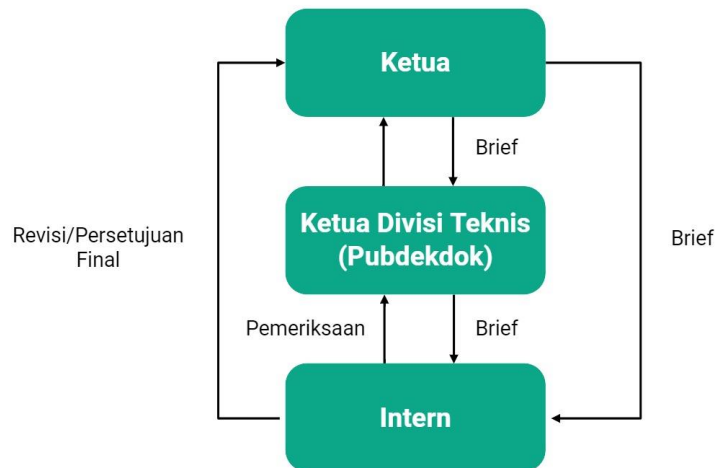


BAB IV DESKRIPSI DATA DAN HASIL PKL

4.1 Metode

Praktik Kerja Lapangan di Lingkar Studi Filsafat Discourse dalam kegiatan Festival Filsafat Philofest ID 2021 menggunakan metode *Cyclic Strategy* (Strategi Berputar). Metode ini merupakan metode kerja yang melewati alur tertentu dan akan terulang kembali untuk menampung *feedback* dari perusahaan yang kemudian disalurkan kepada *intern*. Proses pengulangan ini dapat terjadi beberapa kali hingga mendapatkan hasil akhir sesuai dengan standar perusahaan dan tim.



Gambar 4. 1 *Cycle Strategy*
Sumber: Data Penulis

Melalui bagan diatas dapat diketahui bahwa *intern* secara langsung bertanggung jawab kepada ketua panitia dan ketua divisi teknis (Pubdekdok). Dalam pembuatan sosial media *post*, ketua melakukan brief kepada *intern* secara lisan maupun tulisan. Setelah itu dalam pembuatan desain *post Instagram*, ketua divisi teknis bersama dengan *intern* mengerjakan desain secara bersama-sama. Setiap selesai mengerjakan tugasnya *intern* mengumpulkannya kepada ketua panitia dan ketua divisi teknis melakukan pemeriksaan pekerjaan *intern* untuk diberikan revisi.

4.2 Hasil

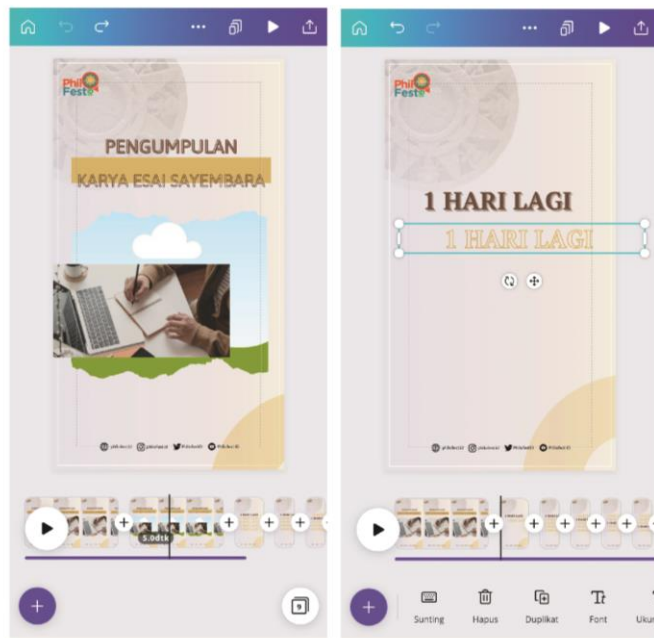
4.2.1 Desain Story Instagram

a) *Brief*

Penulis diminta membuat desain *story Instagram* untuk pengumuman pengumpulan karya esai sayembara yang akan berakhir dalam 1 hari. Desainnya diminta sesuai dengan template dan keterangan yang diberikan oleh ketua panitia.

b) Konsep

Desain story yang diinginkan format video bertemakan nusantara yang menggunakan warna-warna pastel seperti coklat muda dan kuning muda, ditambahkan juga hiasan mandala sebagai pendukung kesan nusantara font yang digunakan PT Serif dan audio yang digunakan berjudul Mimicry. Dalam pengerjaan desain *story Instagram* ini menggunakan Canva sebagai aplikasi desain. Proses pertama menambahkan foto sesuai dengan tema, selanjutnya ditambahkan tulisan berupa informasi yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 4. 2 Proses Desain Story Instagram

Sumber: Data Penulis

c) Hasil

Hasil dari proses pengerjaan berupa *story Instagram* berformat video berukuran 1080x1920 pixels.



Gambar 4. 3 Desain Story Instagram
Sumber: Data Penulis

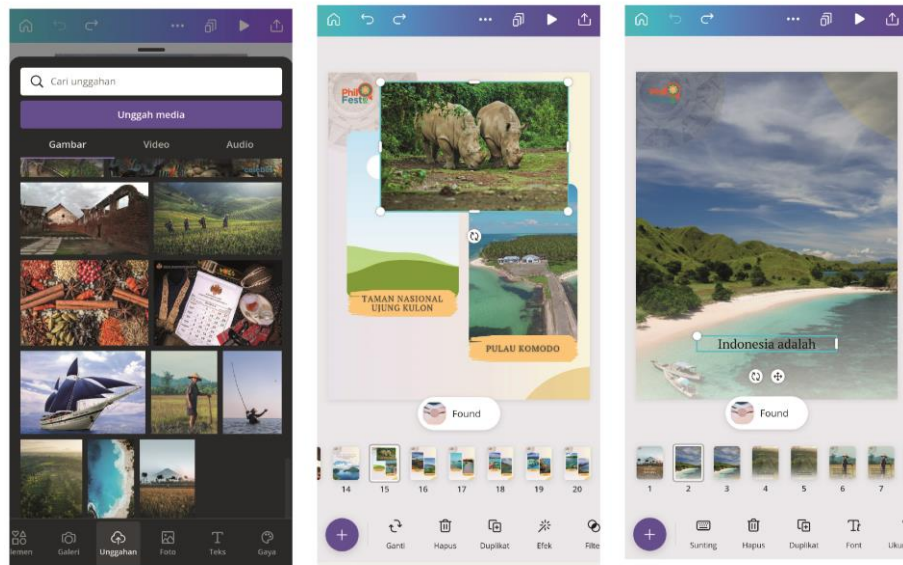
4.2.2 Desain Video Instagram

a) *Brief*

Penulis diminta untuk membuat *video story Instagram* mengenai “keindahan Indonesia” yang sesuai dengan *content plan* yang dibuat oleh divisi acara.

b) Konsep

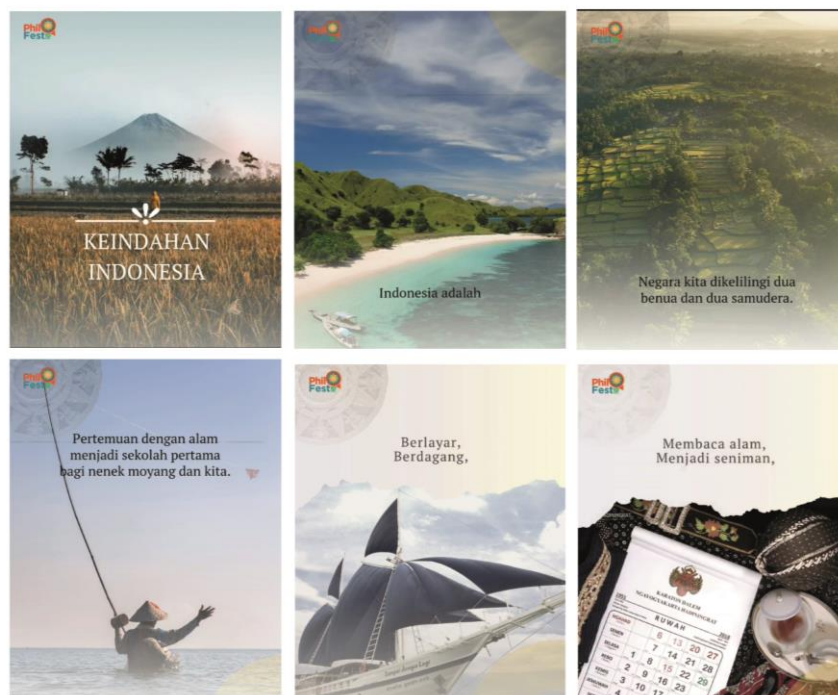
Konsep *video Instagram* mengenai keindahan yang ada di Indonesia dengan durasi 1 menit. *Video Instagram* ini berisikan foto-foto atau gambar keindahan Indonesia sebagai objek utama yang ingin ditampilkan dan ditambahkan juga tulisan sebagai informasi pendukung yang menggunakan font PT Serif. Dalam pengerjaan desain *video Instagram* ini menggunakan Canva sebagai aplikasi desain. Proses pertama mengumpulkan file-file foto yang sesuai dengan informasi yang telah diberikan sebelumnya. Selanjutnya ditambahkan tulisan sebagai pendukung informasi pada foto.



Gambar 4. 4 Proses desain
Sumber: Data Penulis

c) Hasil

Hasil dari proses pengerjaan berupa video *Instagram* berformat ukuran 1080x1350 pixels





Gambar 4. 5 Hasil Desain Video Instagram
Sumber: Data Penulis

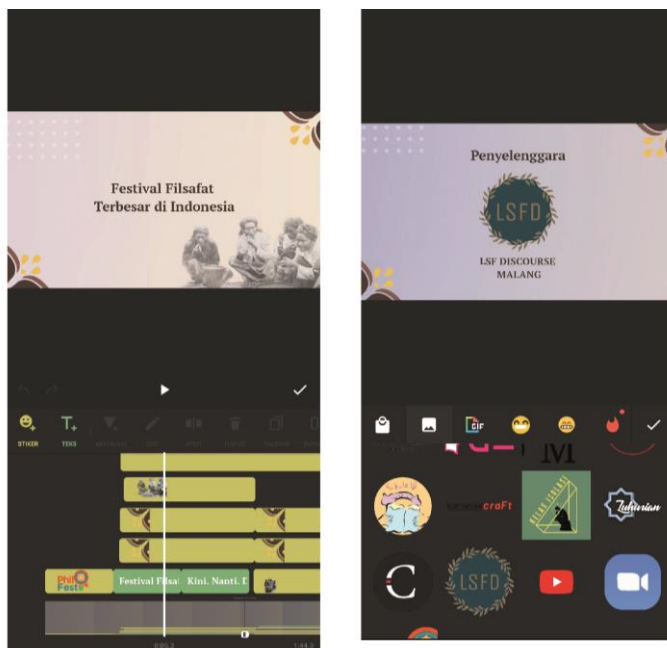
4.2.3 Desain Bumper Philofest

a) *Brief*

Penulis diminta untuk membuat video bumper Philofest ID 2021 yang memuat informasi mengenai pengenalan kegiatan Philofest ID 2021, jenis-jenis acaranya dan Komunitas Filsafat yang bergabung sebagai penyelenggara.

b) *Konsep*

Konsep bumper menampilkan informasi mengenai pengenalan kegiatan Philofest ID 2021 jenis-jenis acaranya dan menampilkan logo-logo Komunitas Filsafat yang bergabung sebagai penyelenggara. Video bumper ini berdurasi 1.30 menit yang dikerjakan menggunakan Inshot sebagai aplikasi editor. Video bumper dibuat dengan tema nusantara yang menampilkan foto-foto masyarakat Indonesia zaman dahulu dan motif batik dibagian pinggirnya. Background yang digunakan gradasi warna-warna pastel yang sesuai dengan tema nusantara yaitu bermacam warna. dan tulisan sebagai informasi pendukung menggunakan font PT Serif.

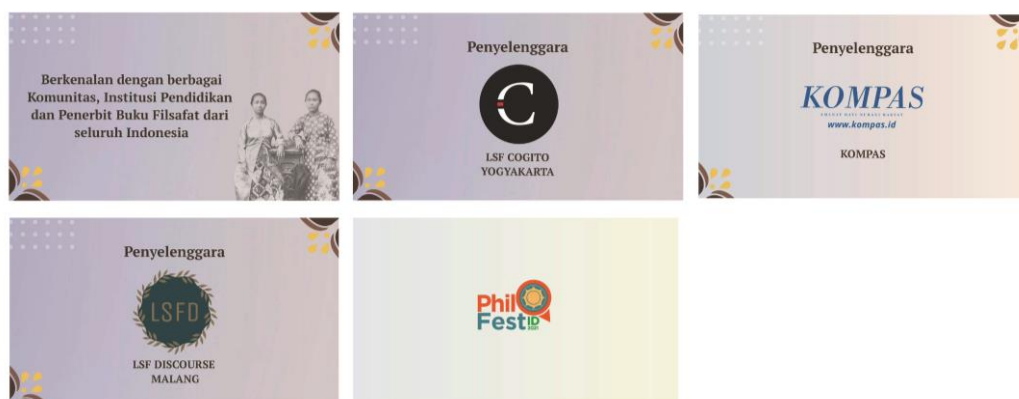


Gambar 4. 6 Proses Desain Bumper Philofest
Sumber: Data Penulis

c) Hasil

Hasil dari proses pengerjaan berupa video berformat 1920 x1080 pixels





Gambar 4. 7 Hasil desain foto panitia

Sumber: Data Penulis

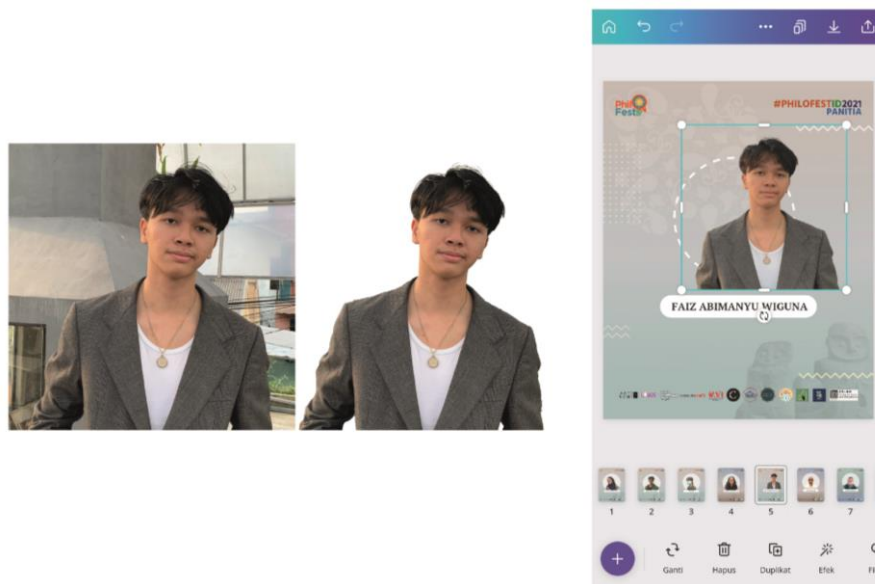
4.2.4 Desain Foto Panitia

a) *Brief*

Penulis diminta untuk membuat desain template foto panitia yang memuat nama dan foto panitia acara Festival Filsafat Philofest ID 2021.

b) *Konsep*

Konsep foto panitia bertemakan nusantara dengan background yang digunakan gradasi warna-warna pastel serta hiasan candi, mandala ataupun patung sebagai pendukung kesan nusantara. Foto-foto panitia diminta untuk dihapus background aslinya agar bisa menjadi format PNG dan nama-nama panitia menggunakan font PT Serif. Dalam pengerjaan desain foto panitia ini menggunakan Canva sebagai aplikasi desain. Proses pertama mencrop atau menghapus background foto panitia, selanjutnya ditambahkan tulisan yakni nama dari panitia sebagai pendukung informasi pada foto.



Gambar 4. 8 Proses desain foto panitia
 Sumber: Data Penulis

c) Hasil

Hasil dari proses pengerjaan berupa format poster 1080 x 1350 pixels



Gambar 4. 9 Hasil desain foto panitia
 Sumber: Data Penulis

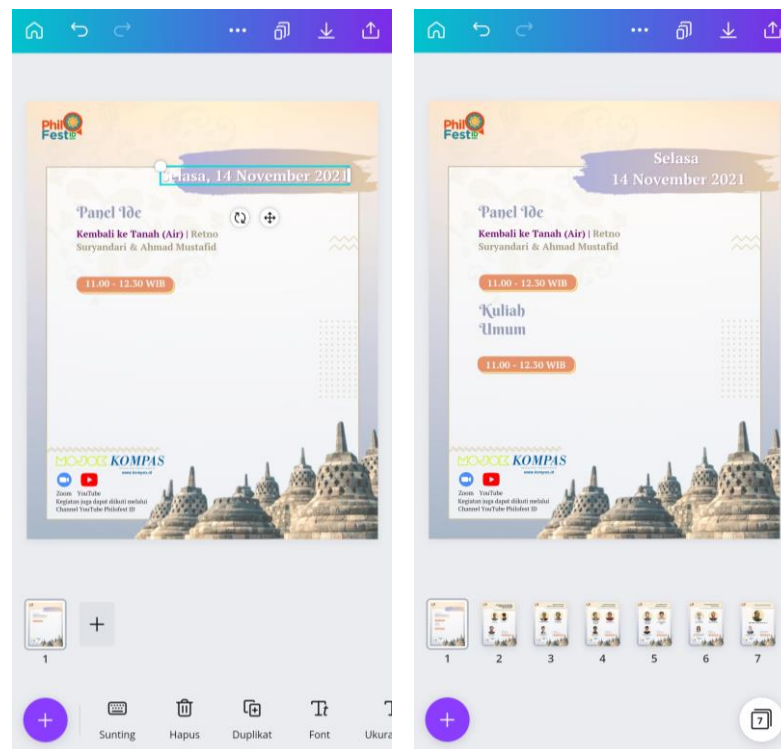
4.2.5 Desain Rangkaian Acara

a) *Brief*

Penulis diminta untuk membuat desain jadwal rangkaian acara Philofest dalam bentuk poster.

b) *Konsep*

Konsep desain rangkaian acara bertemakan nusantara yang berisikan jadwal rangkaian acara berserta dengan pembicara atau narasumber Philofest ID 2021 yang mulai tanggal 13 November 2021 hingga 20 November 2021. Ditambahkan beberapa hiasan untuk menambah kesan nusantara zaman dahulu yakni gambar Candi Borobudur dengan motif batik. Dalam pengerjaan desain rangkaian acara ini menggunakan Canva sebagai aplikasi desain. Proses pertama memasukkan nama kegiatan, nama narasumber dan jadwal kegiatan ke dalam lembar kerja. Selanjutnya ditambahkan tulisan dan logo sebagai pendukung informasi.



Gambar 4. 10 Proses desain rangkaian acara
Sumber: Data Penulis

c) Hasil

Hasil dari proses pengerjaan berupa format poster 1080 x 1350 pixels



Gambar 4. 11 Hasil desain rangkaian acara Philofest
Sumber: Data Penulis

4.2.6 Desain Powerpoint Kuis Filsafat

a) *Brief*

Penulis diminta untuk membuat desain *powerpoint* Kuis Filsafat yang terdiri atas peraturan dan soal beserta jawaban dari Kuis Filsafat.

b) *Konsep*

Konsep desain *powerpoint* untuk yang peraturan kuis menggunakan foto filsuf-filsuf dari luar negeri. Untuk soal dan jawaban Kuis Filsafat diminta untuk didesain dengan slide pertama adalah soal, slide kedua pilihan jawaban dan slide ketiga jawabannya.

1. Suku yang memiliki 5 gender di Indonesia adalah
 - a. Suku Dayak
 - b. Suku Bugis
 - c. Suku Fak-Fak
 - d. Suku Mendar
2. Apa istilah dunia tengah dalam sureq La Galigo
 - a. Ale Lino
 - b. Botting Langi'
 - c. Toddang Toja
 - d. Tanete
3. Sebutan gender ke 5 dalam sureq I La Galigo adalah
 - a. Kathoey
 - b. Bi
 - c. Bissu
 - d. Samyuan
4. Apa gelar dewa dalam kepercayaan masyarakat Suku Bugis yang turun dari dunia atas
 - a. La Tenritata
 - b. To Mindai
 - c. To Manurung
 - d. To Botting Langi
5. Siapakah nama dewa yang turun dari dunia atas dalam sureq La Galigo?
 - a. Batara Guru
 - b. Batara Lattu
 - c. We Nyili Timo
 - d. To Tanete
6. Siapa nama Dewi Padi dalam kepercayaan Suku Bugis?
 - a. Sangiang Serri
 - b. Batara Dewi
 - c. We Tenriabeng
 - d. Dinru Ulaweng



Gambar 4. 12 Proses desain *powerpoint* kuis filsafat

Sumber: Data Penulis

c) Hasil



- ✧ 1 Teknisi menentukan peserta pertama yang mengangkat tangan (fitur raise hand) menurunkan tangan seluruh peserta setiap soal baru dibacakan. Peserta diperbolehkan mengangkat tangan setelah soal selesai dibacakan, dan boleh mengangkat tangan ketika pilihan jawaban dibacakan.
 - ✧ 1 Teknisi mencatat poin peserta dalam excel (list nama disediakan sebelum acara dimulai)
 - ✧ 1 Teknisi mengganti Fitur Pin Spotlight ke MC, SOAL DAN JAWABAN, EXCEL POIN (Selalu ditampilkan setiap selesai 5 pertanyaan), DAN PESERTA YANG MENGANGKAT TANGAN
- PHILOFEST ID 2021



Gambar 4. 13 Hasil desain *powerpoint* kuis filsafat
Sumber: Data Penulis