

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERAN MOTION & GRAPHIC DESIGNER DI SOYAKA AI**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Disusun Untuk Memenuhi Mata  
Kuliah Praktik Kerja Lapangan**



**Oleh:**

**Seven Analisa Gulo**

**(2018/BC/5335)**

**PROGAM STUDI BROADCASTING  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

## KATA PENGANTAR

Dengan kasih dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya Praktikan dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “Peran Motion & Graphic Designer di Soyaka AI”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Selesaiannya penyusunan laporan ini tidak luput dari dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala hormat Praktikan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Keluarga yang selalu berdoa untuk kesuksesan saya.
2. Ibu Dra. Sudaru Murti, M. Si. selaku Ketua STIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Heri Setyawan, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk mengingatkan dan mendukung saya dalam proses penyusunan laporan.
4. Seluruh karyawan beserta pemimpin di Soyaka AI yang telah memberi saya tempat untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan.
5. Teman-teman Angkatan 2018.

Besar harapan saya agar laporan ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkementingan, terutama bagi Angkatan-angkatan baru di STIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 30 Agustus 2021

Penulis

Seven Analisa Gulo

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan .....	2
D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan.....	3
E. Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan.....	5
F. Metode Praktik Kerja Lapangan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Penegasan Judul .....	8
B. Teori Penunjang .....	8
1. <i>Graphi Design</i> .....	8
a. Defenisi	
b. Elemen Desain Grafis	
c. Prinsip-Prinsip Desain Grafis	
d. <i>Software</i> yang digunakan	
2. <i>Motion Graphic</i> .....	23
a. Defenisi	
b. Elemen <i>Motion Graphic</i>	
c. Prinsip-Prinsip <i>Motion Graphic</i>	
d. <i>Software</i> yang digunakan	
<b>BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN</b> .....	<b>29</b>
A. Profil dan Sejarah Perusahaan.....	29

B. Visi & Misi.....	31
C. <i>Core Values</i> .....	31
D. Struktur Organisasi di Soyaka AI .....	32
E. Produk Yang Ditawarkan .....	32
a. Shox Indonesia .....	32
b. Shox Rumahan... ..	35
F. Target Pasar.....	42
<b>BAB IV PELAKSANAAN PKL .....</b>	<b>43</b>
A. Posisi dan Deskripsi Pekerjaan .....	43
a. Posisi .....	43
b. Deskripsi pekerjaan.....	45
B. Kegiatan Selama PKL.....	45
C. Alur Kerja.....	66
D. Peluang dan Kendala yang dihadapi.....	70
a. Peluang.....	70
b. Kendala .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## HALAMAN DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya desain grafis.....	10
Gambar 2.2 Contoh garis dalam desain.....	11
Gambar 2.3 Contoh <i>shape</i> atau bentuk.....	13
Gambar 2.4 Roda warna.....	14
Gambar 2.5 Harmoni warna.....	16
Gambar 2.6 Contoh tekstur dalam desain grafis.....	17
Gambar 2.7 Karya Desain Grafis.....	18
Gambar 2.8 Karya Desain Grafis.....	20
Gambar 2.9 Contoh karya desain dengan gambar.....	21
Gambar 3.1 Logo Soyaka AI .....	29
Gambar 3.2 Noble House (Kantor pusat Soyaka AI di Indonesia saat ini).....	29
Gambar 3.3 Sonat Yalcinkaya.....	30
Gambar 3.4 Struktur Organisasi Soyaka AI.....	32
Gambar 3.5 Logo Shox .....	33
Gambar 3.6 Banner promosi aplikasi Shox.....	34
Gambar 3.7 Tampilan Aplikasi Shox.....	35
Gambar 3.8 Logo Shox Rumahan.....	35
Gambar 3.9 Tampilan web Shox Rumahan.....	36
Gambar 3.10 Tampilan aplikasi Shox Rumahan.....	38
Gambar 3.11 Logo Perusahaan Partech.....	39
Gambar 3.12 Logo Perusahaan AC Ventures.....	40
Gambar 3.13 Logo Perusahaan Gobi Partners.....	40
Gambar 3.14 Logo Perusahaan SGInnovate.....	41
Gambar 3.15 Logo Perusahaan Teja Ventures.....	42
Gambar 4.1 Logo Slack.....	44
Gambar 4.2 Logo Shox.....	46
Gambar 4.3 Warna Logo Shox.....	48
Gambar 4.4 Pemakaian Logo Shox.....	49

Gambar 4.5 Ikon aplikasi Shox .....	49
Gambar 4.6 <i>Font</i> judul Shox .....	50
Gambar 4.7 <i>Font</i> utama Shox .....	50
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Shox .....	51
Gambar 4.9 <i>Story</i> Shox .....	52
Gambar 4.10 Panduan Desain <i>Feed</i> Instagram Shox .....	53
Gambar 4.11 <i>Feed</i> Instagram Shox .....	53
Gambar 4.12 <i>Feed</i> Instagram Shox Rumahan.....	54
Gambar 4.13 <i>Product Spotlight</i> .....	55
Gambar 4.14 Banner Reguler.....	56
Gambar 4.15 Banner 5 Produk .....	56
Gambar 4.16 Sampul Buku Panduan.....	57
Gambar 4.17 Katalog Promo Maret.....	58
Gambar 4.18 Banner produk baru Shox Rumahan.....	59
Gambar 4.19 Banner Lowongan Pekerjaan .....	60
Gambar 4.20 Contoh <i>request</i> Tim Merch .....	61
Gambar 4.21 Salah satu <i>scene</i> konten video Shox Rumahan.....	62
Gambar 4.22 Karakter Shox Rumahan.....	62
Gambar 4.23 <i>Story</i> Shox Indonesia Terbaru.....	63
Gambar 4.24 <i>Story</i> Shox Indonesia Terbaru.....	64
Gambar 4.25 <i>Feed</i> Shox Indonesia Terbaru .....	64
Gambar 4.26 <i>Feed</i> Shox Indonesia Terbaru .....	64
Gambar 4.27 Dokumentasi acara buka bersama Soyaka AI.....	65
Gambar 4.28 Dokumentasi acara buka bersama Soyaka AI.....	65
Gambar 4.29 Tampilan aplikasi GreatDay HR .....	66
Gambar 4.30 Dokumentasi CIC dan COC.....	68
Gambar 4.31 Tampilan materi konten di Google Sheet.....	69
Gambar 4.32 Tampilan Airtable .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Sertifikat PKL .....	75
Penilaian PKL .....	76

## ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan merupakan salah satu syarat kelulusan dari STIKOM Yogyakarta. Dengan mengikut PKL, mahasiswa diharapkan mampu mempelajari dunia kerja secara nyata untuk mempersiapkan diri *pasca* kelulusan. Dalam kesempatan PKL kali ini, mahasiswa dapat mempelajari tentang pengertian dari *Graphic Design* dan *Motion Graphic*, teori-teori tentang desain grafis dan desain gerak, hingga prosedur yang harus diikuti ketika bekerja.

Dalam laporan kerja praktek ini, penulis ingin membagikan pengalaman selama mengikuti kerja praktek. Apa saja yang didapat dan ditemukan dalam kerja praktek ini.

Dari hasil pengalaman ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja praktek ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mahasiswa yang telah siap untuk memasuki dunia kerja. Berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang menarik di dapat dari kerja praktek ini.

Kata kunci : *E-Commerce*, *Graphic Design* (Desain Grafis), *Motion Graphic* (Desain Gerak)

## ABSTRACT

*The implementation of Field Work Practice activities is one of the requirements for graduation from STIKOM Yogyakarta. By participating in street vendors, students are expected to be able to learn the real world of work to prepare themselves after graduation. In this PKL opportunity, students can learn about the meaning of Graphic Design and Motion Graphic, theories about graphic design and motion design, to the procedures that must be followed when working.*

*In this practical work report, the authors want to share their experiences during practical work. What is obtained and found in this practical work.*

*From the results of this experience, the authors can conclude that this practical work is very beneficial for students, especially students who are ready to enter the world of work. Various knowledge and interesting experiences can be obtained from this practical work.*

*Keywords: E-Commerce, Graphic Design, Motion Graphic*