



9.54%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JAN 2025, 2:30 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.54% **CHANGED TEXT** 8.99% **QUOTES** 3.41%

Report #24449739

2 LAPORAN KERJA PROFESI PERANCANGAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI PT RACER ROBOTIK Alzena Anya Raissa 2021061073 Laporan Kerja Profesi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan Mata Kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA TANGERANG SELATAN 2024 ii ABSTRAK ALZENA ANYA RAISSA (2021061073) PERANCANGAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI PT RACER ROBOTIK PT Racer Robotik adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang edukasi robotik dan coding. Praktik kerja profesi ini dijalankan selama tiga bulan, dari 22 April 2024 – 22 Juli 2022 . Selama melaksanakan Kerja Profesi, saya membuat video untuk konten sosial media, mendokumentasikan kegiatan perusahaan, dan mengedit foto untuk kebutuhan sosial media. Saya mengerjakan pekerjaan berdasarkan brief yang diberikan oleh CEO dan diskusi bersama tim desain dan sosial media. Di luar kegiatan yang berkaitan dengan DKV, saya juga memiliki pekerjaan lain, yaitu mengajar robotik dan marketing. Saya mendapatkan pengalaman baru dan banyak ilmu baru yang berharga selama menjalani Kerja Profesi di PT Racer Robotik. Kata Kunci: Desain, Kerja Profesi, Sosial Media, Robotik ABSTRACT iii ALZENA ANYA RAISSA (2021061073) SOCIAL MEDIA

DESIGN AS PROMOTIONAL MEDIA AT PT RACER ROBOTICS PT Racer Robotik

is a company that operates in the field of robotics and coding education. This professional work practice will be carried out for three months, from 22 April 2024 – 22 July 2022. During my professional work, I made videos for social media content, documented company activities, and edited photos for social media needs. I do my work based on the brief given by the CEO and discussions with the design and social media teams. Apart from activities related to DKV, I also have other jobs, namely teaching robotics and marketing. I gained new experiences and a lot of valuable new knowledge during my professional work at PT Racer Robotik.

5 6

Keywords: Design, Professional Work, Social Media, Robotics

PERNYATAAN ORISINALITAS Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya,

Nama Mahasiswa : Alzena Anya Raissa Nomor Induk Mahasiswa :

2021061073 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Fakultas :

Fakultas Teknologi dan Desain dengan ini menyatakan bahwa Laporan

Kerja Profesi yang saya buat dengan judul 1 "PERANCANGAN SOSIAL MEDIA

SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI PT RACER ROBOTIK " adalah: 1) Dibuat d

an diselesaikan sendiri, dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan

lapangan dan buku-buku serta jurnal acuan yang tertera di dalam

referensi pada Laporan Kerja Profesi saya. 1 2 2) Bukan merupakan duplikasi

karya ilmiah yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai

untuk mendapatkan gelar sarjana di perguruan tinggi lain, kecuali

pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.

1 3) Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau

jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya. 1 2

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di

atas, maka Kerja Profesi saya dapat dibatalkan oleh Program Studi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

3 Tangerang Selatan, 29 Oktober 2024 Yang membuat pernyataan,

(Alzena Anya Raissa) v LEMBAR PENGESAHAN vi PRAKATA Puji syukur

kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Laporan Kerja Profesi ini dapat diselesaikan. Laporan Kerja Profesi dengan judul “PERANCANGAN SOSIAL MEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI PT RACER ROBOTIK” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Praktikan menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Laporan Kerja Profesi ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, Praktikan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Laporan Kerja Profesi ini, yaitu kepada: 1) Bapak Danto Sukmajati, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Pembangunan Jaya. 2) Ibu Retno Purwanti Murdaningsih, S³ Sn, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya. 3) Bapak Tommi, S³ Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi dan Koordinator Kerja Profesi yang telah memberikan bimbingan teknis Pelaksanaan Kerja Profesi. 4) Ibu Rizka Alfiana Imawati, S³ Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sepanjang proses pembuatan laporan kerja profesi. 5) Bapak Aji Endro Cahyono S³ T, selaku Pembimbing Praktikan Kerja yang telah memberikan bimbingan saat Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT Racer Robotic Indonesia. 6) Semua dosen yang telah mengajar Praktikan selama berkuliah di Universitas Pembangunan Jaya dan seluruh tenaga kependidikan Universitas Pembangunan Jaya yang telah membantu Praktikan dalam kegiatan administratif. 7) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu. Akhir kata, Praktikan menerima kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi Praktikan. Semoga Laporan Kerja Profesi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya Tangerang Selatan, 29 Oktober 2024 Penulis vii DAFTAR ISI ABSTRAK .

..... 7 ii PERNYATAAN ORISINALITAS .

.....

7 iv LEMBAR PENGESAHAN .

..... 7 v PRAKATA .

.....

3 4 7 8 9 10 11 14 20 21 24 25 29 32 35 40 vi DAFTAR ISI .

.....

.. 3 4 7 8 9 10 11 14 20 21 24 25 27 29 32 35 40 vii DAFTAR TABEL .

.....

.... 3 4 7 8 9 10 11 14 20 21 24 25 27 29 31 32 34 35 37 viii DAFTAR GAMBAR

.....

..... 3 4 7 8 9 10 11 14 19 21 25 27 29 31 32 33 34 37 ix DAFTAR LAMPIRAN .

.....

..... 3 4 5 8 9 10 11 14 15 19 25 26 27 29 31 33 34 36 x BAB I

PENDAHULUAN .

..... 3 4 5 8 9 10 11 14 15 19 25 26 27 31 33 36 1 1.1

Latar Belakang .

..... 4 8 9 21 24 26 1 BAB II TINJAUAN UMUM

TEMPAT KERJA PROFESI . 4 8 9

21 24 26 5 2.1 Sejarah Perusahaan .

4 7 8 10 11 13 16 18 20 28 5 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan .

..... 4 7 8

10 11 13 16 18 20 28 6 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI .

..... 4 8 10 13 20

8 3.1 Bidang Kerja .

..... 13 8 2.3 Pelaksanaan Kerja .

..... 13 8

3.2 1 Membuat Konten Untuk Tiktok

..... 8 3.2.2

Membuat Video Company Profile

..... 11 3.2.3 Membuat

Video Podcast

4 9 10 11 13 14 18 19 23 13 3.3 Kendala Yang Dihadapi .

..... **4**

9 10 11 13 14 18 19 23 28 16 3.4 Cara Mengatasi Kendala .

..... **4 9**

18 19 17 BAB IV PENUTUP

..... 18 4.1 Simpulan

..... **4 16**

18 4.2 Saran

..... **4 16** 18 4.2 1 Saran untuk Praktikan .

..... **4**

16 18 4.2 2 Saran untuk Perusahaan .

.....

4 7 16 18 DAFTAR PUSTAKA

..... **7** 20 RIWAYAT HIDUP

.....

... **7** 21 LAMPIRAN-LAMPIRAN

..... 22 viii DAFTAR TABEL Table 1

Pelaksanaan kerja profesi

..... 4

Table 2 Proses pembuatan konten

Tiktok..... 9

Table 3 Proses pelaksanaan membuat video company profile

..... 11 Table 4 Proses pelaksanaan

membuat video podcast 13 ix

DAFTAR GAMBAR Gambar 1. 1 Tempat kerja profesi

..... 3

Gambar 1. 2 Logo Perusahaan

.....

REPORT #24449739

4 Gambar 2. 1 Struktur Perusahaan	6
Gambar 2. 2 Alur kerja Praktian	
8 Gambar 3. 1 Gambar pemberian brief tugas	9 Gambar 3.
2 Hasil produksi yang sudah diunggah	11 Gambar 3. 3 Alur
kerja Praktian	
12 Gambar 3. 4 Unggahan video	
13 Gambar 3. 5 Proses produksi video	14
Gambar 3. 6 Preview kepada CEO perusahaan	15 Gambar 3. 7
Unggahan video podcast	16 Gambar
3. 8 Unggahan video podcast 2	16 x
DAFTAR LAMPIRAN Lampiran 1 Gambar riwayat hidup	21
Lampiran 2 Form 01 pengajuan kerja profesi	22 Lampiran 3
Form 02 penerimaan kerja profesi	23 Lampiran 4
	24 Lampiran 5
	25 Lampiran 6
	26 Lampiran 7 Form 03 laporan kerja profesi

REPORT #24449739

..... 27 Lampiran

8

..... 29 Lampiran 9 Form 07 penilaian pembimbing

KP..... 30 Lampiran 10

Sertifikat IYRC

..... 31 Lampiran 11 Sertifikat pemateri seminar

..... 31 Lampiran

12 Sertifikat magang

.....

32 Lampiran 13 Dokumentasi mengajar robotik di SD

..... 32 Lampiran 14 Seminar

MBKM

.....

33 Lampiran 15 Feeds Instagram

.....

12 33 1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Era digital sudah semakin maju, peran media sosial dan dokumentasi yang efektif sangat penting bagi keberhasilan suatu perusahaan. Divisi Dokumentasi dan Media Sosial di PT Racer Robotic Indonesia memiliki tanggung jawab penting dalam membangun citra perusahaan, menyebarkan informasi, serta menjalin komunikasi yang baik dengan audiens. Banyaknya platform digital, membuat kebutuhan konten yang menarik dan informatif semakin meningkat, sehingga divisi ini menjadi salah satu kepentingan dalam strategi pemasaran dan komunikasi perusahaan tersebut. Laporan kerja profesi ini disusun untuk mendokumentasikan pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama menjalani program kerja di divisi dokumentasi dan media sosial. Praktikan diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai kegiatan, mulai dari mengelola sosial media, pemotretan, pembuatan video, mengajar dasar robotik, marketing dan menjadi juri lomba robotik. Sosial media yang praktikan kelola adalah Instagram, Tiktok, Youtube dan

Facebook. Pengalaman ini memberikan pengalaman baru tentang perencanaan dan strategi dalam menciptakan konten yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan visi dan misi perusahaan. Praktikan juga mendapatkan pelajaran bagaimana berkomunikasi yang baik dan benar dengan audiens yang sangat banyak. Bekerja pada divisi desain dan sosial media membuat praktikan mengembangkan keterampilan komunikasi, kreativitas, hard skill dan manajemen waktu. Praktikan belajar bagaimana cara membuat desain visual yang menarik sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ketua divisi, menghasilkan dokumentasi dan menyusun konten sosial media yang akan diunggah di berbagai platform untuk mencapai target audiens yang diinginkan. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan secara teknis, tetapi mengajarkan bagaimana praktikan bisa berkomunikasi dengan audiens secara langsung lewat sosial media melalui desain. 2 Praktikan berharap dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai aktivitas yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Profesi di Divisi Dokumentasi dan Media Sosial, serta kontribusi yang telah diberikan selama masa kerja. Laporan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak lain yang tertarik untuk memahami lebih dalam tentang dinamika bekerja di bidang media sosial dan dokumentasi dalam konteks industri modern.

7 38 1.1 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi

Kerja profesi bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pembelajaran kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Praktik Kerja profesi ini menjadi sarana untuk memahami proses kreatif dalam pembuatan konten visual serta strategi komunikasi yang efektif melalui media sosial. Selain itu, kerja profesi ini juga bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menjalin hubungan dengan profesional di industri, sehingga dapat memperluas jaringan dan peluang karir di masa depan. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Berikut ini tujuan diadakanya program Kerja Profesi untuk mahasiswa: a) Memberikan pengalaman langsung bekerja

kepada mahasiswa b) Mengembangkan keterampilan dan strategi
mengembangkan perusahaan c) Menambah dan memperluas relasi d)
Membangun sikap profesional dan meningkatkan kemampuan bekerja sama
dalam tim e) Meningkatkan soft skills dan hard skills untuk

melatih mahasiswa agar semakin siap untuk bekerja 1.3 Manfaat Kerja

Profesi Kerja profesi tidak hanya memberikan keuntungan bagi
mahasiswa tetapi juga bagi universitas dan masyarakat,. 1. Bagi
Praktikan Praktikan mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja,
yang sangat berharga untuk mengembangkan karir di masa depan. Kerja
profesi juga memberikan kesempatan untuk membangun jaringan di
industri, yang dapat membantu dalam pencarian pekerjaan atau
kolaborasi. Praktikan juga bisa menambah portofolio yang bisa
digunakan lagi nantinya. 2. Bagi Universitas Universitas dapat
menjalin hubungan dengan perusahaan, membuka peluang untuk kolaborasi
lebih lanjut dalam penelitian, proyek, dan magang.

39 1.4 Tempat Kerja

Profesi Gambar 1. 1 Tempat kerja profesi Sumber: <https://>

iyra-indonesia.id/inilah-3-cabang-racer-robotic/ Racer Robotic Indonesi
a adalah lembaga pendidikan yang bergerak dibidang robot pintar dan
smart coding yang berbasis STEAM. Perusahaan ini membuka kursus dan
memberikan kelas ekstrakurikuler robotik dan coding untuk anak sekolah TK
– SMA, perusahaan ini membuka kelas untuk belajar robotik, coding dan
drone. Bangunan utama Racer Robotic berada di daerah Tangerang
Selatan, yaitu Rumah Robot yang berada di vila dago tol pamulang
dan Kampong Robot yang berada di Jl. Cilalung 3, Jombang, Kec.
Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Racer Robotic memiliki beberapa
cabang, yaitu Racer Robotic cabang Bogor dan Racer Robotic cabang
Serang. Racer Robotic telah bekerja sama dengan lebih dari
500 sekolah dan instansi pendidikan di Indonesia, serta telah
berkolaborasi dengan beberapa universitas dan institusi pendidikan
lainnya, seperti STMIK Global. Perusahaan ini telah menjadi leader
dalam industri pendidikan robotik di Indonesia dan telah

berpartisipasi dalam kompetisi robotik internasional. Salah satu perlombaan yang diadakan oleh Racer Robotic adalah IYRC Indonesia. Gambar 1. 2 Logo Perusahaan Sumber: <https://iyra-indonesia.id/inilah-3-cabang-racer-robotic/> Table 1 Pelaksanaan kerja profesi Lama Kegiatan Kerja Profesi 3 bulan (22 April – 22 Juli 2024) Hari Pertemuan Senin - Sabtu Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 08.00 – 17.00

5 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan PT Racer Robotic Indonesia didirikan oleh Firdiansyah, M.IT yang sekarang menjabat sebagai CEO Racer Robotic dan ketua IYRA (International Youth Robotic Association) cabang Indonesia pada tahun 2008 di daerah Tangerang Selatan, tepatnya di Jl. Cilalung 3, Jombang, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Bangunan pertama Racer Robotic diberi nama Kampung Robot, biasanya tempat ini digunakan untuk workshop dan pelatihan robotik, tapi Kampung Robot juga sudah berkembang menjadi Kampung Drone yang merupakan tempat untuk pelatihan drone. Kampung Robot juga menjadi rumah produksi untuk pembuatan robot berukuran kecil dan besar yang biasanya menjadi pajangan dan alat pembelajaran di Racer Robotic. Bangunan kedua Racer Robotic adalah Rumah Robot yang berlokasi di viladago tol pamulang, biasanya Rumah Robot menjadi tempat untuk regular class robotik dan ruangan staf Racer Robotic. Racer Robotic adalah perusahaan yang berfokus pada program edukasi berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) yang menggunakan media robot untuk pembelajaran dan mengasah kreativitas. Racer Robotic memiliki visi dan misi utama, yaitu menjadi lembaga pelatihan robotik dan coding terdepan yang bisa membantu anak-anak untuk mengasah pengetahuan teknologi. Seiring berjalannya waktu Racer Robotic semakin berkembang dan memiliki dua cabang dan akan terus menambahkan cabangnya. Cabang Racer Robotic berada di daerah Bogor dan Serang Banten, Racer Robotic juga telah bekerjasama dengan Jungleland Bogor untuk membuka wahana Roboland dan telah bekerjasama

dengan 500 lebih institusi pendidikan di seluruh Indonesia. Hingga tahun 2024 Racer Robotic masih terus melakukan perkembangan, Racer Robotic juga menjadi perwakilan IYRA (International Youth Robot Association) dari Indonesia. Racer Robotik berhasil mengadakan perlombaan Robotic terbesar seIndonesia, yaitu KRON dan IYRC yang nantinya akan diberangkatkan ke IYRC Korea. Racer Robotic telah menghasilkan banyak anak berprestasi dibidang teknologi seperti smart coding, drone coding dan robot pintar. Kedepannya, Racer Robotic akan terus melebarkan sayapnya untuk menjangkau anak-anak yang ingin belajar coding dan robotik. 2.2 Struktur Organisasi Struktur organisasi Racer Robotic dibuat agar koordinasi antar divisi bisa mencapai efektivitas dalam menjalankan setiap pekerjaan. **23** Berikut ini adalah struktur organisasi Racer Robotic: Gambar 2. 1 Struktur Perusahaan

Sumber: <https://racer-robot.id/wp-content/uploads/2022/04>

[/Company-Profile-RACER-2021-pdf.pdf](#) 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Pt Racer

Robotic aktif di bidang pendidikan teknologi yang mengajarkan robot pintar dan smart coding menggunakan block robotic sebagai medianya. Racer Robotic membangun lembaga pendidikan professional dengan program edukasi berbasis STEAM yang membantu anak-anak untuk mampu berfikir aktif, kreatif, dan imajinatif. Berikut ini adalah kegiatan umum yang diadakan oleh PT Racer Robotic: 1. Program kelas edukasi coding dan robotik Program ini adalah program kelas, workshop dan pelatihan robotik dan drone untuk beberapa tingkatan usia anak. Pembelajaran dibagi menjadi beberapa 7 step sesuai kemampuan dan usia anak. Racer Robotic telah bekerjasama dengan banyak instansi untuk memberikan pembelajaran ini serta telah berhasil memberangkatkan banyak anak untuk mengikuti acara International. 2. Pembuatan dan Pengembangan Produk Racer Robotic juga menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Perusahaan ini memproduksi robot pajangan besar yang dibuat dari bahan daur ulang, robot rakitan untuk lomba dan membuat buku tata cara menggunakan blocks

robot. 3. Penyelenggara Acara Robotika Racer Robotic telah berhasil menyelenggarakan sejumlah acara robotika, seperti perlombaan dan demo robotika. Racer Robotic memiliki tiga acara lomba robotik utama, yaitu Indonesia Youth Robotic competition (IYRC), lomba Kontes Robot Nusantara (KRON) dan Asian Junior Robocup (AJR). Racer Robotic juga sering menampilkan demo robotika di beberapa acara, salah satunya adalah demo ekskul di sekolah. 4. Konsultasi Robotika Perusahaan ini juga bisa menjadi tempat untuk konsultasi terkait coding, robotika dan drone untuk anak yang baru ingin memulai dan yang sudah siap mengikuti suatu perlombaan. Perusahaan ini juga bisa membantu untuk penyewaan alat dan bahan bahkan bisa membantu proses pembuatan suatu robotik juga.

17 8 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja Praktikkan melaksanakan kegiatan kerja profesi di PT Racer Robotic Indonesia sebagai sosial media desainer. Praktikkan melaksanakan magang selama 3 bulan, dari bulan April – Juli 2024. Sebagai tim desain dan sosial media, praktikkan banyak membuat desain visual yang nantinya akan digunakan sebagai media promosi untuk perusahaan. Desain visual yang dibuat oleh praktikkan adalah video pendek, video dokumentasi kegiatan perusahaan, feeds untuk Instagram, video company profile dan video podcast. Seluruh desain visual yang dibuat oleh praktikkan nantinya akan diunggah ke sosial media seperti Instagram, Tiktok, Facebook, dan Youtube. Gambar 2. 2 Alur kerja Praktian 2.3 Pelaksanaan Kerja Praktikkan menjalankan kerja profesi di PT Racer Robotic dan berada di divisi multimedia pada bagian sosial media desainer. Satu minggu pertama, praktikkan diberikan arahan, pengenalan dan pelatihan tentang divisi multimedia perusahaan dan robotik. Minggu berikutnya praktikkan sudah mulai mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing, ketua divisi dan CEO perusahaan. 3.2.1 Membuat Konten Untuk Tiktok Praktikkan diberi tanggung jawab untuk mengelola akun sosial media Racer Robotic dan diharapkan bisa menaikkan engagment akun perusahaan.

Praktikkan 9 mendokumentasikan kegiatan perusahaan atau menerima video dari CEO atau tim perusahaan lainnya untuk diedit dan diunggah ke aplikasi Tiktok. Table 2 Proses pembuatan konten Tiktok NO Kegiatan Proses Pelaksanaan 1 Brief Praktikan akan mengusulkan ide untuk membuat konten atau diberikan perintah untuk membuat suatu konten. Tahap ini penting dilakukan agar bisa menghasilkan konten yang sesuai dengan standart perusahaan dan bisa menarik minat penonton. Gambar 3. 1 Gambar pemberian brief tugas Sumber: Dokumentasi pribadi 2 Brainstorming Praktikan memikirkan konsep dan berdiskusi dengan tim divisi atau CEO untuk mendapatkan suatu konsep untuk konten. 3 Produksi Ditahap ini praktikan dan tim mulai mengimplementasikan konsep yang telah didiskusikan sebelumnya. Praktikan dan tim akan mendokumentasikan kegiatan atau mengumpulkan dokumentasi yang nantinya akan di edit lalu diunggah ke sosial media yang dimiliki oleh Racer Robotic. Praktikan akan membuat 10 konten sesuai dengan standart perusahaan, seperti warna, color grading, text, font, pemilihan musik, pengisian suara dan durasi video. 4 Preview Praktikan akan memberikan hasil konten yang sudah dibuat kepada koor divisi multimedia dan CEO untuk diperiksa. Koor divisi dan CEO akan memberikan tanggapan dan keputusan apakah konten ini akan langsung diunggah atau memasuki tahap revisi. 5 Revisi Koor divisi dan CEO akan memberikan tanggapan yang berupa kritik dan saran untuk praktikan agar memperbaiki konten yang dibuat. Praktikan akan memperbaiki konten sesuai tanggapan yang diberikan sebelumnya lalu akan diserahkan kembali kepada koor divisi dan CEO untuk diperiksa kembali. 6 Unggah Konten video yang sudah lolos dari pengamatan koor divisi dan CEO akan diunggah ke akun tiktok Racer Robotic. Praktikan juga membuat keterangan untuk video yang akan diunggah serta memperhatikan apakah akan kena hak cipta atau tidak. Setelah itu praktikan akan mengumpulkan penonton dan penyuka pada video. 11 Gambar 3. 2 Hasil produksi yang sudah diunggah Sumber:

<https://www.tiktok.com/@racerroboticofficial> 3.2.2 Membuat Video Company Profile Video company profile ini dibuat untuk memperkenalkan Racer Robotic dan menarik minat penonton untuk bergabung dengan Racer Robotic. Video ini menjelaskan tentang visi dan misi perusahaan, kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan, layanan serta inovasi yang diberikan oleh perusahaan. Table 3 Proses pelaksanaan membuat video company profile NO Kegiatan Proses Pelaksanaan 1 Brief Praktikan dan tim desain sosial media berdiskusi dan bertukar ide yang akan dituangkan dalam konsep pembuatan video ini. Diskusi dilakukan untuk mendapatkan konsep yang matang dan sesuai dengan perusahaan agar tidak memasukan informasi yang salah. 2 Brainstorming Praktikan dan tim saling berdiskusi dan mencari beberapa referensi untuk membuat company profile. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan alur video, story line, talent, lokasi, durasi dan properti. 12 3 Produksi Pada tahap ini tim sudah mendapatkan tugas masing-masing, praktikan mendapat tugas untuk membuat skrip, merekam video, mendirect video dan mengedit video. Tahap awal yang dilakukan adalah mengambil video sesuai dengan story line yang sudah didiskusikan sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah editing yang nantinya akan menyesuaikan color grading, memasukan text, suara, background musik dan video yang sudah dirapikan. Gambar 3. 3 Alur kerja Praktian Sumber: Dokumentasi pribadi 4 Preview Praktikan akan memberikan hasil video yang sudah dibuat kepada koor divisi multimedia dan CEO untuk diperiksa. Koor divisi dan CEO akan memberikan tanggapan dan keputusan apakah konten ini akan langsung diunggah atau memasuki tahap revisi. 5 Revisi Koor divisi dan CEO akan memberikan tanggapan yang berupa kritik dan saran untuk praktikan agar memperbaiki konten yang dibuat. Praktikan akan memperbaiki konten sesuai tanggapan yang diberikan sebelumnya lalu akan diserahkan kembali kepada koor divisi dan CEO untuk diperiksa kembali. Revisi ini bisa berupa ekspresi talent yang kurang

REPORT #24449739

maksimal dan pengambilan gambar yang kurang tepat. 13 6 Unggah Konten video yang sudah lolos dari pengamatan koor divisi dan CEO akan diunggah ke akun Youtube Racer Robotik. Praktikan juga memperhatikan apakah video akan kena hak cipta atau tidak. Setelah itu praktikan akan mengumpulkan penonton dan penyuka pada video.

Gambar 3. 4 Unggahan video Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VX5xd3XN9bl&t=160s>

3.2.3 Membuat Video Podcast Racer Robotic

sebelumnya sudah memiliki video podcast di akun Youtubanya, tetapi sayangnya video podcast tersebut tidak berjalan lagi. Praktikan

berdiskusi dengan koor divisi multimedia dan meminta izin kepada CEO perusahaan untuk membuat video podcast yang baru dan lebih fresh. Podcast ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang Racer Robotic, Robotika, Coding dan Drone secara santai namun tetap mengedukasi. Podcast ini menjadi salah satu media promosi yang bisa dilakukan untuk menarik masyarakat agar mengenal Racer Robotik lebih jauh. Table 4 Proses pelaksanaan membuat video podcast NO Kegiatan

Proses Pelaksanaan 1 Brief Praktikan dan tim desain sosial media berdiskusi dan bertukar ide yang akan dituangkan dalam konsep pembuatan video ini. Diskusi dilakukan untuk mendapatkan konsep yang baru untuk membuat video podcast ini. CEO juga memberikan 14 arahan agar video ini tetap mengikuti standart perusahaan. 2

Brainstorming Praktikan dan tim saling berdiskusi dan mencari beberapa refrensi untuk membuat video podcast. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan konsep dan tema video. 3 Produksi Pada tahap ini tim sudah mendapatkan tema dan konsep, tahap selanjutnya adalah membuat skrip lalu memulai pengambilan video. Tahap berikutnya adalah editing yang nantinya akan menyesuaikan color grading, memasukan text, suara, background musik dan video yang sudah dirapihkan.

Gambar 3. 5 Proses produksi video Sumber: Dokumentasi pribadi 4

Preview Praktikan akan memberikan hasil video yang sudah dibuat kepada koor divisi multimedia dan CEO untuk diperiksa. Koor divisi

dan CEO akan memberikan tanggapan dan keputusan apakah konten ini akan langsung diunggah atau memasuki tahap revisi. 15 Gambar 3. 6 Preview kepada CEO Perusahaan Sumber: Dokumentasi pribadi 5 Revisi Koor divisi dan CEO akan memberikan tanggapan yang berupa kritik dan saran untuk praktikan agar memperbaiki konten yang dibuat. Praktikan akan memperbaiki konten sesuai tanggapan yang diberikan sebelumnya lalu akan diserahkan kembali kepada koor divisi dan CEO untuk diperiksa kembali. Revisi ini bisa berupa color grading yang kurang cocok atau suara talent yang masih kekecilan. 6 Unggah Konten video yang sudah lolos dari pengamatan koor divisi dan CEO akan diunggah ke akun Youtube Racer Robotik. Praktikan juga memperhatikan apakah video akan kena hak cipta atau tidak. Setelah itu praktikan akan mengumpulkan penonton dan penyuka pada video. 16 Gambar 3. 7 Unggahan video podcast Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VX5xd3XN9bl&t=160s> Gambar 3. 8 Unggahan video podcast 2 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=3BcsJvSvmSo&t=67s>

3.3 Kendala

Yang Dihadapi Banyak pengalaman baru yang bermanfaat selama masa magang di Racer Robotic, tetapi ada beberapa hal yang menjadi kendala bagi praktikan selama prosesnya. Fasilitas dan sarana yang dimiliki oleh perusahaan kurang lengkap untuk divisi multimedia dan untuk menghasilkan media promosi secara maksimal perlu sarana dan fasilitas yang lebih memadai lagi kedepannya. Divisi multimedia juga terkadang kekurangan aset visual dan informasi perusahaan, sehingga tim multimedia sedikit kesulitan untuk menghasilkan desain visual. Proyek yang diberikan untuk divisi multimedia cukup banyak dengan waktu deadline yang cepat, tetapi tim multimedia 17 hanya berjumlah sedikit, tim multimedia juga mempunyai tugas wajib lain, yaitu mengajar robotik. Kordinasi dan komunikasi yang jelas dan terarah juga dibutuhkan dalam tim agar bisa bekerja secara maximal, evaluasi dalam tim juga dibutuhkan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas. Brief yang diberikan terkadang bisa berubah-ubah sehingga

terkadang menjadi tantangan yang berat untuk divisi multimedia. Divisi multimedia selalu bisa melewati berbagai kendala atau kesulitan yang ada, dengan mengandalkan kerjasama tim, kreativitas dan management waktu.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang dihadapi selama masa magang di PT Racer Robotic memang cukup banyak, tetapi praktikan dan divisi multimedia memiliki cara untuk mengatasinya. Komunikasi, manajemen waktu, kreativitas dan kedisiplinan menjadi kunci untuk melewati kendala yang dihadapi. Praktikan harus bisa mengatur skala prioritas yang harus dilakukan jika mendapatkan banyak proyek, praktikan juga akan berdiskusi dengan koor divisi terkait hal ini. Kerjasama dalam tim dan kreativitas juga sangat dibutuhkan agar bisa saling membantu dan bertukar ide untuk melewati kendala. Praktikan mengutamakan komunikasi dengan divisi multimedia dan CEO perusahaan secara langsung agar bisa mendapatkan solusi dan ide jika mendapatkan suatu kendala. Praktikan akan mempelajari dan mencari informasi serta pembelajaran baru agar bisa menguasai skill baru dan memenuhi standart perusahaan. Kendala apapun bisa dilewati asalkan mau melewatinya dan mau mengkomunikasikannya dengan orang lain yang terkait. Komitmen yang tinggi sangat dibutuhkan agar bisa tetap konsisten menjalankan pekerjaan. Diri kita harus selalu berkembang dan mencari pengetahuan baru agar lebih maksimal menghadapi suatu kendala. Waktu luang menjadi kesempatan untuk praktikan mengasah skill dan berdiskusi dengan orang lain untuk mempelajari hal baru.

18 BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan PT Racer Robotic Indonesia menjadi pilihan praktikan untuk menjalani kerja profesi. Praktikan menjalani masa kerja profesi selama 3 bulan, mulai dari 22 April 2024 – 22 Juli 2024

4. Praktikan berada pada divisi multimedia dibagian sosial media desainer sebagai divisi utama, pengajar dan marketing. Praktikan berkontribusi untuk membuat desain visual untuk mempromosikan perusahaan. Praktikan juga mendapatkan banyak pengalaman baru,

diantaranya adalah menjadi juri lomba robotik pada acara IYRC 2024 dan mengisi seminar tema mengedit video mudah di perusahaan. Relasi baru dari berbagai daerah juga didapatkan oleh praktikan selama menjalani magang di Racer Robotic. Praktikan juga mengasah hard skill dan soft skill selama menjalani magang di perusahaan ini. Masih banyak yang perlu diperbaiki oleh perusahaan mulai dari sistem bekerja dan fasilitas. Praktikan berharap perusahaan maupun praktikan bisa berkembang lebih baik dan selalu menjalanin kerjasama dengan baik.

4.2 Saran

4.2.1 Saran untuk Praktikan

Praktikan diharapkan bisa memperdalam pengetahuan dan kemampuan dalam desain grafis, seperti komposisi, pemilihan warna, dan tren desain yang relevan. Praktikan juga harus lebih aktif mengeksplorasi berbagai ide desain kreatif dan mengusulkan konsep-konsep baru yang dapat membantu meningkatkan engagement pada media sosial perusahaan. Praktikan perlu meningkatkan kemampuan manajemen waktu dan pintar mengatur prioritas agar semua tugas dapat selesai tepat waktu mengingat banyaknya proyek konten yang harus diproduksi dalam waktu singkat. Praktikan juga harus terus belajar menganalisis tentang konten media sosial, misalnya memahami engagement rate dan reach. Hal ini akan membantu dalam merancang desain yang lebih relevan dengan preferensi audiens.

4.2.2 Saran untuk Perusahaan

Banyak pengalaman baru yang bermanfaat selama masa magang di Racer Robotic, tetapi ada beberapa hal yang harus di perbaiki untuk meningkatkan kualitas perusahaan. Untuk menghasilkan media promosi yang menarik perlu sarana dan 19 fasilitas yang lebih memadai lagi kedepannya. Kordinasi dan komunikasi yang jelas dan terarah juga dibutuhkan dalam tim agar bisa bekerja secara maksimal, evaluasi dalam tim juga dibutuhkan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas. Konten dan ide yang dihasilkan harus selalu segar dan mengikuti tren namun tetap sesuai standart perusahaan dan memiliki keunikan dan ciri khas sendiri. Perusahaan sebaiknya menyediakan akses aplikasi desain yang terbaru

dan dibutuhkan oleh tim multimedia untuk mendukung pengembangan keterampilan desain visual. Sarana dan fasilitas juga perlu dikembangkan untuk mendukung operasional tim multimedia perusahaan. Tim multimedia akan sangat terbantu dan tetap kompetitif serta akan menghasilkan konten berkualitas. Kolaborasi antara Diharapkan dengan adanya perbaikan ini perusahaan bisa lebih maju lagi kedepannya. 20 DAFTAR PUSTAKA (2020). Retrieved from Racer Robot Indonesia: <https://racer-robot.id/> 21 RIWAYAT HIDUP Lampiran 1 Gambar riwayat hidup 2 2 LAMPIRAN-LAMPIRAN Lampiran 2 Form 01 pengajuan kerja profesi 23 Lampiran 3 Form 02 penerimaan kerja profesi 24 Lampiran 4 25 Lampiran 5 26 Lampiran 6 27 Lampiran 7 Form 03 laporan kerja profesi 28 Lampiran 8 Form 04 form bimbingan kerja profesi 29 Lampiran 8 30 Lampiran 9 Form 07 penilaian pembimbing KP 31 Lampiran 10 Sertifikat IYRC Lampiran 11 Sertifikat pemateri seminar 32 Lampiran 12 Sertifikat magang Lampiran 13 Dokumentasi mengajar robotik di SD 33 Lampiran 14 Seminar MBKM Lampiran 15 Feeds Instagram 34



REPORT #24449739

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.39% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1508/6/6.%20Prakata.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.8% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1542/1/1%20Halaman%20Judul.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.54% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/28827/1/HALAMAN_AWAL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.3% ftik.teknokrat.ac.id https://ftik.teknokrat.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/Pedoman-Laporan-Pra..	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	1.15% repository.uki.ac.id http://repository.uki.ac.id/9262/1/HalJudulAbstrakDaftarisiDaftargambarDaftar...	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.03% www.academia.edu https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publicasi_karya_ilmiah_utk...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.86% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10044/7/7.%20Daftar%20Isi.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
8.	0.79% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/9801/1/Laporan%20PKL_Sukandi_1702518009_DII...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.76% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/8822/1/PKL_Khallid%20maulana%20mahardhika_...	●



REPORT #24449739

INTERNET SOURCE		
10.	0.76% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/6657/1/Laporan%20PKL%20Pada%20Unit%20Umu..	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.7% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4112/1/RAHMAT%20HIDAYAT%208135132270.pdf	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.57% lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1380&bid=16408	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.51% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/5721/1/Laporan%20PKL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.51% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/159371652.pdf	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.49% eskripsi.cendekiaku.com https://eskripsi.cendekiaku.com/storage/praja/file/kme5f6YOrT3upgrvw72Wthe...	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.47% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2811/1/LAPORAN%20KKM_OSHA%20RAHM.	● ●
INTERNET SOURCE		
17.	0.44% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8506/13/13.%20BAB%203.pdf	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.42% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/159371985.pdf	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.41% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2152/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.41% ekonomi.unusida.ac.id https://ekonomi.unusida.ac.id/wp-content/uploads/2024/07/PEDOMAN-PKL-FE-...	●



REPORT #24449739

INTERNET SOURCE		
21.	0.41% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2482/1/LAPORAN%20PRAKTIK%20KERJA%20L...	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.36% static1.undiksha.ac.id https://static1.undiksha.ac.id/kerjasama/2020/pendataan_mitra/88e159f1-354e...	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.36% www.pa-sungguminasa.go.id https://www.pa-sungguminasa.go.id/pdf/penelitian/LAPORAN%20PKL%20SMK%...	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.35% fe.unj.ac.id https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.34% kehutanan.umm.ac.id https://kehutanan.umm.ac.id/files/file/1_%20PANDUAN%20PKL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.32% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/3200/1/1961048_IRA%20PUSPITA%20RINI...	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.29% eprints.polbeng.ac.id http://eprints.polbeng.ac.id/4766/4/4.%20KP-6304181110-Full%20Text.pdf	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.28% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2995/1/LAPORAN%20KKM%20SISKA%20A...	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.27% repository.upi.edu http://repository.upi.edu/14885/2/S_PEA_1005636_Table_of_content.pdf	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.25% trisakti.ac.id https://trisakti.ac.id/news/fakultas-seni-rupa-dan-desain-universitas-trisakti-me..	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.24% lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=366&bid=11586	●



REPORT #24449739

INTERNET SOURCE		
32.	0.21% repository.uindatokarama.ac.id http://repository.uindatokarama.ac.id/2750/1/SKRIPSI%20REVISI%20FIX.pdf	●
INTERNET SOURCE		
33.	0.18% unias.ac.id https://unias.ac.id/public/peraturan/pedoman-karya-tulis-ilmiah.pdf	●
INTERNET SOURCE		
34.	0.17% lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1331&bid=16357	●
INTERNET SOURCE		
35.	0.15% fe.unj.ac.id https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2015/05/PEDOMAN-PRAKTIK-KERJA-LA...	●
INTERNET SOURCE		
36.	0.12% repository.uisi.ac.id https://repository.uisi.ac.id/1859/1/KERJA%20PRAKTIK-NOVINDYA%20SHIFA%2...	●
INTERNET SOURCE		
37.	0.11% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5718/1/18420100073-2021-UNIVERSI...	●
INTERNET SOURCE		
38.	0.1% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10021/11/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
39.	0.1% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1027/3/11.%20BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
40.	0.09% fti.unissula.ac.id https://fti.unissula.ac.id/wp-content/uploads/2021/05/Panduan-KP-TI-2020.pdf	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	2.38% www.academia.edu https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publicasi_karya_ilmiah_utm...	



REPORT #24449739

INTERNET SOURCE

2. **1.23%** www.its.ac.id

<https://www.its.ac.id/dkv/wp-content/uploads/sites/102/2018/03/PERNYATAAN...>

INTERNET SOURCE

3. **1.03%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1508/6/6.%20Prakata.pdf>