


**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN GRAFIS PADA SOSIAL MEDIA
DAN IKLAN UNTUK ZETTA MEDIA**



UNIVERSITAS Disusun Oleh :
MERCU BUANA Yuliani
42314010026

Dosen Pembimbing :
Firmansah, S.Pd, M.Sn

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2017**

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN KERJA PRAKTIK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

No. Dokumen	14.4.03.00	Distribusi				
Tgl. Efektif	27 JULI 2017					

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuliani
 NIM : 42314010026
 Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif
 Universitas : Mercu Buana, Jakarta


Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya Laporan Kerja Praktik ini bukan kutipan dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan referensinya.

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

Jakarta, 7 Desember 2017



Yuliani

	LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tertera dibawah ini dengan keterangan :

Nama : **Yuliani**
NIM : **42314010026**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**
Proyek : **Zetta Media**

Dengan ini telah menyelesaikan laporan tepat pada waktunya, sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Jakarta, 28 November 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

(Firmansah, S.Pd, M.Sn)

Pembimbing Lapangan



(Mita Rizky Noviana)

Koordinator Kerja Praktek

(Firmansah, S.Pd, M.Sn)

Kaprodi Desain Komunikasi Visual



(Lulman Arief, S.Ds, M.Sn)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



TO WHOM IT MAY CONCERN

The undersigned do hereby acknowledge and certify that the person as stated:

Name : Yuliani
Major : Visual Communication Design
University : Universitas Mercu Buana

Had been participating as intern staff in Creative Designer at Zetta Media since August 1.

We hope Yuliani will complete all task successfully, be able to show commitment to her work and we expect Yuliani to cooperate with Zetta Media as well as possible.

Jakarta, August 10, 2017

Zetta Media



Mita Rizky Noviana
Supervisor

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	SURAT PERMOHONANAN PEMBIMBING KP FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

No. Dokumen	14.4.03.00	Distribusi				
Tgl. Efektif	3 MARET 2014					

Jakarta : 25 September 2017

Yang terhormat,
 Koordinator Kerja Praktik : Firmansah, S.Pd, M.Sn
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Universitas Mercu Buana

Perihal : Surat Permohonon Bimbingan Kerja Praktik

Dengan Hormat,
 Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuliani
 Nim : 423104010026
 Tlp/Hp : 0878-7798-5123
 E-Mail : yniyuliani@gmail.com

Mendaftarkan diri untuk mengikuti kerja praktik, dan telah melengkapi persyaratan sebagai berikut(persyaratan dilampirkan) :

1. Salinan Transkrip Nilai/ KHS (raihan sks minimal 100 – 110 sks dengan IPK \geq 2.00)
2. Lulus Matakuliah Studio Desain Komunikasi Visual IV Semester 6 (enam) tahun 2017
3. Nilai TOEFL 400 atau yang setara (Lulus Bahasa Inggris II)
4. Surat balasan kerja praktik dari Perusahaan
5. Bukti Pembayaran Kerja Praktik (khusus mhs Regular)

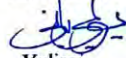
Kepada saya akan diberikan masa bimbingan dan pembimbing kerja praktik sbb :

Masa bimbingan KP : 6 bulan (1 semester)
 Pembimbing KP : Firmansah, S.Pd, M.Sn
 Judul/Tema KP : Perancangan Grafis pada Sosial Media dan Iklan untuk Zetta Media

Dengan ini saya berjanji untk memenuhi prosedur KP, Apabila kemudian hari terjadi pelanggaran, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan.

Demikian saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih

Hormat saya



Yuliani
 (Mahasiswa)


Mengetahui,



Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Sn
 (Pembimbing Akademik)






Firmansah, S.Pd, M.Sn
 (Koordinator KP)

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------


No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi					
Tgl. Efektif	1 Maret 2014						


Nama : Yuliani Nama Proyek : Zetta Media
 NIM : 42314010026 Alamat Proyek : Wisma Barito Pacific, Tower A,
Level L, Jln. Letjen S Parman
kav. 23-26, Jakarta 11410

Mingguan/Bulanan : Agustus minggu ke-2 Tanggal : _____ / _____

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (Pembimbing Lapangan)
Senin		
Selasa	zodiak jokes : eta lelangkanlah	 ZETTAMEDIA
Rabu	Trivia today + logo trivia today Quotes	 ZETTAMEDIA
Kamis	Artikel Rula Template Artikel Rula. Trivia today : Jepang menyerahkan diri Quotes : WM Tancheray	 ZETTAMEDIA
Jum'at		

Jakarta, ...28.November.2017...




 Firmansah, S.Pd, M.Sn
 Pembimbing Kerja Praktek

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

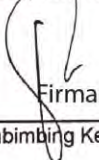
No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi				
Tgl. Efektif	1 Maret 2014					


Nama : Yuliani Nama Proyek : Zetta Media
 NIM : 42314010026 Alamat Proyek : Wisma Barito Pacific, Tower A,
 Level L, Jln. Letjen S Parman
 kav. 23-26, Jakarta 11410

Mingguan/Bulanan : Agustus minggu ke-3 Tanggal : _____ / _____

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (Pembimbing Lapangan)
Senin		
Selasa	Quotes Einstein Trivia today: Dirgahayu BJ Jokes: Lomba 17-an	
Rabu	Artikel Rula Big day Rula	
Kamis	Jokes: lomba yg sering diikuti	
Jum'at		

Jakarta,28 November 2017






 Firmansah, S.Pd, M.Sn
 Pembimbing Kerja Praktek

 UN MERCU BUANA MERCU BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

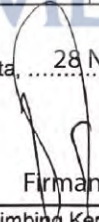
No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi				
Tgl. Efektif	1 Maret 2014					


Nama : Yuliani Nama Proyek : Zetta Media
 NIM : 42314010026 Alamat Proyek : Wisma Barito Pacific, Tower A,
Level L, Jln. Letjen S Parman
kav. 23-26, Jakarta 11410

Mingguan/Bulanan : September minggu ke-1 Tanggal : _____ / _____ / _____

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (Pembimbing Lapangan)
Senin	Infografis: Minat Membaca di Indonesia	
Selasa	Tempat Nongkrong berdasarkan inisial	
Rabu	Jokes: semut push-up Trivia today: disney hongkong Mitos Hantu	
Kamis		
Jum'at	Artikel: tebak-tebakan 90 an Jokes: Buntut kuda	

Jakarta,28 November 2017.....





 Firmansah, S.Pd, M.Sn
 Pembimbing Kerja Praktek

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------


No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi					
Tgl. Efektif	1 Maret 2014						

Nama : Yuliani Nama Proyek : Zetta Media
 NIM : 42314010026 Alamat Proyek : Wisma Barito Pacific, Tower A,
 Level L, Jln. Letjen S Parman
 kav. 23-26, Jakarta 11410

Mingguan/Bulanan : September minggu ke-2 Tanggal : / /

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (Pembimbing Lapangan)
Senin		
Selasa	Zodiak September	
Rabu	Visual Asset Trivia Ads Jokes: kapal selam	
Kamis		
Jum'at	Visual Asset Trivia Ads	

Jakarta, 28 November 2017


Firmansyah, S.Pd, M.Sn
 Pembimbing Kerja Praktek



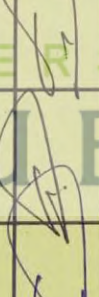
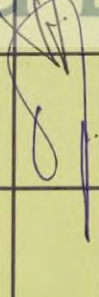



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI FDSK

NAMA = Yuliani
NIM = 42314010026
FAK/JUR = FDSK / DKV

MATA KULIAH = Kerja Praktek
SMT/THN.AKAD = 7 / 2017-2018
DOSEN PEMB = Firmansyah,

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
①	21/11 '17	asistensi judul					
②	26/11 '17	asistensi bab 1					
③	28/11 '17	asistensi bab 2					
④	3/12 '17	asistensi bab 3 & 4					
⑤	7/12 '17	Bab 4 lengkopi Ace					



CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT

THIS CERTIFICATE IS PROUDLY PRESENTED



Graphic Design Internship

Brilliant Yotenege
Chief Executive Officer (CEO)

Aulia Halimatussadiyah
Chief Content Officer (CCO)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhana wa Ta'ala karena hanya dengan izin-Nya laporan kerja praktik ini dapat selesai. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi wa Salam.

Laporan ini diselesaikan sebagai syarat selesainya mata kuliah Kerja Praktik. Laporan ini dapat selesai karena dukungan dan doa dari beberapa pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhana wa Ta'ala
2. Ibu yang selalu mendukung saya baik materil maupun non-materiil,
3. Universitas Mercu Buana yang telah memberikan saya kesempatan untuk menimba ilmu disana
4. Zetta Media atas ketersediaannya menerima saya sebagai karyawan internship
5. Kak Mita Rizky sebagai supervisor saya di Zetta Media yang telah membimbing selama proses kerja praktik dengan baik dan sabar
6. Bapak Firmansah selaku dosen pembimbing dan koordinator kerja praktik yang telah banyak membantu dalam proses penulisan laporan,
7. Serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam laporan kerja praktik ini, maka dari itu kritik dan saran yang membangun saya terima dengan baik. Saya

berharap laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bukan hanya mahasiswa melainkan juga kepada masyarakat umum.

Jakarta, 28 November 2017

Yuliani



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR DITERIMA KERJA PRAKTEK.....	iv
LEMBAR PERMOHONAN PEMBIMBING	v
LAPORAN MINGGUAN.....	vi
LEMBAR ASISTENSI	xiii
LEMBAR SELESAI KERJA PRAKTEK	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Kerja Praktek	1
I.2 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Kerja Praktek	3
I.2.1 Tujuan Kerja Praktek	3
I.2.2 Sasaran Kerja Praktek.....	3
I.3 Ruang Lingkup Kerja Praktek	4
I.3.1 Lokasi Kerja Praktek	4
I.3.2 Jangka Waktu Kerja Praktek.....	4
I.3.3 Posisi Praktikan.....	5
I.3.4 Jenis Pekerjaan yang Dihadapi	5
BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN	6
II.1 Data Perusahaan	6
II.1.1 Identitas Perusahaan.....	6

II.1.2	Sejarah Singkat Perusahaan	6
II.1.3	Visi, Misi, dan Komitmen Perusahaan.....	7
II.1.4	Kebijakan Manajemen Perusahaan	7
II.2	Cakupan Bidang Usaha	7
II.3	Struktur Perusahaan.....	8
II.3.1	Chief Executive Officer	9
II.3.2	Chief Content Officer.....	9
II.3.3	Chief Marketing Officer.....	11
II.3.4	Chief Sales Officer	11
II.3.5	Chief Technology Officer	12
II.3.6	Chief Operational Officer	12
BAB III	PROSEDUR PELAKSANAAN	13
III.1	Proses Pelaksanaan Umum.....	13
III.2	Proses Kerja Kreatif Perusahaan	13
III.3	Konsep Hasil Kerja Kreatif Praktikan.....	14
BAB IV	PENGALAMAN KERJA PRAKTIK	17
IV.1	Keterlibatan Praktikan dalam Proyek Kreatif.....	17
IV.1.1	Visual Konten Media Sosial	17
IV.1.2	Template Konten Media Sosial.....	23
IV.1.3	Logo website “Trivia”	26
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	30
V.1	Kesimpulan.....	30
V.2	Saran.....	30
LAMPIRAN	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Zetta Media	6
Gambar 2. Konsep Hasil Kerja Praktikan 1	15
Gambar 3. Konsep Hasil Kerja Praktikan 2	16
Gambar 4. Proses awal pembuatan kartu ucapan Asean Day	18
Gambar 5. Proses pembuatan kartu ucapan Asean Day.....	18
Gambar 6. Proses pembuatan kartu ucapan Asean Day.....	19
Gambar 7. Desain final Kartu ucapan “Asean Day”	19
Gambar 8. Proses pembuatan humor es teh manis.....	21
Gambar 9. Proses pembuatan humor es teh manis.....	21
Gambar 10. Proses pembuatan humor es teh manis.....	22
Gambar 11. Hasil fenail humor es teh manis	22
Gambar 12. Proses pembuatan template quotes.....	24
Gambar 13. Proses pembuatan template quotes.....	24
Gambar 14. Hasil final desain template quotes.....	25
Gambar 15. Proses pembuatan template quotes.....	25
Gambar 16. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha	27
Gambar 17. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha	27
Gambar 18. Hasil final desain logo Trivia Idul Adha.....	28
Gambar 19. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha	28
Gambar 20. Zetta Media Full Team	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Struktur Perusahaan Zetta Media.....	8
-----------------------------------------------	---



BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Dewasa ini, teknologi berkembang begitu cepat. Ia merambah kepada setiap sudut kehidupan. Mulai dari bangun tidur, hingga kembali beristirahat tidak bisa lepas dari teknologi yang ada. Semua pekerjaan sebisa mungkin memanfaatkan teknologi karena ia memudahkan manusia menyelesaikan tugasnya. Namun kemudian terdapat problema, yakni pekerjaan yang dapat dilakukan oleh manusia akhirnya punah karena digantikan oleh teknologi.

Seperti contohnya pustakawan, tenaga kepastakaan yang sangat dibutuhkan dalam mengelola literatur dan dokumentasi berbagai peristiwa bersejarah. Kini pekerjaan pustakawan sebentar lagi akan digantikan oleh sistem komputer yang dapat mengelola literatur bahkan merapihkan buku-buku sesuai dengan direktorinya. Kemudian ini menimbulkan pro-kontra di antara masyarakat, karena teknologi dianggap melenyapkan lahan pekerjaan. Akan tetapi ternyata terdapat peluang kerja lain yang terbuka dengan berkembangnya teknologi.

Kini kita mengenal pemasaran digital dan media digital yang sebelumnya belum pernah terdengar di tengah masyarakat. Dua bidang ini kemudian membuka lahan

pekerjaan baru, dibagi ke dalam beberapa tugas yang dapat mendukung pemasaran digital dan media digital untuk berhasil. Salah satunya adalah perancang visual. Dalam menyajikan konten, baik pemasaran maupun media digital memerlukan visual yang baik agar konten dapat bersaing dan memberikan dampak yang lebih di tengah masyarakat.

Oleh karena itu, dalam mata kuliah Kerja Praktek praktikan memilih sebuah perusahaan start-up yang bergerak di dunia media digital. Penting bagi seorang desainer grafis mengetahui bagaimana cara sebuah perusahaan media digital bekerja agar dapat menyajikan konten secara visual dengan baik.



I.2 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Kerja Praktek

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan, sasaran dan manfaat kerja praktek sudah sangat jelas. Berikut ini merupakan penjabaran dari masing-masing poin tersebut.

I.2.1 Tujuan Kerja Praktek

- a. Mengetahui bagaimana sebuah perusahaan media digital menyajikan konten sesuai dengan target audiens
- b. Mempelajari bagaimana merancang visual untuk setiap konten agar dapat tersebar luas (viral) kepada audiens.

I.2.2 Sasaran Kerja Praktek

Bidang kerja yang didapatkan yaitu sebagai Creative Designer. Di dalam sebuah perusahaan media digital seperti Zetta Media, Creative Designer berperan penting untuk mempublikasikan konten atau event yang diselenggarakan. Walaupun seorang Creative Designer bekerja terakhir dalam sebuah hierarki pekerjaan, namun ia menjadi ujung tombak sebuah media digital karena konten yang disajikan tidak mungkin hanya berupa tulisan, melainkan mewujudkan ke dalam sebuah infografis atau poster digital.

I.2.3 Manfaat Kerja Praktek

- a. Agar dapat mengetahui bagaimana proses bekerja dalam sebuah perusahaan media digital
- b. Agar dapat mempelajari bagaimana konten dapat disajikan secara baik kepada audiens di dunia maya

I.3 Ruang Lingkup Kerja Praktek

I.3.1 Lokasi Kerja Praktek

Lokasi kerja praktek berada di Wisma Barito Pacific, Tower A, Level L, Jalan Letjen S Parman kav. 23-26, Jakarta 11410

I.3.2 Jangka Waktu Kerja Praktek

Jangka waktu yang praktikan sepakati dengan perusahaan adalah selama dua bulan, yakni dimulai dari tanggal 1 Agustus 2017 dan berakhir pada tanggal 30 September 2017.

I.3.3 Posisi Praktikan

Posisi yang praktikan dapatkan untuk kerja praktek adalah Creative Designer. Posisi ini merupakan bagian terakhir dari hierarki sebuah Creative Content Officer (CCO). Ia berfungsi memvisualisasikan konten yang telah didapat dari Content Writer yang telah disepakati oleh Chief Editor.

I.3.4 Jenis Pekerjaan yang Dihadapi

Secara umum, jenis pekerjaan yang dihadapi tidak jauh berbeda dengan seorang desainer grafis. Hanya saja tujuan dan konten yang divisualisasikan serta media yang digunakan juga berbeda. Seorang Creative Designer memvisualisasikan konten untuk ditampilkan dalam platform sosial media seperti Instagram atau Facebook, sehingga ukuran serta prinsip desain harus diperhatikan dan disesuaikan.

BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

II.1 Data Perusahaan

II.1.1 Identitas Perusahaan

Zetta Media merupakan sebuah perusahaan start-up yang bergerak di bidang media digital. Ia melingkupi 11 portal media, dengan kisaran 18-35 tahun umur dan psikografis yang berbeda-beda. Di antaranya adalah Trivia, Rula, Rocking Mama, dan lain-lain.



Gambar 1. Logo Zetta Media
Sumber : Dokumentasi Zetta Media

II.1.2 Sejarah Singkat Perusahaan

Sejak didirikan pada Januari 2016, Zetta Media bergerak cepat dengan meluncurkan 10 portal online yang semuanya merupakan User Generated Content (UGC). Awalnya, perusahaan start-up ini hanya mempunyai 5 karyawan di regional Jakarta. Jumlah pengunjung pada portal Zetta Media juga hanya berkisar pada 1 juta pembaca, angka yang relatif kecil untuk sebuah portal media. Namun seiring berjalannya waktu, jumlah karyawan yang dibutuhkan pun semakin banyak dan jumlah tayangan pun meningkat. Kini Zetta Media memiliki 11 portal media, dengan mempekerjakan 20 orang

karyawan dan ribuan penulis serta menembus angka 19 juta pemirsa pada portal Zetta Media.

II.1.3 Visi, Misi, dan Komitmen Perusahaan

Sebagai sebuah perusahaan start-up yang bergerak di bidang digital media, Zetta Media belum merumuskan secara formal visi misi perusahaan mereka. Namun Zetta Media memiliki komitmen untuk menjadi portal media bagi milenials yang menyajikan konten otentik, karena berasal dari pengalaman pribadi sang penulis. Zetta Media memiliki slogan “We create Likeable, Over the Top, Viral, and Engaging (LOVE) content.”

II.1.4 Kebijakan Manajemen Perusahaan

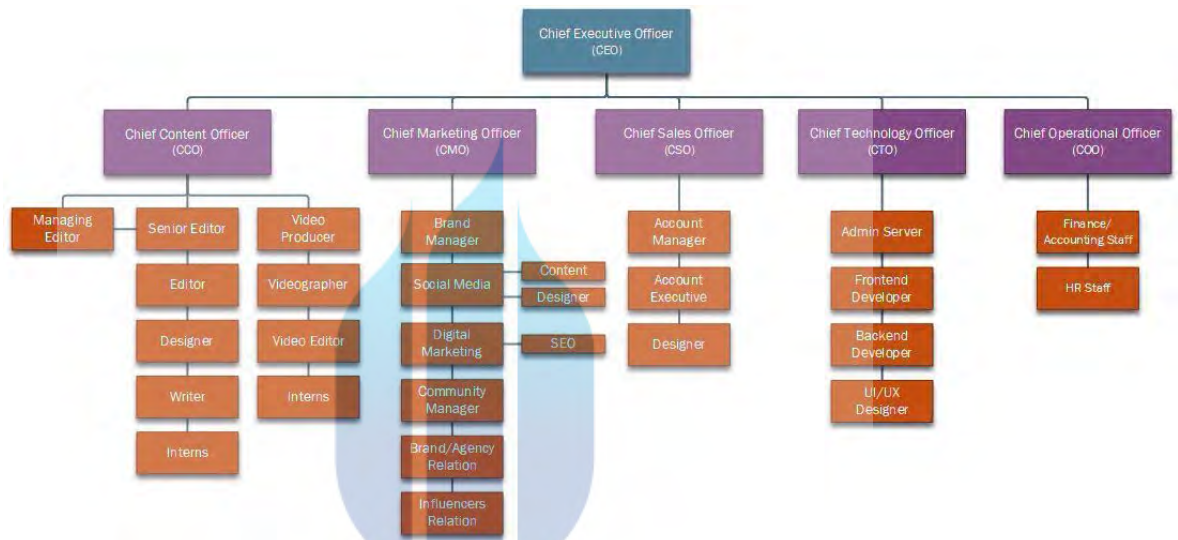
- a. Jam kerja fleksibel, mulai dari jam 10.00-18.00
- b. Karyawan boleh mengenakan pakaian bebas
- c. Setiap hari Senin terdapat weekly meeting
- d. Untuk internship, tidak wajib mengikuti weekly meeting dan wajib masuk kantor hanya dua hari dalam seminggu.

II.2 Cakupan Bidang Usaha

Yang menjadi cakupan bidang usaha Zetta Media adalah menyediakan konten-konten terkini yang relevan dengan target audiens dengan umur sekitar

18-35 tahun. Produk yang dihasilkan berupa tulisan, infografis, daily-post instagram, dan beragam content video untuk berbagai portal media yang dinaungi oleh Zetta Media.

II.3 Struktur Perusahaan



Tabel 1. Struktur Perusahaan Zetta Media
 Dokumentasi : Dokumentasi Zetta Media

Tabel di atas merupakan struktur perusahaan Zetta Media. Saat ini seluruh bagian struktur tidak tergabung pada satu kantor yang sama, melainkan terbagi ke dalam dua regional yaitu Jakarta dan Surabaya. Untuk bagan *Chief Content Officer (CCO)*, *Chief Marketing Officer (CMO)*, dan *Chief Sales Officer (CSO)* berada di Jakarta. Sedangkan untuk *Chief Technology Officer (CTO)* dan *Chief Operational Officer (COO)* berada di Surabaya. Berikut ini

merupakan penjelasan dari masing-masing divisi yang terdapat pada Zetta Media.

II.3.1 Chief Executive Officer

Divisi ini merupakan divisi yang paling utama, ia memastikan seluruh divisi bekerja dengan baik dan sinergis.

II.3.2 Chief Content Officer

Sebagai perusahaan start-up yang bergerak di media digital, divisi ini merupakan bagian terpenting karena berfungsi untuk mengisi dan menyajikan konten secara tulisan maupun visual. Di dalam divisi ini terdapat beberapa jobdesk, yaitu akan dijelaskan sebagai berikut

a. Managing Editor

Managing editor berfungsi untuk memutuskan tema apa yang akan disajikan dalam konten setiap bulan, namun tetap melalui proses musyawarah dengan anggota tim yang lain.

b. Senior Editor dan Editor

Senior editor berfungsi untuk memeriksa kembali konten yang akan disajikan di dalam portal, namun secara umum saja. Sedangkan untuk lebih spesifik dari segi ejaan dan tata kalimat, diperiksa oleh editor.

c. Writer

Writer merupakan penulis konten yang akan disajikan dalam portal. Di setiap portal, memiliki jumlah writer yang berbeda-beda. Terdapat writer tetap juga writer lepas. Namun setiap tulisan yang disusun oleh writer akan tetap diperiksa kembali oleh editor.

d. Designer

Designer merupakan perancang konten secara visual, agar dapat diterima target audiens lebih mudah. Designer merupakan karyawan dengan status karyawan tetap, ia merancang seluruh kebutuhan visual.

e. Interns

Interns merupakan karyawan magang yang berfungsi untuk membantu designer dalam merancang visual portal media, baik dari segi website maupun media sosial. Praktikan mendapatkan posisi interns untuk membantu designer.

f. Video Producer

Video producer berfungsi untuk menerima brief dari managing editor, lalu merencanakan konsep untuk dieksekusi oleh tim video.

g. Videographer

Videographer berfungsi untuk merancang konsep dan melakukan proses eksekusi video (shooting). Baik dari segi narasi hingga mengumpulkan footage yang diperlukan.

h. Video Editor

Video editor berfungsi untuk menyusun dan melakukan proses editing video yang telah dieksekusi oleh videographer. Mulai dari cut-to-cut hingga visual effect yang diberikan di video tersebut.

i. Interns

Interns merupakan karyawan magang yang berfungsi untuk membantu proses kerja tim video.

II.3.3 Chief Marketing Officer

Divisi ini berfungsi untuk memasarkan konten yang telah disajikan oleh Chief Content Officer. Merencanakan strategi pemasaran baik dari segi sosial media maupun website.

II.3.4 Chief Sales Officer

Merupakan divisi yang berfungsi untuk mengatur sirkulasi keuangan yang terdapat di perusahaan ini.

II.3.5 Chief Technology Officer

Divisi ini merupakan divisi yang berfungsi untuk mengolah website agar mendapatkan penayangan dan pemirsa lebih banyak.

II.3.6 Chief Operational Officer

Divisi ini merupakan divisi yang berfungsi untuk membantu operasional perusahaan. Seluruh divisi dapat berkoordinasi dengan divisi ini untuk meminta bantuan operasional.



BAB III PROSEDUR PELAKSANAAN

III.1 Proses Pelaksanaan Umum

Secara umum, Zetta Media memiliki prosedur kerja yang teratur dan rapih. Setiap divisi saling terkait. Dalam satu hari kerja, seorang writer menulis sebuah artikel untuk diterbitkan seminggu kemudian. Setelah selesai, artikel diserahkan kepada editor untuk diperiksa kembali apakah tulisan ini layak untuk diterbitkan. Jika tulisan layak untuk diterbitkan, artikel diberikan kepada *Chief Technology Officer* untuk diterbitkan di website dan tim sosial media untuk diterbitkan di sosial media. Sedangkan divisi lainnya bekerja sesuai dengan peranan dan fungsi masing-masing. Walaupun tak berkaitan erat dengan divisi *Chief Content Officer*, namun masing-masing divisi tetap memiliki peranan yang penting untuk kelangsungan perusahaan.

III.2 Proses Kerja Kreatif Perusahaan

Di dalam divisi *Chief Content Officer*, terdapat proses kerja kreatif yang dijalankan setiap harinya. Pertama, terdapat rapat divisi untuk menentukan tema konten setiap bulan. Setelah tema didapatkan, seorang writer mulai mencari dan menyusun konten berupa artikel. Kemudian editor melihat artikel yang ditulis. Jika layak untuk diterbitkan, maka konten akan diberikan kepada tim pengelola website dan tim sosial media. Namun, untuk di sosial media

tidak semua artikel diterbitkan. Hanya beberapa saja yang sekiranya merepresentasikan tema bulan ini.

Hal ini disebabkan karena konten di dalam sosial media haruslah mempunyai dinamika, tidak bisa selalu artikel yang ditayangkan. Terdapat konten humor, info event, dan konten lainnya di dalam sosial media. Oleh karena itu, konten yang ditayangkan di sosial media diolah kembali oleh tim sosial media yang terdiri dari content writer, graphic designer/creative designer, dan videographer.

Di dalam tim sosial media, alur kerja dilakukan secara online menggunakan Google Drive. Setelah content writer menulis copywriting dari konten yang akan ditayangkan di sosial media, konten disusun sedemikian rupa pada file Social Media Plan yang dapat diakses oleh content writer, graphic designer, juga videographer. Social Media Plan berfungsi untuk graphic designer dan videographer melihat jadwal tayang konten sehingga mereka tahu kapan visual dari konten tersebut harus diselesaikan. Sedangkan untuk revisi hanya berlaku untuk graphic designer internship, bertanggung jawab kepada graphic designer.

III.3 Konsep Hasil Kerja Kreatif Praktikan

Ketika seorang graphic designer membuat visual dari konten sosial media yang telah disusun, ia tidaklah sembarangan dalam memilih elemen visual.

Melainkan setiap konsep visual yang dirancang terpaku pada moodboard yang telah disepakati bersama oleh tim sosial media. Setiap portal media di Zetta Media memiliki moodboard masing-masing, sesuai dengan target audiens. Contohnya seperti portal media Trivia, ia memiliki target audiens remaja (Pelajar SMA – Mahasiswa). Maka warna yang dipilih adalah warna biru muda dengan variasinya, serta style design yang diterapkan pada visual konten sosial media adalah memphis style design yang sedang menjadi trend design untuk saat ini. Berikut ini adalah contoh dari visual konten sosial media yang sesuai dengan moodboard.



Gambar 2. Konsep Hasil Kerja Praktikan 1

Sumber : [instagram.com/triviaid](https://www.instagram.com/triviaid)



Gambar 3. Konsep Hasil Kerja Praktikan 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 kita bisa melihat bahwa warna yang digunakan adalah warna biru muda. Bahkan jika menggunakan foto sebagai elemen visual, haruslah diubah sedemikian rupa agar foto tersebut dominan menggunakan warna biru. Namun selain warna biru, graphic designer boleh menggunakan variasi warna lain yang relevan dengan konten yang divisualisasikan. Untuk elemen visual menggunakan elemen-elemen dasar seperti garis putus-putus, garis zig zag maupun ribbon yang menjadi khas dari memphis style design.

BAB IV PENGALAMAN KERJA PRAKTIK

IV.1 Keterlibatan Praktikan dalam Proyek Kreatif

IV.1.1 Visual Konten Media Sosial

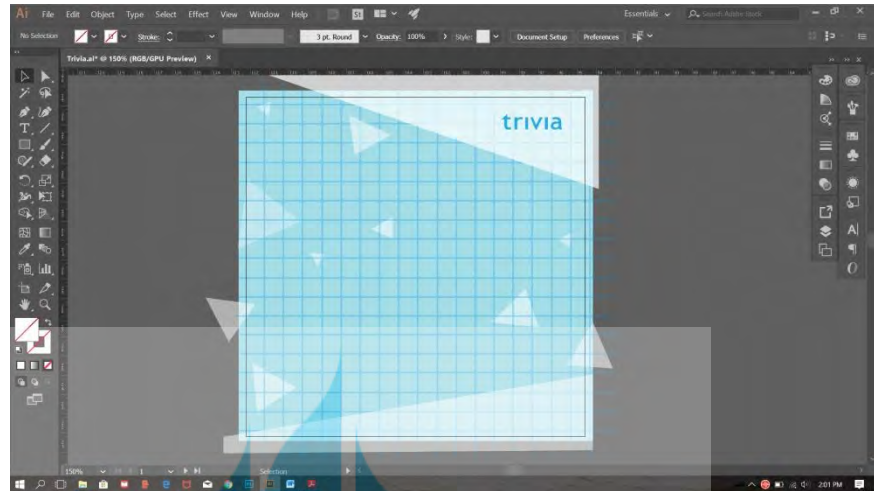
Pada dasarnya, platform yang digunakan Zetta Media dalam mewujudkan media digital adalah website atau blog. Namun untuk menjangkau audiens lebih banyak, beberapa portal Zetta Media menggunakan media sosial instagram. Oleh karena itu, visual yang menarik dibutuhkan untuk menampilkan artikel di media sosial instagram. Salah satu jobdesk graphic designer di Zetta Media adalah merancang visual konten media sosial Trivia, salah satu portal media di Zetta Media.

Portal media “Trivia” mempunyai ciri khas warna biru muda serta ilustrasi yang mencerminkan kehidupan anak muda.

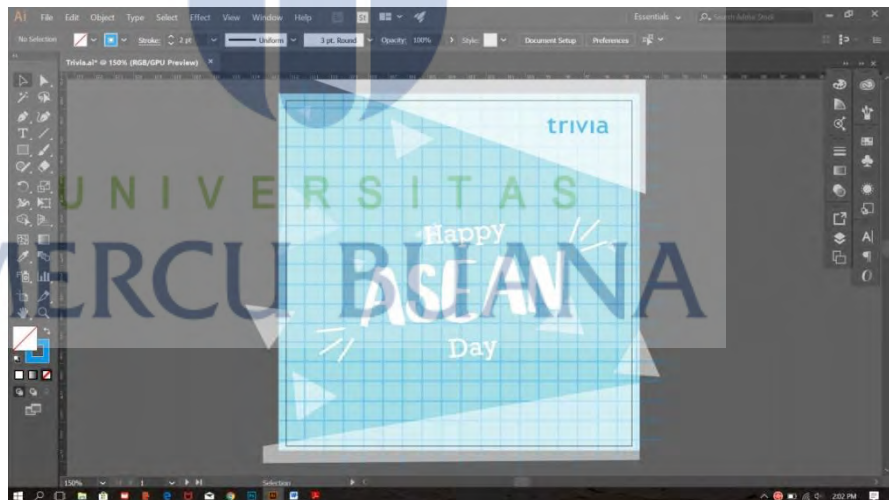
a. Kartu ucapan “Asean Day”

Dalam merancang sebuah kartu ucapan, praktikan diminta untuk merancang sebuah kartu ucapan yang menarik, sesuai dengan karakteristik Trivia, namun bendera tiap negara anggota disusun secara dinamis. Berikut ini merupakan proses

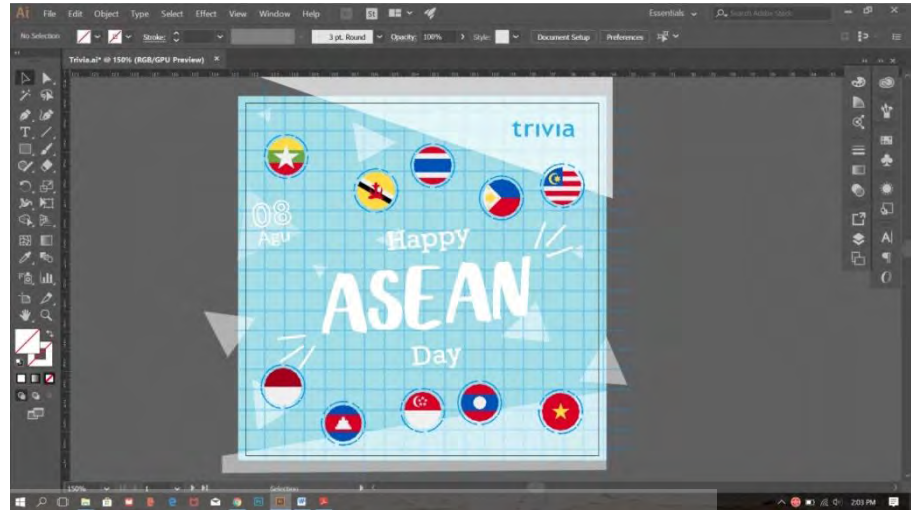
Berikut ini adalah karya praktikan untuk brief pada tanggal 1 Agustus 2017.



Gambar 4. Proses awal pembuatan kartu ucapan Asean Day
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 5. Proses pembuatan kartu ucapan Asean Day
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 6. Proses pembuatan kartu ucapan Asean Day
Sumber : Dokumentasi pribadi



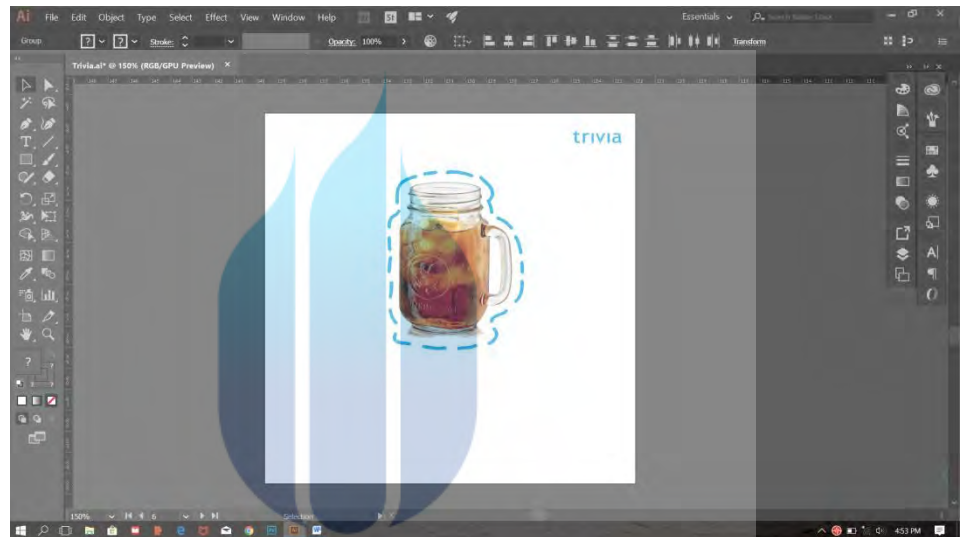
Gambar 7. Desain final Kartu ucapan “Asean Day”
Sumber : Dokumentasi pribadi

Ini adalah kartu ucapan Asean Day yang praktikan rancang untuk media sosial Trivia. Warna dominan yang digunakan adalah warna biru. Elemen visual yang digunakan adalah grid warna biru tua serta terdapat segitiga dengan variasi ukuran. Font yang digunakan untuk kartu ucapan ini adalah kombinasi antara slab serif font dan brush font menimbulkan kesan dinamis dan fleksibel, namun tidak terlalu kekanak-kanakan. Karena konteks yang diusung dalam kartu ucapan ini adalah Hari Asean, yang mana merupakan hal yang cukup formal.



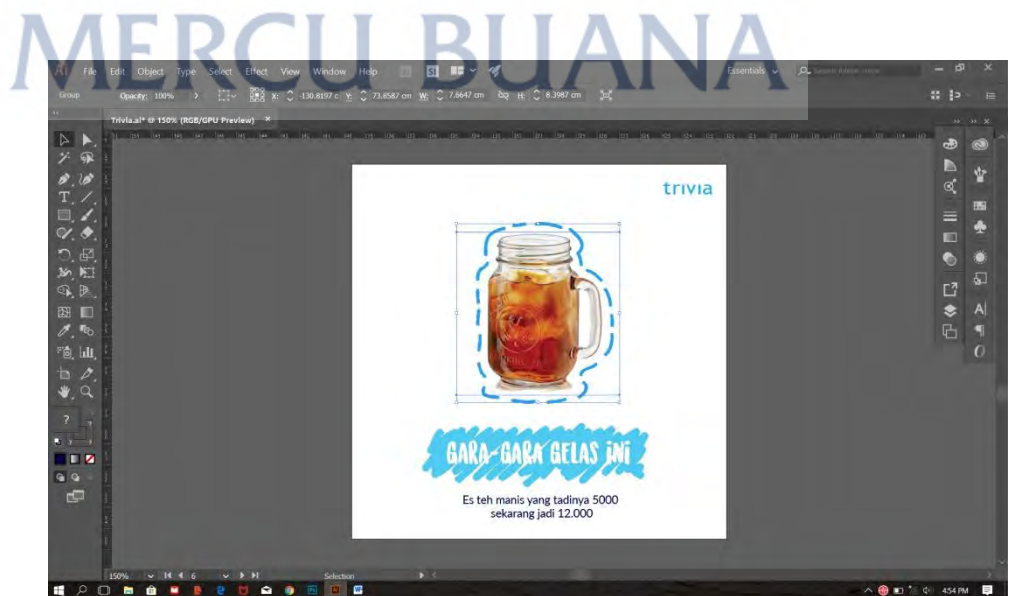
b. Humor Tebak-tebakan

Berikut ini adalah karya praktikan untuk brief pada tanggal 2 Agustus 2017.



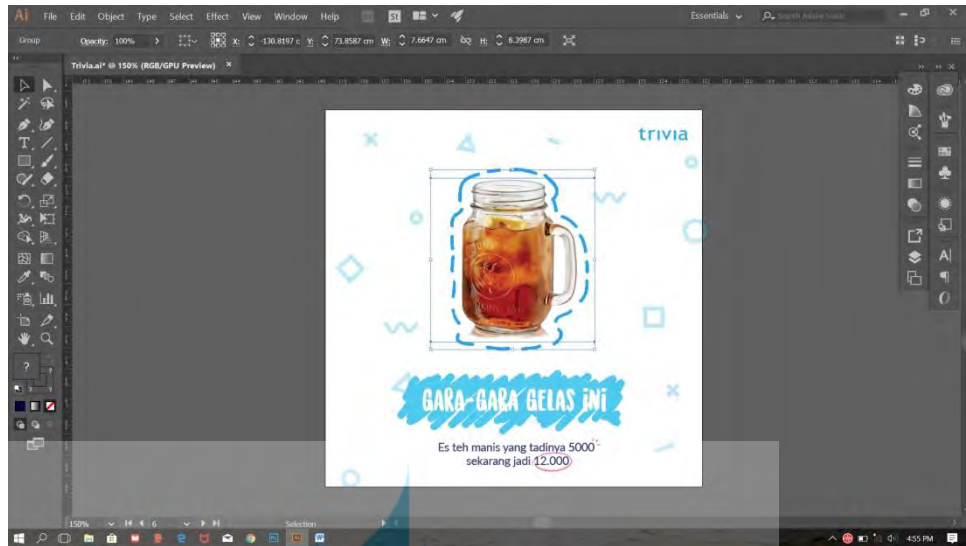
Gambar 8. Proses pembuatan humor es teh manis

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 9. Proses pembuatan humor es teh manis

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 10. Proses pembuatan humor es teh manis
Sumber : Dokumentasi pribadi



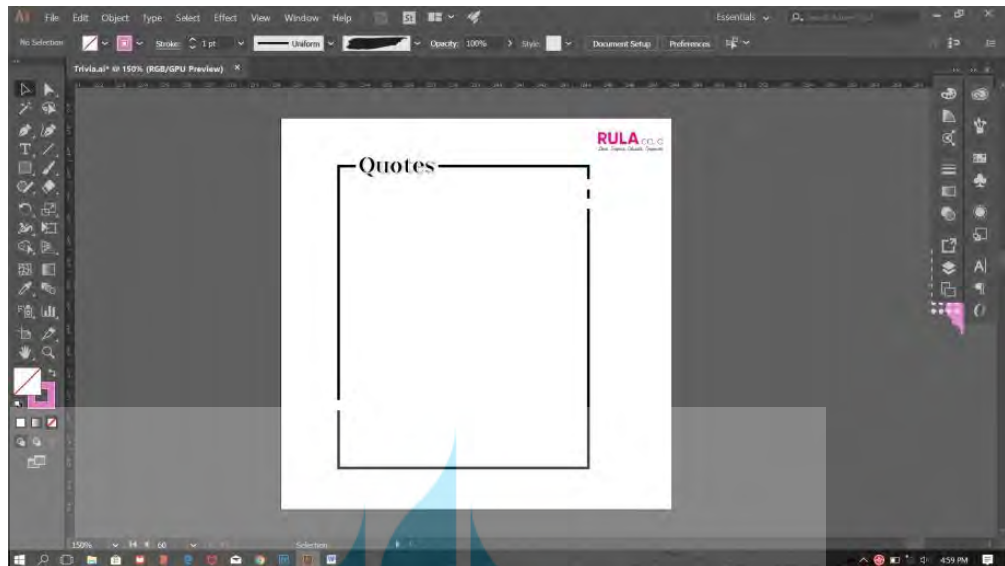
Gambar 11. Hasil fenail humor es teh manis
Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar di atas adalah visual dari konten humor ringan yang menjadi konten rutin dari media sosial Trivia. Pada postingan kali ini, praktikan merancang visual gelas es teh manis yang dihias dengan doodles dan elemen-elemen dasar sebagai khas dari Memphis style design. Font yang digunakan adalah brush font dan sans serif, memberikan kesan dinamis khas remaja. Pada tulisan harga es teh manis, praktikan memberikan coretan merah sebagai aksent.

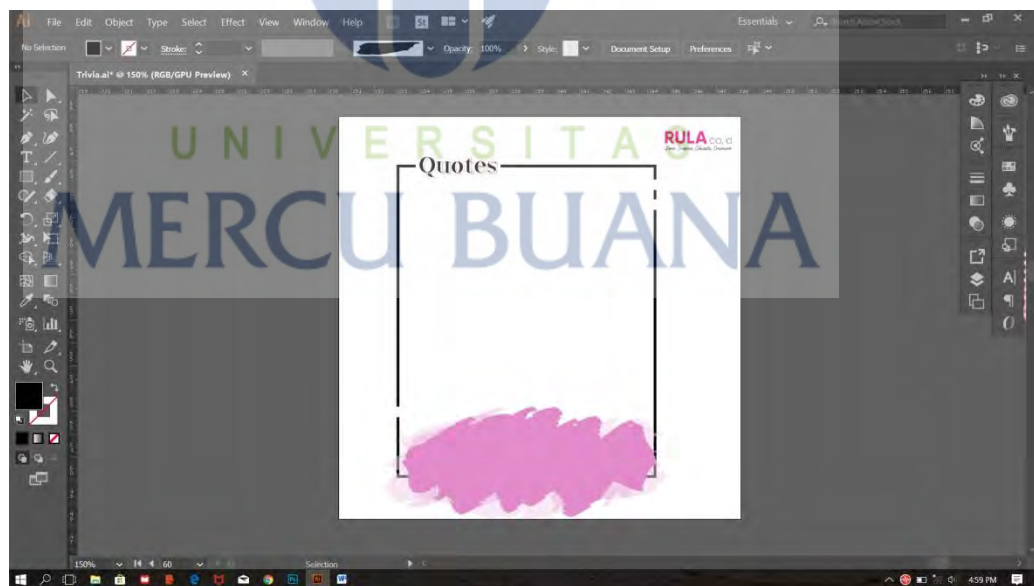
IV.1.2 Template Konten Media Sosial

Untuk menyajikan konten media sosial Instagram, memerhatikan prinsip desain tetaplah penting. Salah satunya kesatuan, yang dapat diwujudkan dari warna, style design, dan template. Dalam merancang template, praktikan tetap memerhatikan moodboard yang telah dirancang oleh graphic designer sebelumnya.

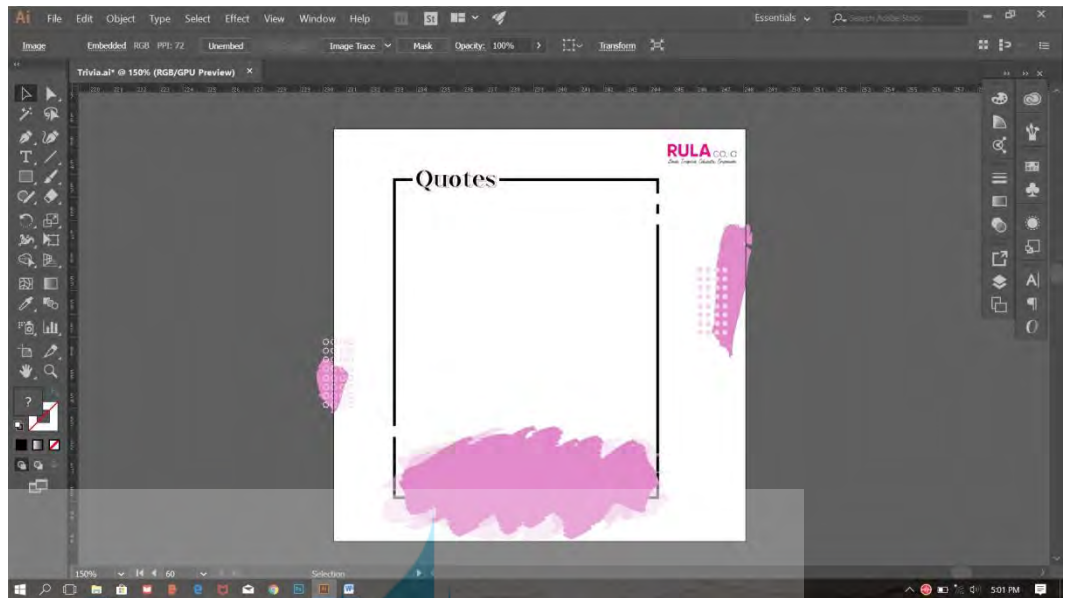
Kali ini, praktikan diminta untuk membuat template konten media sosial dari portal media Rula. Rula merupakan portal media untuk wanita dewasa, dengan kisaran usia 20-27 tahun. Moodboard yang dirancang untuk Rula adalah nuansa warna pink serta style design kolase foto, brush, dan bunga. Berikut ini adalah template yang telah praktikan rancang untuk media sosial Rula.



Gambar 13. Proses pembuatan template quotes
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 12. Proses pembuatan template quotes
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 15. Proses pembuatan template quotes
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 14. Hasil final desain template quotes
Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar di atas merupakan rancangan template untuk konten Quotes. Sesuai dengan moodboard yang telah ditentukan, warna yang digunakan dalam template ini adalah nuansa ungu dan pink. Persegi dengan garis putus-putus adalah ruang untuk foto yang berkaitan dengan quotes tersebut. Sedangkan brush yang terdapat di bagian bawah persegi merupakan ruang untuk kutipan yang telah ditentukan dari content writer. Font yang digunakan untuk kata “Quotes” adalah serif font, agar memberikan kesan feminim dan anggun.

IV.1.3 Logo website “Trivia”

Sebagai sebuah portal media untuk anak muda, Trivia selalu memberikan penunsaan untuk websitenya. Kali ini, praktikan diminta untuk membuat logo website Trivia dalam rangka Hari Raya Idul Adha. Berikut merupakan logo website yang telah praktikan rancang.



Gambar 16. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 17. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 19. Proses pembuatan logo Trivia Idul Adha
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 18. Hasil final desain logo Trivia Idul Adha
Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar di atas merupakan logo website Trivia dalam rangka Hari Raya Idul Adha yang telah praktikan rancang. Di sisi kanan logo terdapat seorang laki-laki yang menggunakan pakaian ihram dengan ekspresi wajah yang ceria. Sedangkan di sisi kiri logo terdapat seorang wanita yang menggunakan pakaian lengkap yang menutup aurat. Penggunaan tokoh laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian ihram bermakna Idul Adha dirayakan saat proses ibadah haji berlangsung di kota Mekkah.

4.2 Keterlibatan Praktikan di Luar Proyek Kreatif

Selama kerja praktik berlangsung, praktikan tidak diberikan tugas di luar divisi yang telah ditentukan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Selama 2 bulan melakukan kerja praktek di Zetta Media, praktikan mendapatkan beberapa manfaat positif. Selain pengalaman bekerja dengan suasana kantor yang sesungguhnya, praktikan mengetahui proses kerja kreatif yang rapih. Dimulai dari brief yang diberikan secara online, pengumpulan tugas secara online juga memberikan kesan rapih dan koordinasi yang terstruktur. Di samping itu, praktikan juga mengetahui bahwa dalam merancang sebuah visual konten media sosial instagram haruslah menggunakan moodboard agar sesama graphic designer dapat memahami bagaimana memvisualisasikan konten yang memiliki kesatuan juga sesuai dengan target audiens.

V.2 Saran

Untuk para mahasiswa yang sedang merencanakan kerja praktek, sebaiknya pilihlah perusahaan yang relevan dengan perkembangan profesi saat ini. Seperti contohnya di perusahaan start-up yang penuh dengan ide-ide baru, praktikan dapat mengetahui berbagai inovasi di dunia karir.

Kepada pihak perusahaan, praktikan menyarankan salam mengatur program internship sebaiknya rencanakan dengan lebih baik lagi agar mahasiswa yang

sedang melalui proses kerja tidak bingung saat mengumpulkan informasi perusahaan.

Sedangkan untuk pihak institusi, praktikan menyarankan agar periode kerja praktek lebih diperjelas lagi jumlah hari yang harus dilalui oleh mahasiswa di pedoman kerja praktek.



LAMPIRAN



Gambar 20. Zetta Media Full Team
Sumber : Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA