setelah membuat desain menggunakan fitur *clip layer*, penulis menggabungkan kembali layer-layer tersebut dan mengubah bentuk elemen visual menggunakan *laso*. Setelah membuat elemen visual, penulis mencari dan mengumpulkan foto-foto pemain sepak bola yang ada dalam formasi prediksi beserta elemen visual yang dapat digunakan sebagai *background*. Foto pemain dicari melalui Instagram pribadi maupun klub sepak bola yang menaungi pemain tersebut. Namun apabila foto pemain yang diinginkan tidak tersedia di platform Instagram maka penulis akan mencari di Pinterest.

Penulis juga melakukan *crosscheck* dengan tim *social media* terkait pemain dan susunan formasi yang benar. Kemudian mencoba menyusun setiap elemen grafis di platform desain Canva tanpa membuat sketsa terlebih dahulu. Penggunaan Canva dianjurkan oleh tim *social media* karena Canva Pro memiliki fitur-fitur yang mempercepat dan mempermudah desain seperti fitur *background remove*, *image upscaler*, *image blender*, dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan Canva juga bertujuan agar desain juga dapat diakses oleh tim *social media* BolaSkor.com dengan lebih leluasa. Proses pembuatan desain meliputi pencarian tipe dan

ukuran *font*, penyusunan elemen dan *layout* desain, penggunaan *grid* dan *margin* bawaan dari Canva.



Gambar 3.18 Proses Desain Proyek Tambahan Pertama

Penulis menggunakan *custom column* dimana hanya menggunakan *grid* untuk di setiap tepi elemen lapangan sepak bola agar susunan pemain tidak berntakan. Penulis juga menambahkan elemen lapangan GBK sebagai latar belakang *cover* dan susunan formasi. Pada susunan formasi, elemen GBK di beri filter monokrom agar memiliki perbedaan dengan *cover*.

Adapun tone color yang digunakan untuk desain kali ini, yakni kuning (#F6DD01) yang menyerupai warna *jersey* kiper Timnas dan merah (#C31110) yang menyerupai warna *jersey* pemain Timnas Indonesia. Pada desain ini, penulis juga menggunakan *typeface* Montserrat dan Ainsdale yang cukup *bold* agar judul dapat terlihat dengan jelas. Sedangkan untuk *slide* selanjutnya yang berisi susunan foto pemain, penulis

menggunakan *typeface* Anton berwarna hitam diatas panel berwarna kuning.

4. Tahap Revisi

Setelah desain selesai di buat, penulis memastikan akan kembali semua elemen sejajar dan tidak terpotong. Setelahnya, penulis membagikan hasil desain kepada *supervisor* dan tim terkait untuk mendapatkan *feedback*. Meski begitu, ternyata konten grafis yang dibuat tidak memiliki kekurangan yang berarti sehingga tidak perlu melakukan perbaikan apapun.

5. Tahap Finalisasi

Pada tahap ini, penulis kemudian menyiapkan dan mengunduh format desain dalam bentuk JPG dengan meningkatkan ukuran file hingga 2X lipat demi mendapatkan desain beresolusi tinggi. Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, desain diteruskan ke grup BolaSkor.com dan dipublikasi oleh tim *social media*.

3.3.2.2 Feed Big Match Arsenal VS Atletico Madrid

Proyek tambahan selanjutnya yang dipilih oleh penulis adalah konten feed *Big Match* antara Arsenal VS Atletico Madrid. *Big Match* adalah pertandingan antara dua klub besar yang menarik perhatian massa. Tugas ini dipilih sebagai proyek tambahan karena melatih kemampuan penulis dalam membuat desain yang menyerupai desain BolaSkor.com terdahulu, sesuai dengan standar dan gaya visual media. Berikut tahapan-tahapan yang dilalui penulis selama proses pembuatan proyek tersebut.

1. Tahap Briefing

Briefing untuk tugas kali ini diberikan secara langsung di kantor pada tanggal 20 Oktober 2025. Penulis diminta untuk membuat jadwal pertandingan *Big Match* antara klub Arsenal melawan klub Atletico Madrid. Kedua klub ini akan bertanding dalam kompetisi Liga Champions UEFA di Emirates Stadium

yang merupakan lapangan sepak bola milik Arsenal. Oleh karena itu penulis diminta untuk memperhatikan penggunaan latar belakang lapangan sepak bola agar sesuai dengan *brief*. *Copywriting* yang diberikan juga hanya mencakup nama klub yang bertanding dan waktu pertandingan. Referensi yang diberikan berupa contoh desain *Big Match* yang ada di Instagram BolaSkor.

2. Tahap Referensi

Setelah diberikan *briefing* dan referensi yang jelas, penulis tidak lagi mencari referensi dari media lain dan hanya mengumpulkan referensi desain dari Instagram BolaSkor.com terdahulu. Hal ini dilakukan agar penulis dapat fokus membuat desain yang serupa dengan desain sebelumnya. *Supervisor* secara pribadi juga lebih *prefer* bila penulis dapat membuat desain yang serupa.



Gambar 3.19 Referensi Desain BolaSkor.com Terdahulu
Sumber: BolaSkor.com 2025

Agar desain dapat konsisten dengan identitas visual BolaSkor.com yang sudah dikenal oleh audiens. Melalui referensi tersebut, penulis mengikuti gaya *layout*, komposisi, dan gaya visual dengan teliti. Tim *social media* juga akan menyediakan *copywriting* berupa jadwal pertandingan yang digunakan dalam konten grafis.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini mula-mula penulis akan mencari elemen visual yang dibutuhkan dalam desain, yakni logo klub sepak bola, logo liga *champions*, foto pemain, dan lapangan sepak bola tempat kedua klub bertanding. Hasil desain diharapkan menyerupai karakteristik gaya visual BolaSkor.com, dengan tata letak yang terstruktur, nyaman dilihat, dan mudah dimengerti oleh audiens.



Gambar 3.20 Tahapan Desain *Big Match*

Setelah mendapatkan elemen-elemen yang dibutuhkan, penulis mulai membuat panel dari *shape square* sebagai latar belakang untuk teks dan logo klub sepak bola. Penulis kemudian menyusun teks *copywriting* jam pertandingan dan foto klub dalam satu panel, penulis juga menggunakan warna yang sama dari referensi. Setelah itu penulis mulai memasukkan kedua foto pemain ke dalam desain, menggunakan *tools remove background* dan *image blender* terhadap foto. Selain memperhatikan perbedaan warna teks yang kontras terhadap *background* langit maupun terhadap panel teks, penulis juga menambahkan teks “BIG MATCH” di tengah kedua pemain untuk menunjukkan hierarki visual.



Gambar 3.21 *Typeface* dan Warna Desain *Big Match*

Typeface yang digunakan dalam desain ini adalah Ainsdale untuk teks “BIG” dan Montserrat untuk teks “MATCH” pada judul. Montserrat juga digunakan untuk *copywriting* mengenai jadwal pertandingan, *font* dengan kategori *sans serif* ini digunakan untuk memberikan kesan tegas dan dinamis. Selain itu *weight*, *size*, dan *space sans serif* juga mudah diatur untuk keperluan hierarki visual. Selanjutnya penulis menambahkan elemen awan yang dibuat di IbisPaint kemudian menambahkan logo liga *champions*.

4. Tahap Revisi

Pada tahap ini, penulis mengirimkan hasil desain ke grup BolaSkor.com dan tidak menerima masukan maupun revisi apapun. Penulis akhirnya lanjut ke tahapan terakhir, yaitu tahap finalisasi.

5. Tahap Finalisasi

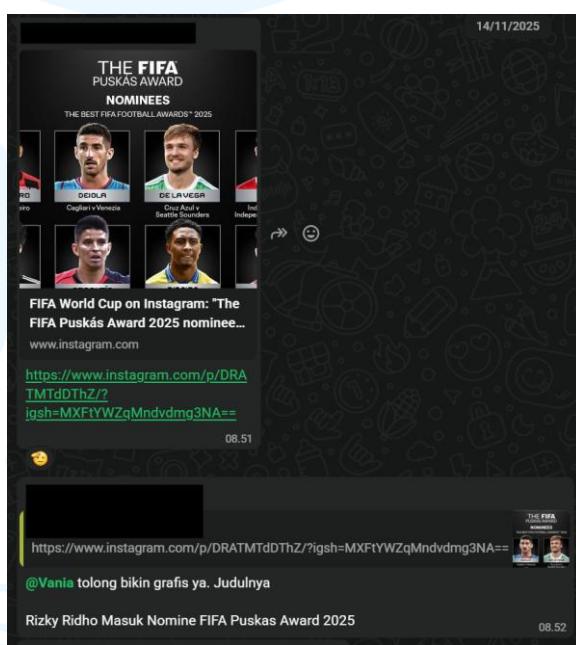
Setelah tidak menerima revisi apapun, penulis kembali memastikan keseimbangan *layout* dan elemen grafis. Penulis memastikan desain sudah tertata dengan baik dan mudah dibaca. Setelah semua hal tersebut terpenuhi, penulis kemudian menyiapkan format unduhan dengan resolusi tinggi untuk publikasi di media sosial.

3.3.2.3 Feed Nomine FIFA Puskas Award 2025

Proyek tambahan ketiga yang dipilih penulis adalah konten informasi mengenai pemain yang masuk ke dalam nominasi FIFA Puskas Award 2025. Konten ini dibuat untuk men-*highlight* Rizky Ridho yang masuk kedalam nominasi. Alasan penulis memilih konten ini sebagai proyek tambahan adalah karena proyek ini merepresentasikan tugas-tugas yang sering diterima penulis selama ini. Proyek ini juga mengasah penulis agar dapat mengoptimalkan *space* yang terbatas tanpa membuat desain terlihat terlalu penuh.

1. Tahap *Briefing*

Proyek tambahan kali ini dimulai dengan *briefing* singkat dari *supervisor* di grup WhatsApp BolaSkor.com pada 14 November 2025. Penulis diminta untuk membuat grafis nominasi FIFA Puskas Award 2025. *Supervisor* langsung memberikan tautan yang mengarah ke salah satu postingan dari akun *official* FIFA.



Gambar 3.22 Briefing Konten Nominasi

Meski *briefing* yang diberikan tergolong sangat singkat, namun postingan tersebut telah memberikan pandangan yang

cukup untuk membuat desain. Postingan FIFA yang di berikan kemudian menjadi referensi grafis utama sekaligus *briefing* dan *copywriting* bagi penulis. Isi konten tersebut mencakup klub sepak bola, nama, dan foto pemain yang masuk dalam nominasi.

2. Tahap Referensi

Setelah mendapat *briefing* dari *supervisor*, tahapan selanjutnya adalah mencari referensi desain. Pada tugas kali ini, tim *social media* dan multimedia tidak membantu mencari referensi karena merasa tautan *feed* yang diberikan *supervisor* sudah cukup jelas. Meski sudah diberikan referensi grafis, penulis merasa tetap perlu mencari referensi lain di media sosial. Penulis kemudian mencari desain daftar pemain sepak bola sebagai acuan. Referensi visual berasal dari Instagram dan X, dipilih dengan melihat kesesuaian format desain dengan *briefing* yang diterima.



Gambar 3.23 Referensi Postingan Media Lain

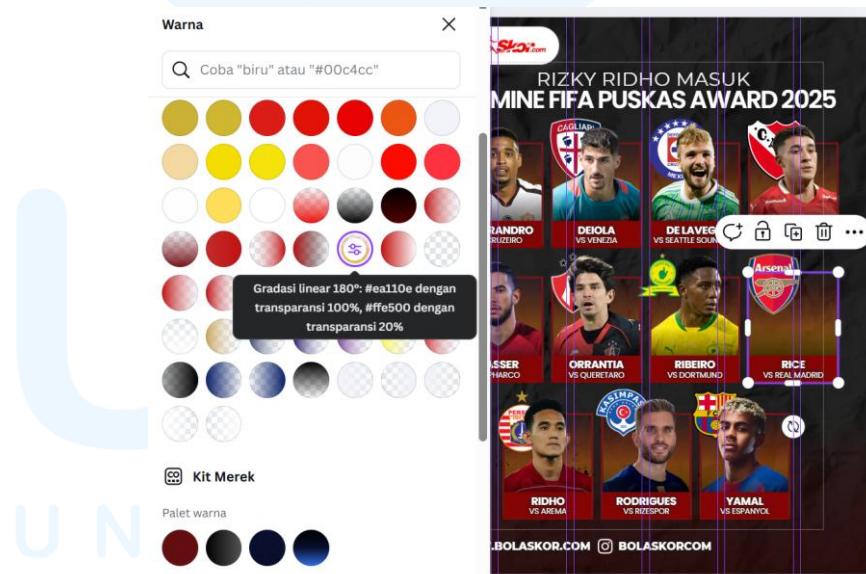
Sumber: Instagram dan X 2025

Referensi yang dikumpulkan penulis merupakan konten dari media dalam dan luar negeri yang membahas mengenai usia pemain timnas Indonesia dan finalis pesepak bola laki-laki terbaik di tahun 2025. Berdasarkan referensi desain yang didapatkan, penulis memutuskan untuk membuat desain yang menggabungkan ketiga referensi tersebut. Desain akan dibuat

dengan menyesuaikan gaya visual dan *tone color* grafis BolaSkor.com yang biasa, yaitu warna merah.

3. Tahap Desain

Pada tahap desain, penulis segera membuat *frame* untuk foto pemain. Selain *frame* foto, *shape square* juga digunakan untuk mengisi warna *frame* dan memberikan efek *shadow*. Penulis sengaja menggunakan warna merah marun yang berbeda dengan warna BolaSkor.com biasanya, hal ini dikarenakan warna khas BolaSkor.com dinilai kurang nyaman untuk mata karena terlalu menyengat jika dipadukan dengan *background* desain kali ini. Warna hitam juga dinilai lebih cocok dengan warna *jersey* klub dan memberikan *spotlight* lebih kepada daftar pemain dan klub yang berada dalam *frame*, sedangkan apabila penulis menggunakan warna putih sebagai *background*, desain akan terlihat *flat* dan kurang menarik.



Gambar 3.24 Proses Pembuatan *Frame* Foto

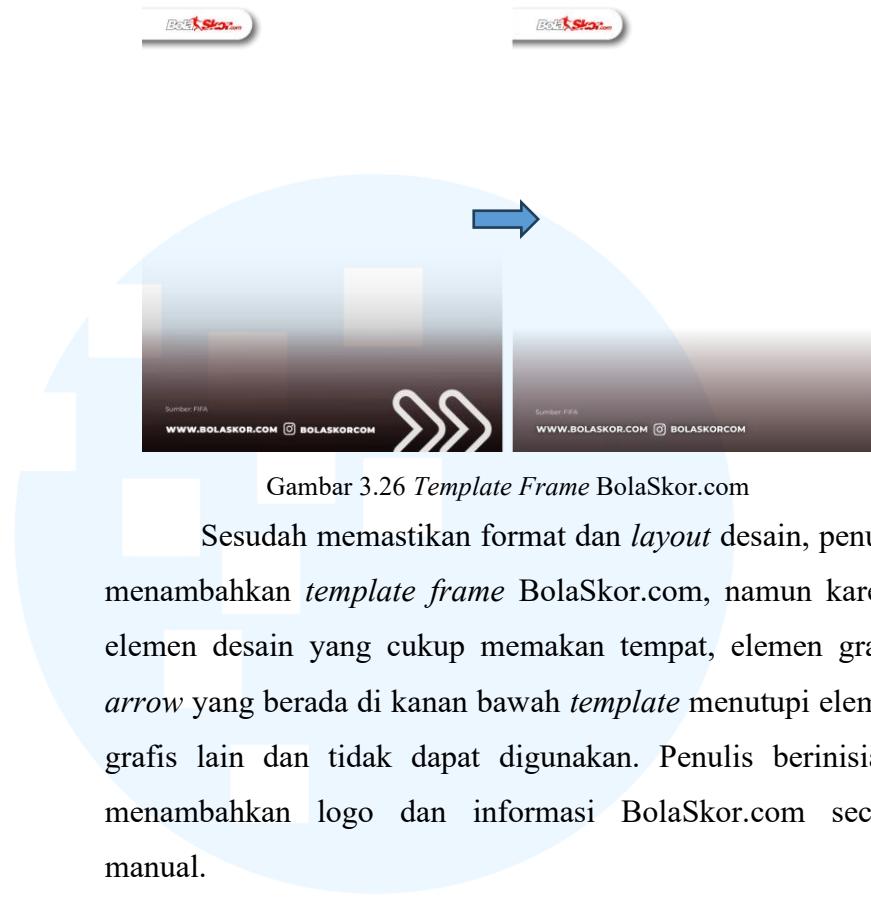
Penulis menggunakan warna *maroon* dengan kode warna (#76161a) untuk *frame* foto dan mela gradasi secara linear 180° menggunakan kode warna (#ea110e) dengan *opacity* 0% dan kode warna (#ffe500) dengan *opacity* 80%

untuk mengisi warna *frame* foto. Setelah membuat *frame* foto, penulis mencari logo klub dan foto para pemain di akun Instagram *official* masing-masing. Foto yang telah diunduh kemudian akan melalui proses *remove background* untuk menghapus latar belakang yang menganggu. Seperti biasa, penulis menggunakan kanvas berukuran 1080 x 1350 px dengan rasio 4:5 untuk *feed* Instagram.



Gambar 3.25 Desain *Feed* Daftar Nominasi FIFA

Selanjutnya penulis menduplikat *frame* sesuai jumlah pemain dan mengatur *grid* menjadi 6 kolom. Penulis mencoba memasukkan foto pemain kedalam *frame* yang telah dibuat dan menambahkan teks serta logo klub pada sisi kiri atas pemain. *Typeface* yang digunakan adalah Montserrat (teks atas) dan Poppins (teks bawah) untuk judul konten, Poppins juga digunakan untuk informasi pemain dan klub lawan. Dalam prosesnya, penulis melakukan *resize* berkali-kali pada *frame* dan teks demi menemukan ukuran yang sesuai, tidak terlalu kecil maupun terlalu besar sehingga memenuhi kanvas.



Gambar 3.26 *Template Frame* BolaSkor.com

Sesudah memastikan format dan *layout* desain, penulis menambahkan *template frame* BolaSkor.com, namun karena elemen desain yang cukup memakan tempat, elemen grafis *arrow* yang berada di kanan bawah *template* menutupi elemen grafis lain dan tidak dapat digunakan. Penulis berinisiatif menambahkan logo dan informasi BolaSkor.com secara manual.

4. Tahap Revisi

Pada tahap ini, penulis mengunduh desain dan membagikan desain ke grup WhatsApp. Selang beberapa waktu, tim multimedia dan *supervisor* memeriksa hasil desain dan memberikan *approval* terhadap desain yang dibuat. Dalam desain ini tidak ada *feedback* untuk melakukan revisi sehingga penulis lanjut ke tahap selanjutnya, yaitu tahapan finalisasi.

5. Tahap Finalisasi

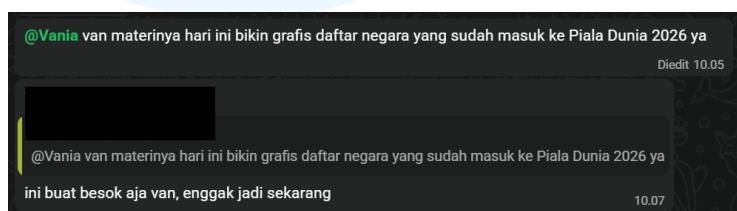
Setelah di *approve*, penulis kembali memastikan semua elemen desain tertata dengan baik, mengatur format JPG dan menaikkan ukuran serta kualitas kanvas desain. Setelah desain diunduh dengan resolusi tinggi, penulis kemudian membagikan desain di grup besar dan di *posting* oleh tim *social media*.

3.3.2.4 *Feed* Daftar Negara yang Lolos Piala Dunia 2026

Dalam proyek tambahan terakhir, penulis memilih tugas membuat konten daftar negara yang lolos piala dunia 2026. Alasan pemilihan tugas tersebut sebagai proyek tambahan terakhir sama seperti alasan pemilihan proyek sebelumnya, yaitu untuk mengasah kemampuan penulis dalam menyusun tata letak desain agar lebih terstruktur dan mudah dibaca. Dalam proses desain, penulis melakukan pengumpulan beberapa informasi terkait daftar negara yang lolos terlebih dahulu, diikuti dengan referensi dan foto bendera setiap negara.

1. Tahap *Briefing*

Pada proyek tambahan kali ini, penulis hanya menerima *brief* singkat via WhatsApp pada tanggal 18 November 2025. Instruksi kali ini lebih singkat dari biasanya karena inti konten yang dikirim *supervisor* telah menjelaskan isi konten dan bayangan referensi secara langsung.



Gambar 3.27 Briefing Proyek Tambahan Keempat

Awalnya *supervisor* meminta penulis untuk membuat grafis daftar negara yang sudah lolos ke Piala Dunia 2026. Namun *briefing* tersebut ditarik dan tugas tersebut diinstruksikan sebagai materi tambahan untuk besok. Mengikuti instruksi, penulis mengerjakan tugas lain di tanggal tersebut dan baru mulai mengerjakan daftar negara lolos yang lolos ke Piala Dunia 2026 pada tanggal 9 November 2025.

2. Tahap Referensi

Sebelum membuat desain, penulis mencari referensi desain terkait daftar negara yang lolos Piala Dunia 2026. Referensi yang dikumpulkan memiliki beragam *color palette* tersendiri, penulis hanya memilih referensi berdasarkan *layout* dan penyusunan elemen visual.



Gambar 3.28 Referensi Daftar Negara Lolos Piala Dunia 2026

Sumber: Instagram 2025

Penulis tidak menggunakan warna sebagai acuan untuk mencari referensi karena apapun referensi yang didapatkan, penulis akan tetap menggunakan warna khas BolaSkor.com, yakni merah dan putih. Sehingga referensi yang dikumpulkan tidak berfokus dalam mencari *palette* warna. Terlepas dari konsep warna, referensi desain dikumpulkan berdasarkan struktur, tipografi, *grid*, dan elemen visual yang diperlukan. Seluruh referensi visual didapat dari platform Instagram, sedangkan informasi mengenai daftar negara yang lolos didapatkan secara terpisah dari artikel media lain.

3. Tahap Desain

Pada tahapan ini, penulis mula-mula membuat *frame* untuk gambar bendera negara yang lolos dan *background* stadion tempat kualifikasi piala dunia 2026 diadakan. Awalnya penulis dilema ingin menggunakan *shape circle* atau *square* untuk menjadi *frame* bendera, namun dengan saran dari

beberapa rekan kerja, akhirnya penulis memilih menggunakan *shape square*.



Gambar 3.29 *Grid* dan *Layer* Desain Daftar Negara Lolos Pildun 2026

Penulis kemudian mengatur *grid* untuk mengetahui jumlah *columns* dan *rows* bendera yang bisa digunakan. Desain ini menggunakan *grid* dengan 10 *columns*, dan *gap* sebesar 18 pixel sebagai patokan dasar *layout*. Penulis kemudian mulai membuat panel dan menyusun *frame* bendera ke dalam panel yang dibuat. Proses *layout* diawali dengan penyusunan panel *base grid* dengan 2 baris *frame* bendera, setelahnya ukuran panel tersebut disesuaikan mengikuti *base grid* dengan 1 baris *frame* bendera. Penulis kemudian mengulangi *step* diatas secara horizontal untuk membuat *pattern* yang konsisten dan tertata. Panel tersebut diberi gradasi warna merah dan putih sebagai warna khas media BolaSkor.com yang merepresentasikan identitas perusahaan.



Gambar 3.30 *Typeface* dan Warna Proyek Tambahan Keempat

Penulis menggunakan *typeface* Helvetica dan Poppins sebagai judul desain, sedangkan *copywriting* yang berisi informasi grup dan nama bendera menggunakan *typeface* League Gothic yang lebih *light* agar tidak memakan terlalu banyak tempat. Penulis menggunakan *font* dengan kategori *sans serif* agar desain memiliki keterbacaan yang tinggi meski digunakan dalam *size* yang kecil. *Typeface* ini juga memberikan kesan netral dan modern yang selaras dengan media. Setelah seluruh struktur *layout* rapi, penulis mulai mengisi *frame* bendera dengan gambar bendera negara yang lolos ke piala dunia dan menambahkan *copywriting* nama negara.

4. Tahap Revisi

Setelah menyelesaikan tahap desain, penulis akan memasuki tahap revisi. Penulis kemudian mengatur format pengunduhan dan memastikan resolusi gambar sebelum diunduh dan dibagikan kepada tim *social media*, multimedia, serta *supervisor*.



Gambar 3.31 Finalisasi Proyek Tambahan Keempat

Saat melakukan *crosscheck*, ditemukan beberapa kesalahan *minor*, yaitu kesalahan penempatan bendera dan satu bendera yang tanpa sengaja ter-*input double*. Penulis kemudian melakukan revisi kecil dengan mengganti bendera yang salah dan menghapus bendera yang terduplikat saat menyusun *layout*.

5. Tahap Finalisasi

Pada tahap ini, penulis mengirimkan kembali desain final ke grup perusahaan setelah melakukan revisi *minor*. Setelahnya penulis segera membagikan desain final kepada tim *social media* untuk dipublikasikan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani masa magang sebagai *social media graphic intern* di BolaSkor.com yang merupakan bagian dari PT Merah Putih Media, penulis telah menerima banyak pengalaman berharga di dunia kerja. Dalam pelaksanaan magang, setiap *intern* tentu akan menghadapi sejumlah kendala tanpa terkecuali. Kendala yang dihadapi juga tidak hanya berasal dari sisi teknis, namun non teknis dan harus diselesaikan dengan solusi yang efektif.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Dalam periode masa magang berlangsung, penulis tentu menghadapi sejumlah kendala yang terjadi di perusahaan. Berikut beberapa kendala yang dihadapi penulis selama menjalani pelaksanaan magang:

1. *Briefing* yang kurang lengkap dan kurang jelas

Instruksi dan arahan yang disampaikan ada kalanya terasa kurang lengkap dan sulit dimengerti. Penulis terkadang dianggap sebagai seseorang yang telah memahami dunia sepak bola sehingga tidak jarang penulis mendapatkan *brief* yang singkat yang berisi istilah khusus/jargon tanpa keterangan tambahan. Brief singkat kemudian akan menghambat penulis dalam proses membuat desain dan berpengaruh terhadap jam publikasi konten grafis di media sosial.

2. Pengetahuan tentang sepak bola yang masih minim

Penulis dengan wawasan olahraga yang terbatas memasuki lingkungan magang di perusahaan media yang fokus membahas tentang sepak bola, membuat penulis kesulitan karena tidak memahami istilah-istilah yang ada di dunia sepak bola. Selain istilah, penulis juga kesulitan mencari foto-foto pemain, pelatih, jersey, dan aset visual lainnya untuk kebutuhan desain. Hal ini kemudian memperlambat proses desain dan meningkatkan persentase kesalahan input foto maupun informasi yang berujung pada revisi.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah solusi yang penulis terapkan ketika menghadapi kendala diatas selama menjalani program magang di BolaSkor.com.

1. Aktif bertanya dan melakukan diskusi terkait bagian *briefing* yang kurang dipahami. Memastikan kembali *briefing* yang diterima kepada tim *social media* maupun *supervisor* sebelum membuat desain untuk mempercepat proses desain, mencapai ekspektasi

supervisor dan meminimalisir peluang revisi. Penulis juga dapat meminta contoh atau referensi tambahan agar instruksi lebih jelas dan memiliki pandangan.

2. Meningkatkan pemahaman tentang dunia sepak bola

Membaca artikel berita, mengikuti pertandingan sepak bola, dan mencari referensi desain dari media lain. Penulis juga bisa bertanya kepada tim terkait maupun kepada *supervisor* tentang istilah teknis maupun non teknis, formasi, hingga nama-nama pemain yang tidak diketahui.



BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Selama menjalani program magang sebagai *social media graphic designer intern* di BolaSkor.com, penulis mendapatkan berbagai pelajaran sekaligus pengalaman di dunia kerja secara langsung, khususnya di industri media. Penulis mengembangkan *softskill* dan *hardskill* melalui proyek-proyek yang diberikan. Kebanyakan proyek berfokus pada beberapa tahapan yang dilalui dalam pengerjaan proyek, yakni *briefing*, referensi, desain, revisi (*feedback*), hingga tahap finalisasi. Selama masa magang, penulis telah membuat berbagai konten grafis untuk platform Instagram. Bekerja di industri media yang membutuhkan desain secepat mungkin membuat penulis harus bekerja dengan cepat dan teliti sesuai dengan *briefing*. Meskipun melalui berbagai kendala selama menjalani magang, namun kendala tersebut dapat diatasi dengan bimbingan dan dukungan para senior serta *supervisor*. Berkat kendala tersebut pula penulis dapat berproses dan belajar untuk bekerja lebih cepat, teliti, dan beradaptasi mengikuti instruksi yang diberikan.

4.2 Saran

Bagian ini berisi saran yang ingin penulis berikan bagi perusahaan, universitas, dan mahasiswa berikutnya:

1. Perusahaan

Sebelumnya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada rekan kerja serta para senior BolaSkor.com yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penulis menjalani masa magang. Penulis ingin menyarankan sebaiknya perusahaan memberikan *supervisor* dengan latar belakang seni dan desain agar dapat berkomunikasi dan memberikan bimbingan desain yang lebih mendalam bagi mahasiswa desain yang magang selanjutnya.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Penulis ingin berterima kasih atas upaya yang dilakukan universitas dalam membantu mahasiswa memilih tempat/perusahaan magang, namun penulis ingin menyarankan proses pengajuan nama tempat magang dipermudah dan proses *approval* tempat magang dipercepat. Hal ini demi mempercepat memastikan mahasiswa dapat mendapatkan tempat magang dan memulai masa magang lebih cepat, sehingga kontrak masa magang tidak akan bertabrakan dengan masa Tugas Akhir di semester depan.

3. Mahasiswa kerja berikutnya

Saran yang ingin penulis berikan pada mahasiswa DKV berikutnya yang akan menjalani masa magang, khususnya di industri yang tidak berhubungan dengan agensi kreatif adalah mengetahui hal *basic* yang menjadi fokus perusahaan tempat magang. Lebih aktif dalam berkomunikasi dan berani bertanya apabila *brief* yang diberikan dirasa kurang jelas.

