

BAB III

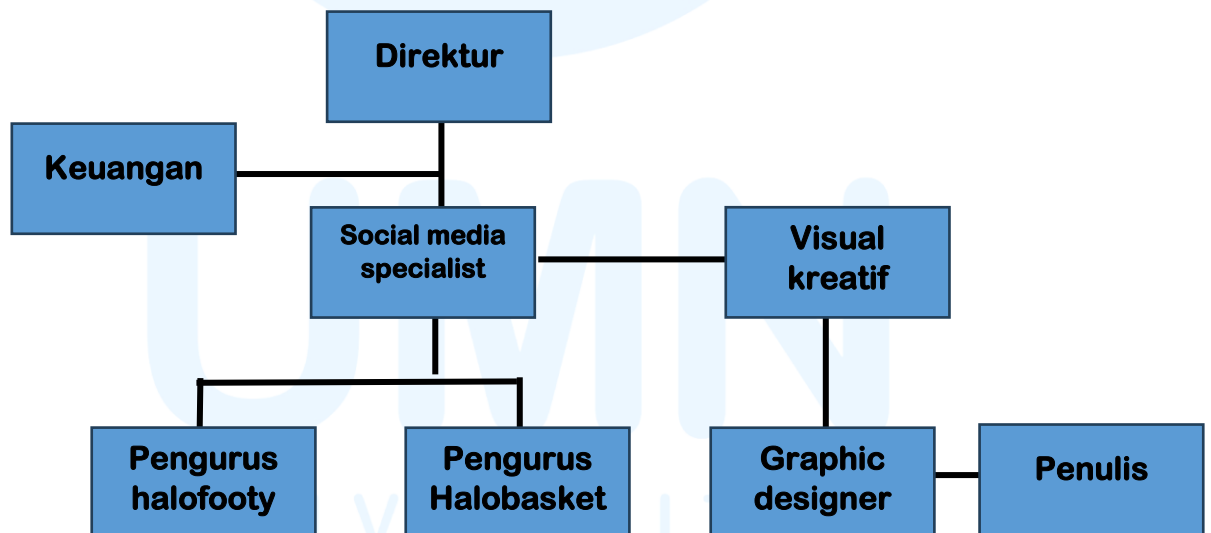
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan proses magang di PT.HaloBasket yang berkedudukan sebagai *intern*. PT.HaloBasket memiliki sistem yang cukup sederhana sebelum menurunkan atau mempublikasikan sebuah karya berita. Penulis mendapatkan brief tugas dari pemilik dan pemimpin divisi untuk deadline publikasi karya, lalu tugas tersebut diperintahkan kepada *supervisor*, jika memiliki revisi yang perlu dilakukan akan diberitahukan oleh *supervisor* untuk kesesuaian desain, dan jika sudah sesuai akan dipublikasi oleh *social media specialist* ke media sosial.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

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



Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan Pelaksanaan Kerja

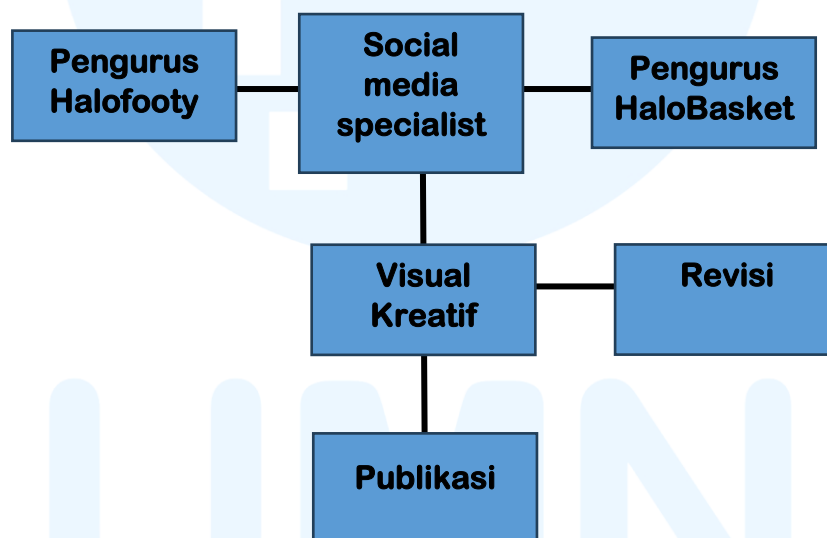
Tabel diatas, direktur atau CEO memiliki jabatan tertinggi di perusahaan magang yang sedang dijalani oleh penulis. Dibawah direktur, memiliki divisi *Social Media Specialist*, dimana divisi tersebut yang

bertanggung jawab atas social media dan platform berita HaloFooty dan HaloBasket.

Penulis berada di divisi *Graphic Designer* yang bertugas untuk mendesain berita basket yang ingin dikeluarkan oleh atasan yaitu *Supervisor*. Peran penulis dalam kedudukan pelaksanaan kerja ini memiliki kewajiban untuk membantu membuat desain berita HaloBasket, yang meliput olahraga basket.

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

Penulis selama melakukan magang di PT. Halobasket Indonesia berkedudukan sebagai *visual creative* yang membantu dalam divisi HaloBasket. Sebelum melakukan dan mengerjakan desain, brief pekerjaan disampaikan melalui grup Whatsapp, untuk menjelaskan detail berita yang perlu dibuat dan aset yang digunakan. Setelah diberikan brief dan tugas yang harus dikerjakan, penulis langsung mengerjakan desain yang sudah diberikan, sesuai dengan kreativitas penulis. Setelah melakukan pengerjaan desain, karya yang telah dikerjakan tersebut akan dikirim *preview* terlebih dahulu ke

grup Whatsapp untuk dilihat oleh *supervisor* pengurus HaloBasket. Setelah diterima dengan hasil karya yang telah dibuat, penulis akan memberikan file karya dalam bentuk PNG untuk memberikan kualitas karya yang baik dan tidak *blur*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama bekerja di PT.Halobasket, penulis melakukan proses kerja setiap hari

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 - 2 Juli 2025	Berita IBL Playoffs	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain thank you prawira bandung karena tereliminasi dari playoffs IBL 2025. - Membuat desain thank you kesatria bengawan solo karena tereliminasi dari playoffs IBL 2025. - Membuat desain Head to head pertandingan antara Dewa United Banten dengan Pelita Jaya Jakarta.
2	3 - 6 Juli 2025	Berita Jota dengan Lebron Berita IBL Playoffs	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain thank you tangerang hawks karena tereliminasi dari playoffs IBL 2025. - Membuat desain thank you Hangtuah Jakarta karena tereliminasi dari playoffs IBL 2025. - Membuat desain kolaborasi dengan halofooty dan halobasket lebron dan diogo
3	8 – 9 Juli 2025	Stats Tim IBL dalam laga semifinal	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain stats pertandingan sebelum memasuki semifinal untuk keempat tim, yaitu Dewa united, Rans simba, Pelita Jaya, dan Satria Muda.

4	11 – 13 Juli 2025	Stats pemain IBL saat bertanding di semifinal	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat stats poin yang dihasilkan pemain dari game semifinal IBL - Membuat desain stats 2 pemain dewa united banten - Membuat desain stats poin yang dihasilkan trio rans simba bogor
5	14 Juli 2025	Result semifinal IBL 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat design road to finals untuk kedua tim yang lolos ke babak final yaitu Pelita Jaya dan Dewa United - Membuat desain thank you Satria muda karena tereliminasi dari semifinal IBL 2025. - Membuat desain thank you Satria muda karena tereliminasi dari semifinal IBL 2025.
6	20 – 22 Juli 2025	Final IBL 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain finals MVP - Desain kaleb ramot yang sudah 3x juara di tim IBL yang berbeda - Membuat desain stats dewa saat menggunakan jersey yang berbeda “Lucky in White”
7	2 – 8 Agustus 2025	News IBL dan Timnas perbasi	<ul style="list-style-type: none"> - Design coaches dewa united selama bertahun-tahun - Design rumor sam van oostrum main di IBL musim depan - Design Coach dave ditunjuk sebagai pelatih timnas basket putra - Design pembubaran tim prawira - Design get well soon arighi
8	12 – 15 Agustus 2025	All-Indonesian preparation	<ul style="list-style-type: none"> - Desain GOR Manahan siap gelar All-Indonesian - Desain berita Hawks Special jersey All-Indonesian

9	16 – 19 Agustus 2025	Stats pemain All-Indonesian	<ul style="list-style-type: none"> - Design stats Trio Satria Muda - Design double digit hawks - Design stats man of the match day 1 hingga day 4
10	20 - 25 Agustus 2025	Stats Pemain All-Indonesian	<ul style="list-style-type: none"> - Design stats man of the match day 5 – day 9 - Design dewa united comeback dari tertinggalan poin - Update pertandingan klasemen group all-indonesian
11	26 – 28 Agustus 2025	Semifinal All – Indonesian	<ul style="list-style-type: none"> - Design head to head semifinal all- indonesia antara Satria muda dengan Hangtuh dan Pelita jaya dengan Dewa united - Design stats permainan semifinal
12	29 – 30 Agustus 2025	Final All – Indonesian	<ul style="list-style-type: none"> - Desain stats pemain dewa united, game 1 finals - Desain stats trio guard satria muda final all-indonesian
13	1 – 6 September 2025	IBL News	<ul style="list-style-type: none"> - Coach Mail out dari tim - Alfiandi pensiun dari rajawali - Govinda out - Dewa memiliki bright future karena berhasil meraih perak di All-Indonesian dengan skuad muda - Design trio rajawali Out
14	8 – 11 September 2025	Timnas Sea Games Caousel 3x3 Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat gabungan format foto carousel dari hasil acara 3x3 mandiri - Desain timnas tanpa naturalisasi menjelang sea games - Membuat diagram sederhana dalam persebaran skuad timnas sea games
15	13 September 2025	Eurobasket 2025 Final match	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain road to final untuk tim turki dan tim jerman

16	14 September 2025	IBL News	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat design Yonathan keluar dari tim Pacific - Design get well soon reza goantara
17	23 – 26 September 2025	IBL News	<ul style="list-style-type: none"> - Steven orlando keluar dari hornbills - Design coach RANS selama bertahun-tahun - Lie Fan njoo keluar dari rajawali medan - Armando kaize keluar dari tim hawks - Winston swenjaya keluar dari hawks
18	30 September 2025	NBA News	<ul style="list-style-type: none"> - Design Wemby +1 inch - Design Anthony Davis, harus menggunakan kacamata khusus selama karirnya
19	2 – 3 Oktober 2025	Kesibukan timnas perbasi	<ul style="list-style-type: none"> - Design Carousel foto-foto timnas sparring dengan Hangtuah - Design timnas putri latihan di Amerika dengan Impact Basketball - Desain Timnas eliminasi enam nama
20	10 Oktober 2025	IBL News	<ul style="list-style-type: none"> - Design Aven out dari tim pacific - Sandy Ibrahim tips menembak
21	14 Oktober 2025	Dewa Championship ceremony	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat design layout carousel dari acara juara IBL musim 2025
22	15 Oktober 2025	IBL News	<ul style="list-style-type: none"> - Desain berita “Hangtuah Berbenah”
23	18-25 Oktober 2025	Lima Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Proyek membuat roster pemain setiap kampus yang dikerjakan. Membuat desain pembagian pertandingan grup. Membuat hasil dan result dari juara lima region yogyakarta.

24	1-8 November 2025	Lima Surabaya	- Proyek membuat roster pemain setiap kampus yang dikerjakan. Membuat desain pembagian pertandingan grup. Membuat hasil dan result dari juara lima region surabaya.
25	15-22 November 2025	Lima Bandung	- Proyek membuat roster pemain setiap kampus yang dikerjakan. Membuat desain pembagian pertandingan grup. Membuat hasil dan result dari juara lima region bandung.
26	29 November – 6 Desember 2025	Lima Jakarta	- Proyek membuat roster pemain setiap kampus yang dikerjakan. Membuat desain pembagian pertandingan grup. Membuat hasil dan result dari juara lima region Jakarta.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang di PT. Halobasket Indonesia, penulis ditugaskan untuk membuat desain berita seputar basket untuk sosial media instagram Halobasket. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat desain stats pemain, roster tim, quote wawancara, news, dll untuk HaloBasket. Penulis juga diberikan template yang sudah ada sebagai headline desain untuk setiap karya yang ingin dipublikasikan ke media sosial instagram mengenai berita seputar basket.

Supervisor memberikan kebebasan kepada penulis dalam penggunaan warna, effect, font dan lain lain yang memberikan kebebasan dalam mendesain sebuah karya. Selain desain berita news, penulis harus mengikuti dan menggunakan template yang sudah disiapkan oleh pimpinan atau atasan. Beberapa desain dibuat untuk feed instagram dan juga instagram story dimana untuk layout mengikuti template yang diberikan oleh *supervisor* akan tetapi ada juga ada beberapa desain seperti stats, diberikan kebebasan untuk penulis untuk berkarya.

Penulis menggunakan foto-foto aset dari fotografer, beberapa aset foto yang telah diberikan oleh atasan, dan aset dari instagram untuk menjadikan bahan-bahan aset dalam pembuatan desain karya yang menarik. Dalam penggunaan font, penulis diberikan kebebasan dalam penggunaan font, biasanya untuk desain berita menggunakan dua font utama yaitu *integral cf* dan *druk trial* untuk headline dan sub-headline. Font *Integral cf* juga merupakan font yang tegas dan tebal yang cocok untuk headline berita agar inti berita yang ingin disampaikan ke pembaca bisa langsung mengerti dari postingan tersebut. Font *druk trial* juga bisa digunakan sebagai headline dan juga sub-headline untuk sebuah karya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Jenis pekerjaan yang diberikan kepada penulis dari atasan selama menjalani program magang di PT. Halobasket Indonesia adalah sebagai *graphic designer*. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membantu membuat desain konten dan mengatur *layout* untuk berita basket ibl selama musim 2025 mengenai berita pertandingan, stats pemain, tim, dan lain-lain. Proses kerja dimulai dari pemilihan aset-aset foto yang didapatkan oleh *supervisor*, lalu dilanjutkan dengan pengelolaan visual aset foto yang digunakan, pemilihan warna, penyusunan komposisi, dan evaluasi akhir dengan *supervisor* sebelum karya yang dihasilkan dipublikasikan ke media sosial.

Tahap awal perancangan akan dilakukan dengan memilih aset foto yang memiliki *lighting*, dan sudut terbaik. Foto-foto yang sudah terseleksi dan dipilih tersebut kemudian melalui proses edit penyempurnaan aset foto seperti pengaturan tone, shadow dan lain-lain untuk memberikan elemen visual dengan kualitas yang terbaik. Penulis melakukan penyesuaian pada exposure, contrast, highlight–shadow untuk menjaga kualitas yang diinginkan oleh supervisor dengan hasil aset foto yang berkualitas dan layak untuk digunakan untuk menjadi bagian dari karya.

Setelah aset yang ingin digunakan sudah selesai dikerjakan, penulis menyusun *layout* sesuai gaya yang biasanya diimplementasi oleh HaloBasket. Prinsip desain seperti *balance*, dan *contrast*, sangat diimplementasikan sesuai dengan desain yang telah dihasilkan oleh HaloBasket sebelumnya, dimana mereka fokus kepada kualitas aset foto dengan *headline* berita yang singkat dan jelas. Konten yang dihasilkan oleh penulis sebagian besar disusun dalam bentuk ukuran 1080 x 1350 piksel sesuai dengan ukuran feeds instagram.

Proses pelaksanaan kerja dilaksanakan secara bertahap dengan setiap aset foto dan layout di diskusikan dengan *supervisor*. Setiap desain yang diberikan *preview* untuk diperiksa oleh pihak atasan, lalu akan dilakukan revisi apabila ada perbaikan kepada font, warna, atau *layout* yang diperlukan. Jika sudah mendapatkan persetujuan dari pihak atasan, konten yang sudah dibuat akan difinalisasikan dan diunggah oleh pihak *social media specialist* sesuai dengan tugas publikasi yang diberikan pada hari itu.

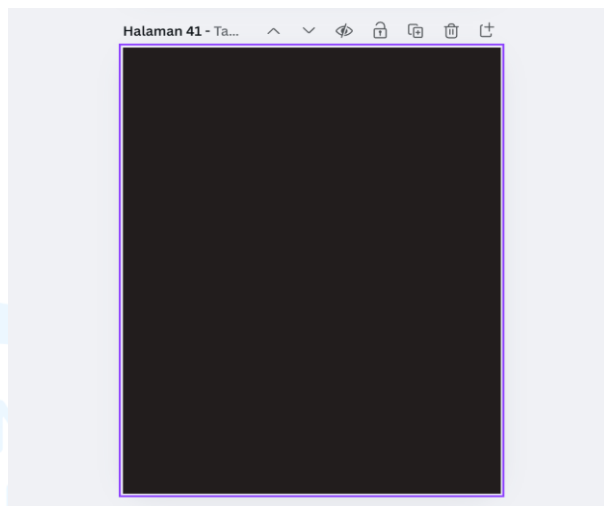
Perancangan desain “*El gigante*” salah satu statistik pemain Dewa United merupakan salah satu tugas penulis yang diberikan untuk membuat desain visual yang menarik untuk mengabarkan berita statistik pemain impor yang dimiliki Dewa United. Supervisor memberikan instruksi untuk dikerjakan di canva karena format dan template perusahaan sudah diberikan disana dan selama magang ditugaskan untuk bertanggung jawab membuat desain yang minimalis seputar berita basket dengan aset foto yang berkualitas.

Supervisor memberikan kebebasan kepada penulis dalam pemilihan beberapa aset foto yang sudah disetujui, pembuatan layout, dan warna yang sesuai dengan kreativitas penulis. Penulis mulai membuat desain di canva untuk konten feeds instagram Halobasket dengan ukuran 1080 x 1350 piksel.



Gambar 3.3 Sketsa dan Desain Alternatif El Gigante

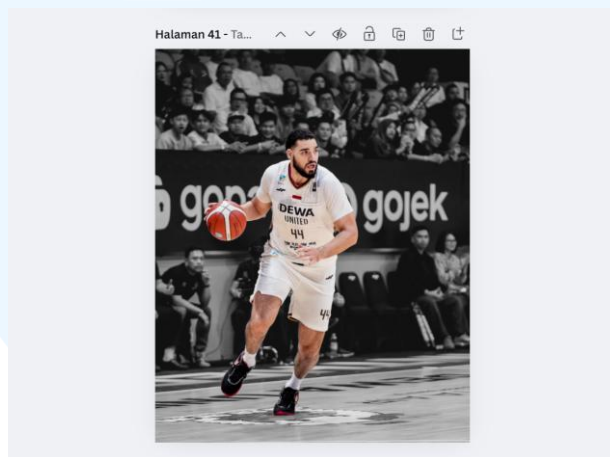
Sebelum menghasilkan karya, penulis menghasilkan sketsa kasar dengan tiga layout yang berbeda untuk ditentukan. Penulis juga melakukan asisten dengan *supervisor* terkait *layout* yang menurutnya terbaik. Setelah melakukan diskusi, pemilihan *layout* yang akan digunakan adalah pada sketsa kedua dengan tujuan agar lebih mudah untuk dimnegerti tentang informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 3.4 Ukuran Kanvas dan warna latar El Gigante

Setelah menentukan desain layout yang diinginkan, penulis ingin membuat desain yang minimalis, padat, dan memberikan informasi yang jelas

tentang stats pemain impor Dewa United. Penulis akan menggunakan salah satu dari beberapa aset foto yang telah disetujui untuk digunakan dalam karya ini, akan digunakan foto pemain impor Dewa United sedang menggiring bola dengan laju yang kencang sebagai aset utama dari karya tersebut. Aset utama karya ini akan memiliki latar berwarna hitam dan putih, namun warna pemain akan tetap memiliki warna agar menjadi *contrast*, dan menjadi pusat perhatian karya



Gambar 3.5 Aset foto dan warna latar El Gigante

Pada tahap ini, penulis memilih salah satu dari beberapa aset foto yang telah diberikan oleh supervisor untuk digunakan dalam karya tersebut. Penulis menggunakan pose terbaik dan mendukung sesuai layout yang sudah disetujui dengan *supervisor*. Aset foto pemain tersebut ingin dibuat menjadi salah satu pusat perhatian karya untuk itu penulis mempertahankan warna pada aset yang sudah diberikan.

Agar lebih kontras, penulis mempertahankan aset foto asli sebagai latar belakang lalu di konversikan menjadi monokrom atau *greyscale* untuk mendapatkan latar hitam putih. Setelah itu, penulis melakukan duplikat aset foto yang digunakan, lalu melakukan *cropping* untuk mempertahankan kualitas foto pemain yang berwarna tidak pecah dan berkualitas sehingga bisa kontras dengan latar belakang.



Gambar 3.6 Text dan Headline El Gigante

Setelah melakukan edit aset foto yang digunakan, penulis memasukan teks “El Gigante” pada karya yang dibuat sebagai headline singkat lalu diundurkan satu lapis dibelakang aset foto berwarna agar terlihat profesional. Penulis menambahkan *shape* yang berbentuk persegi dan ditambahkan statistik dari pemain tersebut setelah pertandingan yang dimainkan. Dibawah bentuk persegi, penulis juga memasukan nama pemain asing yang diberikan sedikit *shadow* agar pembaca bisa mengetahui nama pemain.



Gambar 3.7 Hasil akhir karya El Gigante

Setelah memasukan teks, penulis melakukan *finishing* menambahkan *effect* gradien emas pada border agar sesuai dengan tema warna tim Dewa United, dan juga menambahkan corak warna pada karya. Penulis juga menambahkan template border logo Halobasket yang sudah diberikan oleh supervisor untuk karya yang telah diselesaikan. Setelah di approve oleh *supervisor* dan atasan *social media specialist*, karya yang sudah dihasilkan akan dipublikasikan dan diangkat di media sosial instagram HaloBasket.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

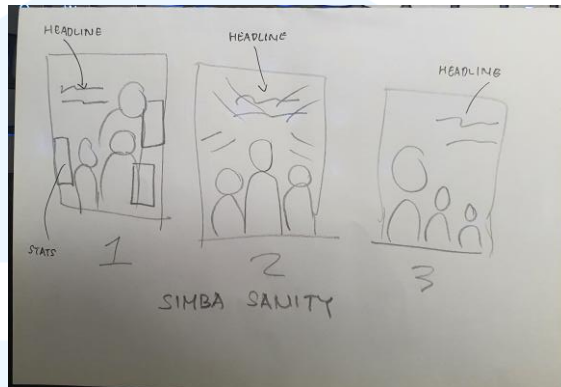
Penulis diberikan tugas tambahan kerja setelah menyelesaikan tugas atau *task* utama yang telah diberikan oleh *supervisor*, jika karya yang diutamakan selesai terlebih dahulu dari jadwal yang telah diberikan untuk publikasi. Seperti pelaksanaan tugas utama, penulis diberikan *brief* tentang desain yang diinginkan oleh supervisor, yaitu minimalis dan informatif. Pemilihan dan seleksi aset foto yang akan digunakan, lalu melakukan penyempurnaan aset foto agar mendapatkan kualitas yang baik dan tidak pecah, memasukan font, dan mengatur layout. Sebelum dipublikasikan, akan diberikan *preview* kepada supervisor untuk difinalisasikan yang kemudian akan diberikan kepada social media specialist untuk diunggah ke sosial media HaloBasket.

Keempat tugas proyek tersebut merupakan beberapa tugas tambahan kerja yang diberikan atasan kepada penulis untuk dibantu kerjakan. Penulis membuat desain untuk akun instagram HaloBasket untuk membahas seputar berita IBL, *quotes* pemain, dan statistik pemain. Berikut merupakan beberapa tugas tambahan yang dibuat oleh penulis.

3.3.2.1 Proyek “Simba Sanity” statistik pemain rans simba

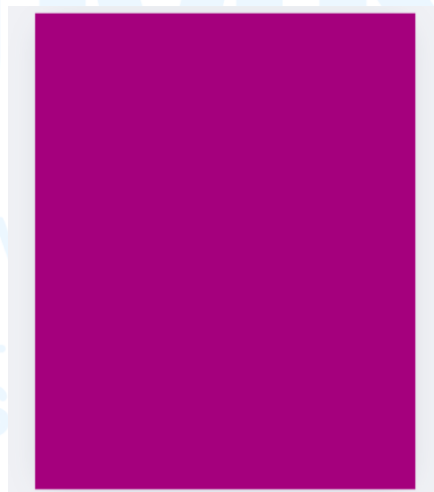
Proyek ini diberikan oleh *supervisor* kepada penulis untuk membuat statistik tiga pemain impor rans simba di laga IBL playoffs 2025 melawan Dewa United. Penulis diinstruksikan melanjutkan untuk menggunakan aset foto yang telah diberikan oleh supervisor,

memberikan headline yang menarik dan layout yang cukup sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca. Penulis memulai membuat karya dengan kanvas berukuran 1080 x 1350 piksel.



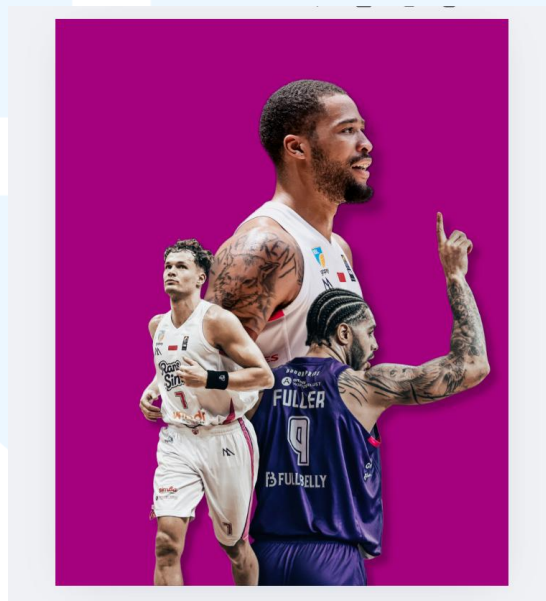
Gambar 3.8 Sketsa kasar layout *Simba Sanity*

Penulis menghasilkan beberapa sketsa kasar untuk melihat dan mengatur layout terbaik untuk karya tersebut. Berikut merupakan layout yang dihasilkan dan harus didiskusikan dengan *supervisor* sebelum diimplementasikan ke dalam karya. Sketsa tersebut harus meliputi ketiga aset pemain yang padat dan juga bisa menyampaikan informasi yang jelas. Sketsa tersebut juga menjadi bagian dari *brainstorming* untuk memikirkan layout yang bisa menyimpulkan informasi yang jelas.



Gambar 3.9 Kanvas dan warna desain *Simba Sanity*

Penulis memberikan latar berwarna *pink* kepada kanvas yang sudah dibuat karena warna yang dipilih merepresentasikan warna tim yang dimainkan oleh ketiga pemain. Kemudian penulis memasukkan foto – foto pemain yang sudah dipilih ke dalam kanvas. Ketiga aset foto pemain tersebut sudah di *approve* oleh supervisor untuk digunakan dalam karya tersebut.



Gambar 3.10 Aset foto dan layout *Simba Sanity*

Penulis memasukan ketiga aset foto yang telah didiskusikan oleh *supervisor* untuk digunakan pada karya. Penulis menggunakan *cropping* untuk mendapatkan foto-foto pemain yang telah diberikan oleh atasan, lalu penulis melakukan *color correction* pada aset foto agar kontras dan mendapatkan kualitas yang lebih tajam. Ketiga aset foto juga ditambahkan shadow agar tidak terlalu *blend* dengan latar belakang, lalu penulis mengatur *layout* pada aset foto di kanvas.



Gambar 3.11 Shapes untuk stats dan layout *Simba Sanity*

Penulis menambahkan *shape* yang berbentuk persegi panjang, untuk menambahkan teks statistik ketiga pemain. Persegi tersebut diberikan warna ungu gelap tidak hanya agar kontras, tetapi agar menyamakan tema dengan warna tim Rans Simba Bogor. Penulis juga menambahkan *outline* putih pada persegi panjang agar tidak menyatu dengan latar belakang.



Gambar 3.12 Text dan Headline *Simba Sanity*

Penulis memasukan teks *headline* “*Simba Sanity*” sebagai judul dari karya ini karena penulis ingin judul yang merepresentasikan julukan performa statistik yang luar biasa

dihasilkan oleh ketiga pemain impor. Teks yang digunakan pada headline merupakan *Integral Cf*, dan penulis menambahkan nama dan data statistik pemain setelah pertandingan. Headline dan nama pemain diberikan sedikit *shadow* agar terlihat kontras dan tidak blend dengan latar belakang.



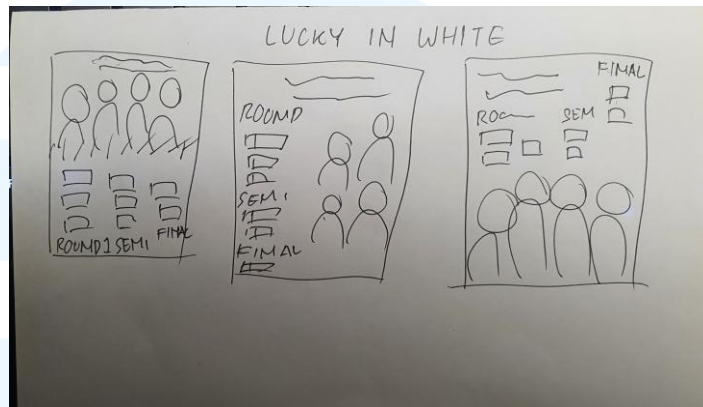
Gambar 3.13 Hasil akhir karya *Simba Sanity*

Sebagai tahap *finishing*, penulis menambahkan gradien gelap pada latar belakang agar memiliki corak warna yang menarik dan sesuai dengan tema karya. Penulis menambahkan template cover logo Halobasket yang diberikan oleh supervisor, untuk merepresentasikan hasil karya perusahaan. Penulis melakukan evaluasi dengan supervisor dengan memberikan *preview* untuk di *approve*, sebelum diberikan kepada *social media specialist* untuk diunggah ke instagram Halobasket.

3.3.2.2 Proyek “Lucky in White” Dewa United

Proyek ini diberikan ke penulis dari *supervisor* untuk membuat hasil pertandingan Dewa United di laga IBL playoffs 2025 dengan menggunakan *jersey* putih. Penulis juga diinstruksikan untuk menggunakan aset foto yang telah diberikan oleh supervisor, namun dengan memberikan kebebasan dalam menambahkan elemen pada

kanvas. *Supervisor* juga menginginkan memberikan headline utama “Lucky in White” dan layout yang cukup sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca. Penulis memulai membuat karya dengan kanvas berukuran 1080 x 1350 piksel.



Gambar 3.14 Sketsa layout *Lucky in White*

Penulis mulai merancang tiga sketsa alternatif untuk menyusun layout yang akan digunakan dalam karya. Sketsa tersebut lalu didiskusikan dengan *supervisor* untuk memilih *layout* yang akan digunakan dalam karya. Pemilihan *layout* sangat penting karena tujuan karya tersebut adalah untuk menyampaikan recap pertandingan sebelumnya yang sudah dimainkan.



Gambar 3.15 Aset dan layout *Lucky in White*

Pada proyek ini, penulis memberikan latar belakang yang berwarna gradasi hitam dengan kuning gelap, untuk menyesuaikan dengan tema warna tim Dewa United. Aset-aset foto yang sudah dipilih dan di *approve* oleh *supervisor*, kemudian dilakukan *cropping* untuk mendapatkan foto pemain, lalu melakukan penyempurnaan terhadap aset foto seperti pencahayaan aset foto, dan menambahkan shadow untuk mempertajam kualitas foto. Penulis juga mengatur layout untuk setiap keempat aset foto yang disusun dan diurutkan dari paling besar ke kecil dengan cara *layering*.



Gambar 3.16 Aset logo tim *Lucky in White*

Setelah itu, penulis memberikan logo Dewa United pada latar belakang dengan melakukan *layering* di belakang aset foto dan menggunakan *transparency* agar latar belakang tidak memiliki *dead space*. Kemudian, bentuk persegi panjang ditambahkan menggunakan dengan *shapes* atau *rectangle tool*, untuk rekap setiap pertandingan yang dimainkan oleh Dewa United. Logo setiap tim yang ada di dalam bentuk persegi dilakukan proses *cropping*, dan penulis menambahkan teks hasil pertandingan akhir yang dihadapi Dewa United.

Tahap berikutnya, penulis memasukan teks *headline* “*Lucky in White*” sebagai judul utama karya karena berdasarkan hasil pertandingan, Dewa United berhasil memenangkan pertandingan menggunakan jersey putih selama *playoffs* IBL 2025. Penulis menambahkan *shape* berbentuk persegi untuk merepresentasikan warna pakaian yang digunakan saat bertanding. Setelah itu, penulis menambahkan tulisan babak *playoffs* seperti *Round 1*, *semifinal*, dan *finals* untuk memberikan informasi setiap tahap ronde yang dihadapi setiap pertandingan.



Gambar 3.17 Headline desain *Lucky in White*

Tahap terakhir, penulis melakukan *finishing* dan masukan template cover Halobasket diatas karya. Penulis juga menambahkan teks warna jersey agar tidak memiliki *dead-space* dan menambahkan shadow pada *teks round 1*, *semifinals*, dan *finals*. Penulis juga menambahkan aset foto warna pakaian yang digunakan saat pertandingan di belakang kotak hasil skor pertandingan untuk menambahkan elemen dengan cara *layering* dan *transparency*. Setelah evaluasi dengan supervisor dengan memberikan *preview* untuk di

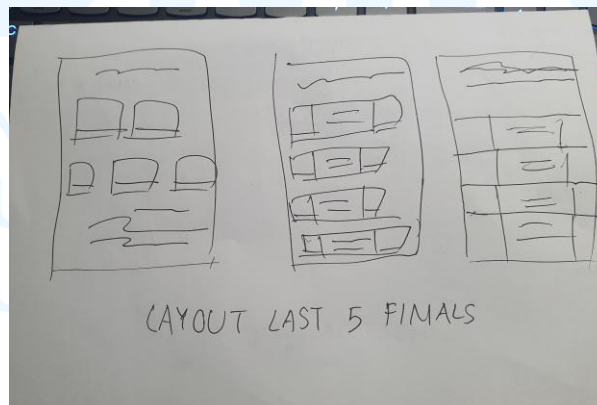
approve, social media specialist akan meunggah karya ke media sosial instagram Halobasket.



Gambar 3.18 Hasil desain *Lucky in White*

3.3.2.3 Proyek Last 5 Finals

Proyek ini diberikan ke penulis dari *supervisor* untuk membuat desain pertandingan final IBL pada tahun sebelum-sebelumnya. Tugas ini diberikan setelah final pertandingan IBL 2025, desain ini diinstruksikan untuk dibuat dengan tujuan agar pembaca bisa mengetahui pertandingan final IBL pada tahun-tahun sebelumnya. Supervisor menginginkan pertandingan final dari lima tahun yang lalu, dengan konsep latar pertandingan final. Penulis memulai membuat desain kanvas dengan ukuran 1080 x 1350 piksel.



Gambar 3.19 Sketsa layout karya *Last 5 Finals*

Pertama, penulis memilih salah satu dari beberapa sketsa yang didiskusikan dengan atasan dan foto yang telah diberikan oleh *supervisor* sebagai latar belakang, untuk memberikan suasana pertandingan. Penulis juga menggunakan *transparency* untuk menyesuaikan aset foto yang telah digunakan menjadi dengan latar belakang. Penulis juga menambahkan *headline* “*Last 5 Finals*” sebagai judul utama karya. belakang. Penulis juga menambahkan *headline* “*Last 5 Finals*” sebagai judul utama karya.



Gambar 3.20 Layering latar karya *Last 5 Finals*

Setelah itu, penulis membuat persegi panjang dengan *shapes* yang bertujuan untuk melihat pertandingan tim yang pernah memasuki final di IBL dari lima tahun terakhir. Penulis juga menambahkan bayangan pada bagian tengah persegi panjang untuk memasukan tahun pertandingan. Persegi panjang tersebut juga diberikan warna gradasi sesuai dengan warna tim club yang pernah bertanding di final.

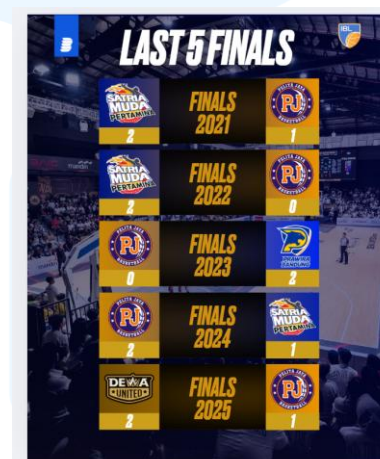


Gambar 3.21 Headline dan Shapes persegi karya *Last 5 Finals*



Gambar 3.22 Text karya *Last 5 Finals*

Penulis menambahkan teks finals pada setiap tahunnya, pada setiap persegi panjang dengan setiap tahunnya. Logo-logo tim juga dimasukan ke dalam persegi sesuai dengan warna dan tahun yang dipartisipasi oleh tim tersebut. Aset foto tim ditemukan dan digunakan dari akun instagram resmi setiap tim, lalu penulis melakukan *cropping* untuk setiap logo yang dimasukan ke dalam karya.



Gambar 3.23 Hasil desain *Last 5 final*

Pada tahap finalisasi, penulis menambahkan jumlah pertandingan yang dimenangkan oleh tim tersebut untuk meraih gelar. Penulis juga menambahkan intensitas *shadow* pada bagian tengah agar lebih kontras dengan warna teks, dan menambahkan format template cover logo Halobasket pada bagian atas karya. Setelah itu, penulis melakukan evaluasi dengan supervisor dengan memberikan *preview*

untuk di *approve*, lalu *social media specialist* akan meunggah karya ke media sosial instagram Halobasket.

3.3.2.4 Proyek Berita “Last Season” Chris Paul

Proyek ini diberikan ke penulis dari *supervisor* untuk membuat desain minimalis tentang pengumuman pensiun Chris Paul dan tahun terakhir bermain di NBA dengan tim Los Angeles Clippers. Pada desain ini, *supervisor* menginginkan lebih difokuskan pada visual dan *headline*. *Supervisor* merekomendasikan untuk mencari aset foto di website liga NBA atau instagram resmi Chris Paul atau NBA yang berkualitas agar tidak pecah saat digunakan



dalam karya tersebut.

Gambar 3.24 Aset yang digunakan *Last Season*

Karya yang akan dibuat akan menggunakan ukuran 1080 x 1350 piksel sesuai dengan ukuran *feeds* instagram. Penulis menemukan aset foto yang cukup berkualitas dari instagram resmi Chris paul untuk digunakan pada karya. Setelah foto aset yang digunakan di-*approve* oleh *supervisor*, lalu dilakukan pengaturan pencahayaan pada aset foto agar terlihat lebih tajam



Gambar 3.25 Headline desain *Last Season*

Setelah itu, penulis memasukan teks *headline* pada bagian kiri karya yang dibuat. Agar terlihat profesional, penulis melakukan *duplicate* aset foto yang telah dilakukan penyempurnaan lalu melakukan *cropping* dan *layering*. Penulis melakukan *layering* pada *headline* untuk diposisikan dibelakang aset foto yang sudah dilakukan *cropping* agar terlihat lebih rapih dan profesional.



Gambar 3.26 Hasil dan final layer desain *Last Season*

Pada tahap finalisasi, penulis melakukan sedikit penambahan pada elemen karya. Penulis menambahkan *shadow* yang lebih tebal pada bagian bawah karya, menambahkan logo NBA pada bagian pojok kanan atas, dan menambahkan format *template* logo perusahaan yang sudah disediakan oleh *supervisor* pada bagian kiri atas. Setelah

memberikan *preview* dan *approval* dari atasan, *social media specialist* akan meunggah karya ke media sosial instagram Halobasket.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Penulis mengalami beberapa kendala saat membuat desain, selama menjalani magang di PT.HaloBasket Indonesia. Akan tetapi, penulis selalu diberikan saran dan tips dari supervisor dan atasan untuk memperbaiki hal kecil seperti layout, font, dan lain-lain. Supervisor juga membantu penulis untuk mencari referensi untuk membuat karya desain yang diinginkan. Penulis mendapatkan pembelajaran untuk meningkatkan skill dalam desain, dimana mendorong penulis untuk membuat desain dengan layout yang baik dan menghasilkan karya yang sederhana namun bisa mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani magang di PT. Halobasket, penulis diberikan kewajiban untuk membantu membuat desain untuk sosial media instagram HaloBasket. Tentunya penulis mengalami tantangan selama membuat karya desain seperti mengalami *artblock* dan juga tugas desain yang harus diselesaikan sebelum deadline yang sangat ketat, sehingga ada beberapa karya desain yang dibuat kurang maksimal dan sederhana.

Artblock seringkali muncul karena konsep yang ingin digunakan dan sudah di brief sebelum dikerjakan pada desain selalu dianggap terlalu sederhana ataupun terlalu *overdone*. Maka itu, situasi seperti ini membuat penulis harus berpikir dengan lebih teliti dan jeli yang untuk membuat desain yang sesuai dengan brief dan keinginan *supervisor*.

Tantangan kedua merupakan pencarian aset foto yang akan digunakan untuk desain yang akan dibuat, selain aset foto diberikan oleh *supervisor*. Foto yang dicari terkadang tidak sesuai dengan kualitas yang diinginkan sehingga harus mencari aset foto di platform instagram resmi dari pemain, tim, dan klub. Maka dari itu menjadi salah satu tantangan dalam menghasilkan sebuah karya

desain dalam mencari aset foto desain jika tidak disediakan aset foto yang diberikan oleh *supervisor*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Solusi untuk permasalahan pertama yang dialami penulis selama magang yaitu artblock, untuk menghadapi biasanya penulis beristirahat seperti melihat konten sosial media lainnya, menonton youtube, dan makan. Selama beristirahat, penulis bisa membantu untuk tidak memikirkan desain yang sedang dibuat karena tujuan penulis menghabiskan waktu sejenak di sosial media agar bisa mendapatkan ide yang sebelumnya tidak didapatkan atau belum dipikirkan saat bekerja. Mulai dari sana, penulis akan melanjutkan membuat karya dengan ide yang baru didapatkan dan implementasikan ke dalam desain yang dikerjakan.

Solusi kedua untuk pencarian aset foto pemain untuk menjadi bagian dari desain karya, penulis bisa menggunakan web atau apps untuk menaikkan kualitas foto atau *image enhancer*. Namun, sebelum menggunakan aset foto tersebut, akan dikonsultasikan terlebih dahulu dengan supervisor, jika sudah diberikan *approval*, maka penulis akan menggunakan aset foto tersebut dan mempertajam kualitas foto yang akan digunakan pada karya yang dikerjakan. Aset-aset foto yang digunakan tentunya harus dikonsultasikan dan diskusikan terlebih dahulu sebelum digunakan, bukan hanya masalah kualitas foto, tetapi foto yang layak untuk digunakan sebelum dipublikasikan.