



3.58%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JAN 2025, 3:01 PM

Similarity report

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

● IDENTICAL
0.19%

● CHANGED TEXT
3.39%

Report #24486795

1 **BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Seluruh mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, wajib untuk mengikuti program kerja profesi sebagai salah satu persyaratan wajib sebelum melaksanakan tugas akhir.** Mahasiswa yang mengikuti program ini akan ditempatkan di perusahaan untuk melaksanakan kerja profesi selama periode waktu tertentu. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti), program magang atau kerja profesi bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum terjun langsung ke industri melalui pengalaman profesional yang dibimbing langsung oleh pembimbing yang sudah berpengalaman di bidangnya (Dikti, 2020). Melalui pengalaman ini, diharapkan mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam proyek nyata yang dibutuhkan oleh perusahaan. PT PAPI INDONESIA Megatra adalah perusahaan cabang dari PAPI INTERNATIONAL yang memiliki 3 cabang yaitu PAPI SINGAPORE, PAPI MALAYSIA, dan PAPI INDONESIA. Perusahaan ini merupakan perusahaan Creative Station yang berfokus handle semua jenis event, semua jenis broadcasting, dan periklanan dengan manajemen yang profesional. Perusahaan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa terlibat secara langsung di divisi PAPI ENTERTAINMENT bagian Visual Designer. Mahasiswa tertarik untuk berkontribusi secara langsung pada praktek kerja profesi di bagian Visual Designer. Mahasiswa menjalankan program kerja profesi di PT. PAPI INDONESIA Megatra dengan total durasi 460 jam kerja. 2 3 7 1.1.2 Maksud

dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Kerja Profesi bermanfaat untuk memberikan pengalaman bekerja secara langsung kepada mahasiswa. Ini adalah kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada semester-semester sebelumnya ke dunia nyata. Mahasiswa yang mengikuti program ini akan dibimbing langsung oleh pembimbing kerja yang sudah berpengalaman di bidangnya. Mahasiswa yang terlibat tidak hanya mendapat bekal pengalaman bekerja di industri, tetapi juga mendapat relasi profesional. Baik itu relasi terhadap pembimbing kerja, maupun relasi terhadap sesama rekan magang di perusahaan yang sama. Pengalaman yang didapat oleh mahasiswa selama periode program kerja profesi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mempersiapkan diri ketika lulus. 3 1.2 3 2 Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari Kerja Profesi adalah sebagai berikut : a. Mendapat pengalaman bekerja secara langsung di perusahaan. b. Melatih mahasiswa untuk berdiskusi bersama menyelesaikan masalah. c. Memperoleh bekal untuk mempersiapkan diri di dunia kerja. d. Mengembangkan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan kebutuhan industri. e. Memenuhi salah satu persyaratan wajib di Universitas Pembangunan Jaya. f. Melatih kemampuan berkomunikasi, disiplin, etika, dan kualitas hasil kerja. g. Menjalin relasi dengan rekan dan pembimbing kerja. 2 1.3 Manfaat Kerja Profesi Program kerja profesi memiliki beberapa manfaat. Baik itu berupa manfaat bagi mahasiswa dan juga bagi universitas. Berikut adalah keuntungan yang dapat diperoleh : - Bagi Universitas PT. PAPI INDONESIA Megatra dan universitas dapat bekerja sama saling bersinergi dalam bidang penelitian, program magang kedepannya, dan peluang penempatan kerja. - Bagi Mahasiswa Mendapat pelatihan kerja langsung yang dibimbing oleh pembimbing kerja berpengalaman di perusahaan. Pengalaman yang diperoleh dapat digunakan kelak ketika lulus dari universitas. 1.4 Tempat Kerja Profesi PT PAPI INDONESIA Megatra adalah perusahaan yang berfokus dibidang kreatif. Perusahaan ini berlokasi di Plaza Semanggi L1 – 72, Jakarta, Indonesia . 1.5 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja profesi dilaksanakan selama

3 bulan sejak tanggal 04 September 2024 sampai 05 November 2024.

Jadwal kerja sama seperti pekerja kantor pada umumnya, 7 hari dalam satu minggu. Dari hari Senin - Minggu, pukul 08:00 - 17:00 WIB.

Kerja Profesi dilakukan secara WFH (Work From Home). Table 1.1

Keterangan Kerja Lama Kegiatan Kerja Pro fesi 3 bulan (04 September

– 05 November 2024) Hari Pertemuan Senin – Minggu Waktu Pelaksanaan K
erj 08.00 – 17.00 3 a Profesi BAB 2 TINJAUAN UMUM KERJA PROFESI 2.

1 Sejarah Perusahaan Gambar Error: Reference source not found.1 Kantor

PAPI INDONESIA PT. PAPI INDONESIA Megatra didirikan pada tahun 2019

oleh Gautama. Perusahaan ini adalah bagian dari PAPI International,
sebuah ekosistem hiburan terintegrasi yang beroperasi di Indonesia,

Malaysia, dan Singapura. Perusahaan ini berfokus pada berbagai layanan

kreatif, termasuk manajemen acara, produksi film, dan periklanan. 4 PAPI

International memulai perjalanannya sebagai penyelenggara acara yang

mengerjakan konser music, acara pemerintah/swasta, penyiaran, dan

periklanan. ☒ PAPI Entertainment: Stasiun kreatif yang menangani berbaga
i bentuk acara, penyiaran, dan periklanan dengan manajemen yang

profesional. ☒ PAPI Pictures: Rumah produksi film yang berbasis d
i Indonesia dan Malaysia dengan fokus pada pembuatan film yang

menghibur dan relevan bagi audiens di Kawasan Asia Tenggara. Film

fitur perdana mereka dijadwalkan rilis pada tahun 2025. ☒ PAPI Records

& Talent: Label rekaman independent di Malaysia yang memperdayakan

banyak talenta music dan membawa mereka ke kancah internasional. Mereka
dikenal karena kreativitas tanpa batas dan keahlian dalam soundtrack

film dan serial. ☒ PAPI Investment: Menawarkan peluang investasi inovati
f dan menguntungkan di berbagai sektor industri kreatif, dengan tim

ahli yang siap membantu memilih investasi yang tepat untuk mencapai

tujuan finansial. Gambar Error: Reference source not found.2 Logo PAPI

INDONESIA 5 Struktur Organisasi Gambar Error: Reference source not

found.3 Struktur organisasi PT. PAPI INDONESIA Megatra PT. PAPI

INDONESIA Megatra terbagi menjadi beberapa divisi yang langsung dikepalai

oleh para direktur. Divisi yang ada pada struktur organisasi meliputi : a) HRD b) Finance c) PAPI ACADEMY d) PAPI TALENT e) PAPI ENTERTAINMENT ☒ MANAGER 1 ☒ MANAGER 2 ☒ MANAGER 3 ☒ VISUAL DESIGNER f) PAPI PICTURES 2.2 Kegiatan Umum Perusahaan Sebagai bagian dari PAPI International yang mencakup berbagai layanan dan aktivitas kreatif di sektor hiburan dan produksi. Berikut adalah rincian kegiatan perusahaan ini : 6 1. Manajemen Acara (Event Management) ☒ Penyelenggaraan Acara : Mengorganisasi berbagai acara, termasuk konser musik, peluncuran produk, acara korporasi, seminar, dan pameran. ☒ Konsep Kreatif: Menyediakan ide-ide segar untuk membuat acara yang menarik dan berkesan. ☒ Produksi Acara: Menyediakan layanan produksi penuh, termasuk tata panggung, tata cahaya, dan tata suara. 2. Produksi Film dan Konten (PAPI Pictures) ☒ Produksi Film: Membuat film fitur, dokumenter, dan serial televisi untuk pasar lokal dan internasional. ☒ Pengembangan Konten Kreatif: Fokus pada cerita yang relevan dan menarik untuk penonton Asia Tenggara. ☒ Film Perdana: Film fitur pertama mereka direncanakan rilis pada tahun 2025. 3. Penyiaran dan Periklanan (Broadcasting & Advertising) ☒ Produksi Iklan: Membuat iklan kreatif untuk merek-merek lokal dan global. ☒ Media Digital: Menawarkan solusi promosi digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas. ☒ Penyiaran Profesional: Menyediakan layanan penyiaran untuk acara langsung, baik televisi maupun platform digital. 4. Label Musik dan Talent Management (PAPI Records & Talent) ☒ Produksi Musik: Menyediakan layanan rekaman untuk artis lokal dan internasional. ☒ Manajemen Talenta: Mengelola bakat di bidang musik, akting, dan seni pertunjukan lainnya. ☒ Soundtrack Film: Menyediakan musik untuk film dan serial produksi mereka. 5. Pembuatan Merchandise dan Souvenir ☒ Workshop Internal: Memproduksi merchandise untuk acara dan kebutuhan klien. 7 ☒ Custom Branding: Menyediakan layanan desain dan pembuatan produk khusus sesuai permintaan. 6. Investasi Kreatif (PAPI Investment) ☒ Peluang Investasi: Menawarkan kesempatan investasi di sektor hiburan, termasuk film, music, dan acara besar. ☒ Konsultasi

i Keuangan: Membantu klien dan investor memilih proyek dengan potensi keuntungan tinggi.

2 5 8 BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Selama

melaksanakan kerja profesi, mahasiswa berperan sebagai Visual Designer . Mahasiswa

bertanggung jawab untuk membuat berbagai desain sesuai arahan dari pembimbing kerja. Tidak hanya memberikan arahan, pembimbing kerja juga sering mengajak diskusi untuk menentukan strategi visual media pemasaran perusahaan. Beberapa proyek yang dipercayakan oleh pembimbing kerja adalah ; desain banner , poster, Instagram feed , logo, thumbnail YouTube videos , video bumper, dsb. Dalam melaksanakan kerja profesi, mahasiswa mendapat banyak pengalaman yang baru didapatkan ketika melaksanakan kerja profesi. 9 3.2 Alur Kerja Gambar 3. 4 1 Bagan Alur Kerja 3.3 Pelaksanaan

Kerja Mahasiswa melaksanakan kerja profesi selama tiga bulan terhitung sejak tanggal 04 September 2024 - 05 November 2024. Selama tiga bulan, mahasiswa

bertugas untuk mengerjakan beberapa desain meliputi ; poster , banner , Instagram feed , logo , dan video bumper. Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa belajar banyak mengenai gaya desain perusahaan sebelumnya, mengikuti brief dari pembimbing kerja, serta mengembangkan softskills seperti berkomunikasi dan belajar menyampaikan pendapat. Mahasiswa selalu diberi brief di awal mengenai bagaimana gaya desain dan isi dari desain itu sendiri sebelum dilaksanakan. Setelah menyelesaikan desain, akan ada proses asistensi terlebih dahulu hingga desain di acc. 10

3.3.1 Desain Logo ISBFE 2024 Desain mengikuti gaya desain yang sudah

ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 1 Alur kerja desain logo ISBFE

2024 No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Mahasiswa diberikan

tugas membuat desain logo untuk event ISBFE 2024. Mahasiswa diminta

untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2.

Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble,

behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya

adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain

dibuat dengan menggabungkan aplikasi adobe illustrator. 3. Preview Desain

diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian

pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukkan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. 11 Referensi Final Gambar 3. 2 Desain Logo ISBFE 2024

12 3.3.2 Desain Logo Putra Putri Rempah Indonesia Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 2 Alur kerja desain logo Putra Putri Rempah Indonesia No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Mahasiswa diberikan tugas membuat desain logo untuk event Putra Putri Rempah Indonesia. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble, behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi adobe illustrator. 3. Preview Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukkan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui 13 oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. Referensi Final 14 Gambar 3. 3 Desain Logo Putra Putri Rempah Indonesia 3.3.3 Thumbnail Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 3 Alur kerja desain thumbnail iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing

Mahasiswa diberikan tugas membuat desain thumbnail untuk iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup . Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble, behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk 15 memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi canva . 3. Preview Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukkan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. 16 Gambar 3. 4 Desain Thumbnail Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup 3.3.4 Desain Aset Foto Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 4 Alur kerja desain asset foto iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Mahasiswa diberikan tugas membuat desain asset foto untuk iklan layanan masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup . Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble, behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan 17 menggabungkan aplikasi adobe photoshop dan adobe illustrator. 3. Preview Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukkan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain

menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. BEFORE AFTER

18 19 Gambar 3. 5 Aset Foto Iklan Layanan Masyarakat “Senyum Di Balik Pintu Tertutup

20 3.3.5 Desain Instagram Feed “Rockcreation” Desain mengikuti gaya a desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 5 Alur kerja desain Instagram feed “Rockcreation” No. Tahapan Kegiatan Deskripsi

i 1. Briefing Mahasiswa diberikan tugas membuat desain feed instagram “Rockcreation”. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble, behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi adobe illustrator. 3. Preview Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain 21 yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. Gambar 3. 6 Design Instagram Feed “Rockcreation” 3.3.6 Video Bumper “Fast Track Pitch Event 2024 Desain mengikuti gaya desain yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Tabel 3. 6 Alur kerja membuat video bumper “Fast Track Pitch Event 2024 No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Mahasiswa diberikan tugas membuat video bumper untuk event “Fast Track Pitch 2024 . Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan referensi yang diberikan. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; 22 YouTube, dsb. Lalu gaya



REPORT #24486795

desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi adobe premiere pro dan adobe after effects . 3. Preview
Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain. 23 Gambar 3. 7 Video Bumper “Fast Track Pitch Event 2024 24 3.4 Kendala Yang Dihadapi Mahasiswa terkadang sering artblock , merasa kebingungan karena desain terasa kosong dan datar. Perlu ditambahkan elemen desain tapi tidak tahu elemen desain apalagi yang harus ditambahkan. Hal ini disebabkan oleh mahasiswa perlu mendesain dengan gaya desain yang berbeda di satu lingkup yang sama. Karena perusahaan memiliki lebih dari satu gaya desain. Sehingga perlu waktu dan banyak uji coba untuk bisa menyesuaikan. 3.5 Cara Mengatasi Kendala Cara mengatasi kendala yang dihadapi adalah dengan mencari referensi sumber - sumber desain di internet, seperti ; pinterest, behance, dribbble , dsb. Kemudian mencari kata kunci yang sesuai dengan gaya desain yang sedang dicari. Lalu mahasiswa mencoba mencocokkan gaya desain referensi dengan desain yang sedang dikerjakan. Setelah mendapatkan referensi gaya atau elemen desain yang cocok, mahasiswa mencoba untuk mengaplikasikannya ke dalam desain yang sedang dikerjakan. Selain itu, mahasiswa juga terkadang berhenti sejenak untuk beristirahat dan melihat sekitar untuk mendapatkan ide. 3.6 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi Program kerja profesi memberikan pengalaman yang banyak bagi mahasiswa.

6 Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bisa mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Selama program,

mahasiswa dibekali banyak sekali pengalaman yang akan berguna setelah lulus nanti di dunia kerja. Mahasiswa belajar tentang pentingnya komunikasi. Dalam dunia kerja, mahasiswa menyadari bahwa kelak mahasiswa tidak akan hanya bekerja sendirian, melainkan tim. Komunikasi menjadi salah satu faktor terpenting dalam dunia kerja. Ketika ingin menyampaikan ide atau gagasan perlu adanya komunikasi yang baik supaya rekan dapat memahami maksud yang ingin disampaikan. Begitu juga ketika tidak setuju dengan gagasan orang lain, perlu adanya gaya komunikasi yang baik supaya masukan yang diberikan dapat diterima dengan baik tanpa menyakiti orang lain. Secara hardskill, mahasiswa memperoleh 25 pengalaman lebih dalam mengenai alat yang digunakan. Mahasiswa juga diberi kebebasan untuk menggunakan perangkat lunak desain yang ada, sehingga mahasiswa dapat bebas explore serta menambah pengetahuan perangkat lunak desain lebih dalam lagi. Tidak hanya dalam desain, mahasiswa juga memperoleh pengetahuan tentang bahasa pemrograman yang digunakan oleh perusahaan mahasiswa magang. 26 BAB 4 PENUTUP 4.1

Simpulan Mahasiswa memperoleh banyak pengalaman berharga selama tiga bulan program di PT. PAPI INDONESIA Megatra. Pengalaman yang didapat tidak hanya tentang mendesain, tetapi juga pengalaman untuk bisa menyampaikan pendapat mengenai desain, belajar menganalisis desain, belajar menentukan desain sesuai dengan kategori konsumen, dan masih banyak lainnya. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk bisa bebas explore banyak hal, baik dalam lingkup desain maupun bukan. Pemahaman dalam lingkup desain dapat meningkatkan pengalaman mahasiswa yang akan berguna saat sudah lulus nanti ketika ingin memasuki dunia kerja. Secara keseluruhan mahasiswa merasa ada peningkatan baik softskills dan hardskills. 4.2

Saran - Saran untuk perusahaan Perusahaan dapat melibatkan mahasiswa tidak hanya dalam hal tugas untuk mendesain, tetapi juga dilibatkan dalam melakukan proses syuting untuk bisa mempelajari berbagai aspek yang lebih luas. Dengan begitu, dapat memberikan mahasiswa pengalaman yang lebih beragam. - Saran untuk universitas Universitas dapat

REPORT #24486795

memberikan pembekalan kepada mahasiswa sebelum melaksanakan program kerja profesi. Seperti pembekalan dalam bentuk workshop tentang desain terkini yang relevan, aplikatif, dan yang paling sering digunakan untuk industri tertentu. Pembekalan ini dapat membantu mempersiapkan mahasiswa untuk terjun ke program kerja profesi di perusahaan. - Saran untuk mahasiswa Mahasiswa tidak hanya berfokus di hardskil tetapi juga softskills seperti komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen waktu. Mahasiswa juga perlu selalu mengikuti tren supaya mampu menghasilkan desain yang relevan sesuai kebutuhan. Selain itu, dengan mengikuti tren, mahasiswa juga akan mampu memberikan ide-ide yang segar dan inovatif. 27



REPORT #24486795

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.94% repository.upnjatim.ac.id https://repository.upnjatim.ac.id/11632/2/18052010036_Bab%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.79% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1961/1/1.%20Halaman%20Judul.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	0.78% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
4.	0.68% sipora.polije.ac.id https://sipora.polije.ac.id/15339/3/Bab1%20Pendahuluan.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.61% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3944/13/bab%203.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.54% repository.stsrdivisi.ac.id http://repository.stsrdivisi.ac.id/1321/1/%5BBREVISI%5DLaporan%20kerja%20pro..	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.17% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/22612/6/BAB_III.pdf	●