



13.54%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JAN 2025, 2:44 PM

Similarity report

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

● IDENTICAL	● CHANGED TEXT	● QUOTES
0.54%	12.99%	4.67%

Report #24429269

` LAPORAN KERJA PROFESI PERANCANGAN PROMOSI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DI PLATFROM MEDIA SOSIAL KINCIR ALIFYA DAMAYANTI 2021061020 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 Alifya Damayanti (2021061020) PERANCANGAN PROMOSI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DI PLATFROM MEDIA SOSIAL KINCIR Penulis melaksanakan pratikan kerja profesi di KINCIR selama 3 bulan Dari tanggal 8 Juli 2024 sampai tanggal 7 Oktober 2024. 29 39 Yang berlokasi di Graha Pena, Grogol Utara, Kec. 29 39 51 Kby. 29 39 51 53 Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12210. Penulis berperan sebagai Creative Designer. Penulis bertanggung jawab sebagai mendesain dan membuat berbagai jenis konten social media termasuk feeds intagram, dan merancang asset game seperti Mobile Legends. Untuk keperluan yang dipublikasikan secara streaming live dan permasaran. Mengelola proyek memastikan semua elemet sesuai dengan spesifikasi Client dan tepat waktu. Proses perancangan didasari oleh materi – materi yang didapatkan selama perkulihaan. Pratikan memeperoleh banya k manfaat melalui kegiatan ini, mulai dari penerapan komposisi

REPORT #24429269

penggunaan font yang konsisten. selain itu Pratikan mempelajari Grid layout Membuat susunan postingan menjadi lebih kesan visual yang konsisten. Dan memastikan semua elemen sesuai dengan spesifikasi dan tepat waktu. Kata kunci: Kerja Profesi, Promosi digital, Desain

ABSTRACT Alifya Damayanti (2021061020) DIGITAL PROMOTION DESIGN TO INCREASE ENGAGEMENT ON THE KINCIR SOCIAL MEDIA PLATFORM

Practice carries out professional work at Kincir for three months, from July 8 2024 to October 7 2024. Kincir is a digital media company that focuses on entertainment, community and news content that is relevant to the young generation of Indonesian teenagers, including films and games. Carrying out professional tournament events. Open to all groups, offline and online. This event can be in the form of an esports tournament, fan meetup, and physical campus or other events that aim to bring the gaming culture fan community closer together. Working on Instagram social media designs for several clients. Collaboration with brands and influencers. The design process is based on materials obtained during the lecture. Practitioners gain many benefits through this activity, starting from implementing consistent font composition. Apart from that, practice studying Grid layout to make the arrangement of posts have a more consistent visual impression. And practice

REPORT #24429269

learning to balance the combination of images, text and empty space so that it doesn't seem too full. Practitioners also learn various skills such as priority scales and time tables. **1 13 15** Keywords: Professional work, digital promotion, design ii PERNYATAAN ORISINALITAS Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, Nama Mahasiswa : Alifya Damayanti Nomor Induk Mahasiswa : 2021061020 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Fakultas : Teknologi dan Desain dengan ini menyatakan bahwa Laporan Kerja Profesi yang saya buat dengan judul **1 2 3** “PERANCANGAN PROMOSI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DI PLATFROM MEDIA SOSIAL KINCIR“ adalah: 1) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan dan buku–buku serta jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya. 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. 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. **1** Tangerang Selatan, 18 Oktober 2024 Yang membuat pernyataan iii (Alifya Damayanti) LEMBAR PENGESAHAN Pada 01 November 2024 telah diselenggarakan Sidang KP untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, atas nama: Nama : Alifya Damayanti NIM : 2021061020 Dengan judul “STRATEGI PERANCANGAN PROMOSI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DI PLATFROM MEDIA SOSIAL KINCIR” **1** oleh tim penilai seminar yang terdiri dari: Menyetujui : Pembimbing KP Pembimbing Kerja (Ratno Suprpto S Ds M.Ds) (Paul Kristo) Penguji 1 Kepala

Program Studi (Retno Purwanti S.Ds M.Ds) (Retno Purwanti S. 1 2 3 31 Ds M.Ds) iv
PRAKATA Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat
yang telah diberikan-Nya, sehingga Laporan Kerja Profesi ini dapat diselesaikan. 1
2 3 Laporan Kerja Profesi dengan judul 1 4 “STRATEGI PERANCANGAN PROMOSI
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT DI PLATFROM MEDIA SOSIAL KINCIR 1 2 3 ini
ditujukan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya,
Universitas Pembangunan Jaya, Bintaro, Tangerang. 1 2 3 4 8 10 33 Praktikan
menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai
pihak, Laporan Kerja Profesi ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
1 2 3 8 20 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) Prof.
Sunoto, PhD selaku Dekan Fakultas Humaniora dan Bisnis. 1 2 2) Dr. Chairul
Aminullah selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi. 1 2 3 3) Bp. Budi
Raharja, PhD selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan
dan banyak memberikan masukan kepada Praktikan. 4) Bona Christianto
Simorangkir yang telah meluangkan waktunya untuk membantu Praktikan
dalam pelaksanaan kerja profesi di Hotel The Park Lane Jakarta. 2 3 5) Ibu
Dr. Mega Nawangwati selaku Pembimbing Akademik Praktikan. 1 2 3 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. 1 2 3
10 7) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu. 1 2 3 5 6 9
10 11 17 21 26 Akhir kata, Praktikan menyadari bahwa masih terdapat
banyak kekurangan dalam Laporan Kerja Profesi ini. 1 2 3 5 6 9 10 11 17 21 26 28 49
Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat
bermanfaat bagi Praktikan. 1 2 3 5 6 9 11 17 44 Semoga v Laporan Kerja
Profesi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. 1 5 Tangerang
Selatan, 18 Oktober 2024 Alifya Damayanti DAFTAR ISI LEMBAR JUDUL.

1 5 .i ABSTRAK.

..... 1 5 .i ABSTRACT

..... 1 5 .ii

PERNYATAAN ORISINALITAS. 1 5 .iii

LEMBAR PENGESAHAN. 1 5

.iv PRAKATA.

..... 1 4 5 7 9 11 19 21 27 28 30 40 43 45 48 54 57 61 .v

DAFTAR ISI.

..... 1 4 5 7 9 11 19 21 27 28 30 35 40 41 43 45 48 52 54 57 61 vi

DAFTAR TABEL.

.....

1 4 5 6 7 9 11 14 16 19 21 27 28 30 35 40 41 45 47 48 52 54 57 viii DAFTAR GAMBAR.

.....

1 4 5 6 9 11 14 16 19 22 24 27 28 30 35 41 42 43 45 47 48 52 54 59 ix DAFTAR

LAMPIRAN. 1

.....

4 5 6 7 9 11 12 14 16 19 22 24 28 30 35 37 38 41 42 43 46 47 48 52 56 59 .x BAB

I PENDAHULUAN. 4 5 6

.....

7 9 12 14 16 19 22 24 25 30 35 37 38 41 42 43 46 47 50 56 .1 1.1Latar Belakang

Kerja Profesi. 4 6 7

.....

14 16 19 22 24 25 30 35 36 38 42 46 50 60 .1 1.2Maksud dan Tujuan Kerja Profesi.

.....

4 14 19 22 24 25 30 38 46 50 .1 1.2 1Maksud Kerja

Profesi..... .1

1.2.2Tujuan Kerja Profesi.....

34 38 .1 1.3Manfaat Kerja Profesi.

..... 34 .2

REPORT #24429269

1.4Tempat Kerja Profesi.

..... 4 7 12 14

24 40 .2 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI.

..... 4 7 12 14 19 24 25 40 .3 2.1Sejarah
Perusahaan.

..... 4 7 8 12

14 19 25 34 37 .3.2Struktur Organisasi Kincir.

..... 4 6 7 8 12 14 16

25 34 55 .4 2.3Kegiatan Umum Perusahaan.

..... 4 6 7 8 12 16 .5

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI.

..... 6 7 12 16 .7 3.1Bidang Kerja.

.....

6 12 16 7 3.2Pelaksanaan Kerja.

..... 6 12

16 8 3.2 1Perancangan konten feeds
instagram.....8 vi 3.2.1Perancangan Digital
Asset Live streaming..... 5 6 7 12 16 22 .9 3.3Kendala
Yang Dihadapi.

4 5 6 7 12 16 22 .17 3.4Cara Mengatasi Kendala.

..... 4 5 7 12 22 .17

BAB IV PENUTUP.

.....

4 7 22 18 4.1Simpulan.

4 6 7 12 13 19 22 24 45 62 .18 4.2Saran.

..... 4 6 7 12 13 19 22 24 45 62

18 DAFTAR PUSTAKA.

.....19

DAFTAR RIWAYAT

HIDUP..... .20 LAMPIRAN

-LAMPIRAN.....

58 .21 DAFTAR TABEL Tabel 1.1 Keterangan Kerja.
.....2 Tabel 3.1

Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Desain Feeds SGGA.....7 Tabel 3.2

Guideline dan Kv Samsung Galaxy Gaming Academy 2024. 11 Tabel 3.3

Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Digital Asset Live Streaming SGGA

vii viii DAFTAR GAMBAR Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Kincir..... **4 7 37** .3 Gambar

2.2 Struktur Organisasi Kincir.

4 7 .4 Gambar 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Piala Presiden Esports 2023. ..5

Gambar 2.4 Kegiatan Umum Perusahaan Samsung Galaxy Gaming Academy 2024.....

..... .5 Gambar

3.1 Alur kerja

praktikan..... .6 Gambar

3.2 Sosial Media

Kincir.....28 Gambar 7.1

Pratikan mengerjakan desain feeds.....28 Gambar

7.2 Pratikan dan Tim Kincir Juara 1 Mobile Legends 17 Agustus.

Gambar 7.3 Pratikan dan Seluruh Grup Mengikuti Acara 17

Agustus..... ix DAFTAR LAMPIRAN Lampiran 1 Formulir Pengajuan Kerja

Profesi.....7 Lampiran 2 Formulir

Penerimaan KP..... .9 Lampiran

3 Laporan Harian

KP.....7 Lampiran 4

Bimbingan KP.....

.8 Lampiran 5 Penilaian Pembimbing

Lapangan..... . Lampiran 1 Formulir

Pengajuan Kerja Profesi.....7 BAB 1

PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja profesi merupakan

penting dalam pendidikan tinggi yang bertujuan untuk mempersiapkan

mahasiswa meningkatkan keterampilan, pengalaman profesional sebelum memasuki dunia kerja nyata. Kegiatan ini juga berfungsi untuk menambah nilai dan kualitas individu melalui pengalaman yang didapat. Pengalaman tersebut menjadi faktor penting dalam mengevaluasi sejauh mana keahlian yang dimiliki. Kerja profesi memberikan kesempatan untuk mahasiswa melakukan secara langsung ke lingkungan industri dan menerapkan teori dan konsep yang mereka pelajari. Kerja profesi juga membantu mahasiswa memahami etika profesi, tanggung jawab, dan sikap profesional yang akan mereka perlukan saat memasuki dunia kerja. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kerja sama tim, menghadapi tekanan deadline, dan beradaptasi dengan berbagai situasi di lingkungan kerja. **27** Program ini juga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang tantangan dan peluang yang ada di industri. Dapat mengembangkan kemampuan teknis, kreatif, dan keterampilan lainnya. **36** Program ini merupakan syarat kelulusan dan tugas akhir di Universitas Pembangunan Jaya. Mendorong mahasiswa untuk mengalami dunia kerja secara langsung, tetapi juga bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Program ini mengintegrasikan teori dengan praktik, memberikan persiapan kepada mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja sekaligus meningkatkan standar kualitas lulusan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

Tujuan untuk memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk pengenalan terhadap tantangan yang dihadapi dalam dunia kerja nyata. Mahasiswa melakukan proses kerja nyata sebelum benar-benar terjun ke dalamnya. Mahasiswa dapat mengembangkan pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi di kampus. Kerja Profesi ini bertujuan untuk merancang strategi desain media sosial yang kreatif dan efektif bagi PT Gajah Merah Terbang Kincir. Melalui pendekatan kreatif, diharapkan dapat dihasilkan visual. mengembangkan perusahaan, serta meningkatkan interaksi dengan klien di berbagai platform media sosial.

1 Program ini dari sudut pandang siswa sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Kerja Profesi

Tujuan dari program ini dari sudut

pandang siswa sebagai berikut: a) Mengembangkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan kolaborasi tim. b) Memperlihatkan keterampilan yang dipelajari kuliah ke dalam dunia kerja nyata. c) Memberikan kesempatan proses kerja nyata kepada mahasiswa d) Menambah pengalaman mahasiswa dengan keterampilan untuk menghadapi tantangan dunia kerja, termasuk pemahaman tentang etika kerja dan standar profesional.

1.3 Manfaat Kerja Profesi Pelaksanaan kerja profesi memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh praktikan, di antaranya sebagai berikut:

- Bagi Universitas Untuk menjalin hubungan antara universitas dengan Kincir yang memerlukan tenaga kerja, hal ini dapat membantu menjalin kemitraan untuk penelitian, magang, dan penempatan kerja bagi praktikan.
- Bagi Praktikan Praktikan mendapatkan pengalaman untuk meningkatkan pemahaman dan pengembangan keterampilan kerja yang relevan, dan kesempatan untuk membangun jaringan professional. Praktikan juga dapat memperoleh wawasan tentang dinamika dunia kerja, dan memungkinkan praktikan untuk mengeksplorasi berbagai jalur karir, meningkatkan rasa percaya diri, dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan karir di masa depan.

2 1.4 Tempat Kerja Profesi Kerja profesi melakukan pratikan Kerja diKincir pada bagian Creative Designer dan untuk mengerjakan proyek Samsung Galaxy Gaming Acadmy 2024 (SGGA) Merupakann acara samsung yang berkolaborasi dengan kincir. Kincir telah berdiri sejak tahun 2011 dan sudah berjalan hingga saat ini selama 13 tahun. Pratikan kerja sebagai Creative Designer . Jadwal kerja profesi yang di laksanakan oleh pratikan, bekerja secara WFO (Work from office) . Sebanyak 5 hari per minggu, dari hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB. Kegiatan ini dilakukan selama 3 bulan, dari 8 juli 2024 sampai 7 Oktober 2024.

18.00 Jadwal masuk kantor full Work from office pada Senin – Jumat

. Septemb er Senin – Jumat (Work from office) 10.00 – 18

.00 Jadwal masuk kantor full Work from office pada Senin – Jumat

. Oktober Senin – Jumat (Work from office) 10.00 – 18.00 Jad

wal masuk kantor full Work from office pada Senin – Jumat. 14 3 BAB 2

TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI Gambar 2. 1 LOGO KINCIR (Sumber:

Praktikan, 2024 2.1 Sejarah Perusahaan Kincir merupakan perusahhan

berfokus pada media pop culture seperti film dan esports ,

ditujukan untuk kalangan anak muda. Didirikan oleh Giring Ganesha

pada tahun 2011 sebagai bagian dari PT Gajah Merah Terbang.

Perusahaan ini bertujuan memenuhi kebutuhan generasi muda dalam

mendapatkan informasi tentang film dan esports . Awalnya, kincir

berfungsi sebagai titik kumpul komunitas pecinta musik dan film.

Seiring waktu, kincir melakukan ekspansi ke berbagai platform digital

melalui JKINCIR.com . Perusahaan ini yang fokus pada konten hiburan,

komunitas, dan berita yang relevan dengan generasi muda remaja

Indonesia, termasuk film dan game. Melaksanakan acara tournament

professional. Terbuka bagi semua kalangan, secara offline maupun

online. J Acara ini dapat berupa turnamen esports, fan meetup mabar,

dan kampus fisit atau acara lainnya yang bertujuan untuk

mendekatkan komunitas penggemar budaya game. J Mengerjakan desain media

sosial Perusahaan yang berfokus pada pemasaran dan pengembangan media

digital, PT Gajah Merah Terbang KINCIR berperan dalam pengelolaan

media sosial bagi klien. KINCIR mengutamakan penggunaan elemen visual

yang menarik dan strategis untuk menjangkau audiens target.

Perusahaan ini fokus pada pengembangan konten visual kreatif, seperti

desain grafis, video pendek, infografis, dan animasi 3D yang dapat

menarik perhatian pengguna media sosial, dengan memanfaatkan kekuatan

visual. 4 2.2 Struktur Organisasi 2.2.1 Struktur Organisasi Kincir

Susunan oraganisasi tersebut untuk mempermudah setiap individu dalam

melaksanakan tugas sesuai dengan divisi masing-masing, serta untuk

memudahkan perusahaan dalam menjalankan berbagai pekerjaan yang diperlukan pada tanggung jawabnya. Kincir beberapa divisi dalam struktur yang telah dibuat yaitu terbagi menjadi 6 divisi, yaitu Head of IP Business, Head of Sales, Head of content & Community. Creative Director, Head of Operation. Gambar 2. 2 Struktur Kincir (Sumber: Praktikan, 2024) Struktur organisasi kincir tersebut untuk mempermudah setiap individu dalam melaksanakan tugas sesuai dengan divisi masing- masing, serta untuk memudahkan perusahaan dalam menjalankan berbagai pekerjaan yang diperlukan pada tanggung jawabnya. Kincir beberapa divisi dalam struktur yang telah dibuat yaitu terbagi menjadi 6 divisi, yaitu Head of IP Business, Head of Sales, Head of content & Community. Creative Director, Head of Operation. Pratikn menjadi divisi Creative Designer internship yang di arahkan dan dibimbing oleh oleh Art Director yaitu kak Paul Kristo. Pratikn berinteraksi juga dengan semua divisi di Kincir untuk mengerjakan tugas secara maksimal. 4 7 8 14 16 25 34 55 5

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan. Berikut ini adalah beberapa kegiatan umum

yang secara rutin di selenggarakan oleh Kincir: 1. Piala Presiden Esports Gambar 2. 3 ACARA PIALA PRESIDENT ESPORTS 2023 (Sumber: Praktikan, 2024) Acara ini dilakukan pada tahun 2019 sampai 2023.

Piala Presiden Esports merupakan turnamen esports tahunan di Indonesia, dengan tujuan memajukan industri esports di tanah air.

Acara ini pertama kali digelar pada tahun 2019 dan menjadi ajang bagi tim-tim esports terbaik, baik dari dalam negeri maupun

internasional, untuk berkompetisi. 32 Turnamen ini melibatkan berbagai

game populer seperti Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, PUBG

Mobile, dan PES (Pro Evolution Soccer). Selain bertujuan meningkatkan

kemampuan kompetitif para atlet esports nasional, Piala Presiden

Esports juga membangun ekosistem esports yang lebih inklusif, serta

mengembangkan generasi baru talenta di industri ini. 2. Samsung

Galaxy Academy (SGGA) 6 Gambar 2. 4 Samsung Galaxy Gaming Academy

2024 (Sumber: Praktikan, 2024) Samsung Galaxy Gaming Academy (SGGA), hasil kolaborasi antara Samsung Indonesia dengan Kincir, kembali hadir dengan skala yang lebih besar untuk mendukung para talenta muda Indonesia dalam meraih karier sebagai pemain profesional Mobile Legends: Bang Bang. Program ini berhasil menarik ribuan pendaftar dan sukses mengirimkan tim terbaik dari kompetisi SGGA untuk tampil di Piala Presiden Esports 2023. Tim pemenang mendapatkan gelar Awesome Gaming Team serta hadiah Samsung Galaxy A35 5G yang mendukung performa gaming mereka. . 7 BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Melaksanakan Kerja Profesi sebagai anggota tim Creative Designer di Kincir, yang berlokasi di Graha Pena, Grogol Utara, Kec. **29** Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12210. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan esports, termasuk merancang aset visual untuk mendukung promosi konten game dan film di platform media Kincir. Tugas ini melibatkan pembuatan desain kreatif yang sesuai dengan identitas visual platform serta kebutuhan audiens yang tertarik pada pop culture, yang menjadi target Kincir. Fokus utama praktikan adalah dalam perancangan desain yang dibutuhkan perusahaan. Beberapa rancangan yang dibuat meliputi:

1. Merancang aset visual digital untuk live streaming Samsung Galaxy Academy 2024.
2. Membuat konten media sosial seperti poster, banner, roll banner, backdrop, serta mempromosikan esports di media sosial dan situs web Kincir.
3. Bekerja sama dengan tim Produksi dan Marketing untuk memastikan bahwa setiap aset visual mendukung strategi pemasaran yang telah direncanakan.

3.2 Pelaksanaan Kerja Melakukan Kerja Profesi di Kincir, sebagai creative designer, praktikan mendapatkan briefing mengenai yang dikelola Samsung berkolaborasi dengan Kincir. Praktikan lebih banyak mempelajari mengenai seputar esports. Gambar 3.1 Alur Struktur Kerja (Sumber: Praktikan, 2024) 8 3.2.1 Perancangan konten feeds Instagram Praktikan bertanggung jawab membuat produksi konten pada kegiatan promosi

memberikan informasi seputar Game Esports . Kincir membuat Update turnamen terbaru, Fun facts dunia esports, Kolaborasi dengan Streamer , hiburan Esports. memeberikan infomarsi tentang esports. Tabel 3.1 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Desain Feeds. 9 N o Kegiatan Proses Kegiatan 1 Briefing Client Memberikan dokumen asset visual atau arahan yang diberikan oleh klien. Seperti proyek, produk, brand. Brief ini bertujuan untuk memastikan klien dan Perusahaan memiliki pemahaman yang sama mengenai apa yang diharapkan dari proyek tersebut. . 10 2 Guide & KV Praktikan diberikan visual asset dalam mendesain untuk Samsung Galaxy Gaming Academy 2024. Visual asset terdiri dari elemen warna dan jenis font yang ditentukan khusus untuk setiap desain. Aset visual ini bersifat tetap dan harus digunakan tanpa perubahan dalam setiap desain yang dibuat. 3 Planning (perancangan desain) Tahap berikutnya adalah penyusunan tata letak grid desain feeds, di mana praktikan membuat konten yang menarik dan efektif, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar, sehingga menghasilkan desain yang lebih rinci dan efektif. 11 4 Priview Asset To Internal User Hasil dari desain pratikan mentor memberikan hasil desain kepada usser internal, dilakukan secara langsung, melalui dengan divisi lain dan pengembangan menyempurnakan konten desain. 5 Priview To Client Pratikan setelah menyelesaikan hasil desain. Memberikan kesempatan bagi klien untuk memberikan masukan atau kritik terhadap desain pratikan buat dan tim, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum desain final. 12 6 Revisi Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari mentor dan klien pengembangan desain. Revisi mencakup perubahan isi gambar, layout, dan beberapa informasi. 18 Memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya sesuai dengan standar perusahaan, tetapi juga memenuhi kebutuhan serta harapan klien. 7 Final Art Desain final pratikan meyelesaikan Pratikan memberikan hasil desain daalam forma

JPG.desain tersebut, persetujuan dari klien memastikan bahwa desain memenuhi harapan klien dan siap untuk digunakan. Tabel 3.2

Guideline dan Kv Samsung Galaxy Gaming Academu 2024 13 Skem a warna Tema Galaxy Latar belakang dengan warna ungu gelap dengan bintang memberikan kesan futuristik, selaras dengan tema Galaxy dari Samsung. 1. Font 2. Samsung Sharp 3. Autodex 1. Font ini dipilih oleh Samsung Indonesia karena selaras dengan visi Samsung Galaxy Academy 2. Autodex Memiliki tampilan tegas dan futuristik, sangat cocok untuk tema esports yang penuh energi, kompetitif, dan moderen. Warn a Pengaturan kontras warna tetap disesuaikan dengan warna guildeline yang dimiliki oleh perusahaan. Tata Letak 1. Prinsip Visual Identity 2. Hierarki Visual 3. Prinsip Emphasis. 1. untuk mengatur warna, jenis huruf, dan elemen grafis yang sesuai dengan branding atau tema acara, 2. untuk mengatur elemen- elemen utama, seperti judul atau logo. 3.ukuran headline disesuaikan dengan copywrite . 3.2.2 Perancangan Asset Visual Live Streaming Live streaming turnamen esports Mobile Legends Samsung Galaxy Academy 2024 adalah kompetisi esports yang diadakan oleh Samsung Galaxy Academy, dengan fokus pada game terkenal Mobile Legends: Bang Bang. Acara ini merupakan bagian dari program tahunan yang berkolaborasi dengan Kincir. Praktikan membuat digital asset yang digunakan selama siaran langsung aset-aset ini membantu dalam memperbaiki kualitas produksi, menarik perhatian penonton, serta mendukung promosi branding atau sponsor. . . Tabel 3.3 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Digital Asset Live Streaming SGGGA . 14 N o Kegiatan Proses Kegiatan 1 Briefing Client Memberikan dokumen asset visual atau arahan yang diberikan oleh klien. Seperti proyek, produk, brand. Brief ini bertujuan untuk memastikan klien dan Perusahaan memiliki pemahaman yang sama mengenai apa yang diharapkan dari proyek tersebut. 15 2 Guide & KV Praktikan diberikan visual asset dalam mendesain untuk Samsung Galaxy Academy 2024. Visual asset ini terdiri dari warna

dan jenis font dan khusus untuk setiap desain. Visual asset ini tidak dapat diubah dan wajib digunakan dalam setiap desainnya. 4 Priview Asset To Internal User Hasil dari desain pratikan mentor memberikan hasil desain kepada usser internal, dilakukan secara langsung, melalui dengan divisi lain dan pengembangan menyempurnakan konten desain. 16 Priview To Client Pratikan setelah menyelesaikan hasil desain. Memberikan kesempatan bagi klien untuk memberikan masukan atau kritik terhadap desain pratikan buat dan tim, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum desain final. 17 6 Revisi Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari mentor dan klien pengembangan desain. Revisi mencakup perubahan isi gambar, layout, dan beberapa informasi. 18 Memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya sesuai dengan standar perusahaan, tetapi juga memenuhi kebutuhan serta harapan klien. 18 7 Final Art Desain final pratikan meyelesaikan Pratikan memberikan hasil desain daalam forma JPG. desain tersebut, persetujuan dari klien memastikan bahwa desain memenuhi harapan klien dan siap untuk digunakan. 3.3 Kendala Yang Dihadapi - Briefing Terhadap Perubahan Permintaan Klien Ketika klien meminta penyesuaian berulang kali, seperti mengubah konsep, elemen visual, perubahan ini selalu datang mendadak, sehingga sulit untuk membuat perencanaan. - Efektivitas Kerja Tim yang Terbatas Dengan jumlah anggota yang terbatas, Setiap anggota sering kali harus mengelola beberapa proyek sekaligus, yang dapat mengurangi efektivitas koordinasi dan kolaborasi divisi lain. Hal ini kurangnya sinkronisasi dalam hasil proyek. - Aset Alternatif yang Kurang Optimal Divisi Creative Design kurangnya aset untuk melakukan penyesuaian kualitas desain. Aset tersebut memiliki kualitas visual yang dimiliki bahan aslinya oleh setiap klien, sehingga dapat mengurangi kesan profesional dari hasil akhir. 3.4 Cara Mengatasi Kendala Pratikan dan divisi lain berkomunikasi dengan klien untuk memastikan perubahan briefing agar tidak menghambat produktivitas atau kualitas desain.

Pratikan melakukan manajemen waktu dengan baik, komunikasi yang efektif di dalam tim, serta koordinasi yang baik dengan divisi lain untuk memperoleh tambahan sumber memperpanjang deadline jika memungkinkan. Pratikan dan tim selalu melakukan follow-up dengan divisi lain yang berkaitan dengan klien, karena tim creative design ini mengalami kekurangan aset visual klien. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aset dapat disediakan secara efektif 3.5

Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Mendapatkan berbagai pemahaman lebih mengenai industri esports dan juga ilmu tentang cara mendesain live streaming yang sesuai dengan kebutuhan klien.

19 BAB 4 PENUTUP 4.1 Simpulan Selama menjalani magang sebagai Creative Designer, praktikan mendapatkan pengalaman sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di bidang desain grafis. Praktikan berhasil meningkatkan kreativitas serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah, seperti membangun kerja sama tim dan komunikasi yang efektif, yang turut mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif melalui berbagai proyek yang dikerjakan. Selain itu, juga memberikan kesempatan bagi praktikan untuk menjalin hubungan profesional dengan desainer lain, termasuk mentor dan anggota tim lainnya. Jaringan ini menjadi aset berharga dalam mendukung perkembangan karier di masa mendatang. Dengan pembelajaran dan pencapaian yang diraih selama program, praktikan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di industri desain grafis. Pengalaman kerja profesi ini telah mengembangkan prinsip yang kuat bagi praktikan untuk memulai karir sebagai seorang desainer grafis, dan praktikan sangat antusias untuk terus berkembang di bidang ini. 4.2

Saran Menjalani kerja profesi, penting untuk mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan, seperti mengembangkan kemampuan personal branding melalui platform profesional seperti portofolio, LinkedIn, dan Behance. Sangat penting untuk memahami secara mendalam tentang deskripsi pekerjaan di industri. Akan membantu mahasiswa untuk

beradaptasi lebih cepat dan menjalankan tugas dengan lebih baik. Praktikan juga menyarankan agar mahasiswa mempertimbangkan budaya kerja, komunikasi internal, dan lingkungan perusahaan, sehingga dapat menjalani kerja profesi dengan nyaman dan produktif. 23 Mahasiswa dapat lebih maksimal dalam memanfaatkan kesempatan kerja profesi untuk mengembangkan kemampuan dan mendapatkan pengalaman berharga yang akan mendukung karir 20 mahasiswa di masa depan. Dengan perencanaan yang matang dan kesiapan yang optimal. DAFTAR PUSTAKA sejarah dan perkembangan terkini dari Samsung Galaxy Gaming Academy (SGGA)<https://voi.id/teknologi/410512/samsung-dan-kincir-kembali-menggelar-galaxy-gaming-academy-2024> Piala Presiden Esports 2023 menjadi salah satu ajang bergengsi di akhir tahun 2023.<https://www.oneesports.id/mobile-legends/jadwal-piala-presiden-esports-2023>. EsportsJ terus mengalami perkembangan pesat di Indonesia. Andriani, D., & Santoso, B. (2021). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Popularitas Esports di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 4(2), 150-163. Mulyadi, R., & Nugroho, S. (2022). Peran Media Digital dalam Mengembangkan Industri Esports di Indonesia. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 15(4), 300-317. Yudha, F., & Dewi, S. (2022). Penggunaan Teknologi dan Media Digital untuk Meningkatkan Engagement dalam Kompetisi Esports. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(1), 87-101. 21 BAB 6 DAFTAR RIWAYAT HIDUP 22 BAB 7 LAMPIRAN-LAMPIRAN LAMPIRAN FORM 01 Pengajuan Kerja Profesi 23 Lampiran 1 Fromulir Penganjuan Kerja Profesi 24 LAMPIRAN FROM 02 Fromulir Penerimaan KP Lampiran 2 Fromulir Penerimaan KP 25 LAMPIRAN FORM 03 Laporan Harian KP 26 27 Lampiran 03 Laporan Harian KP 28 LAMPIRAN FORM 04 Bimbingan KP Lampiran 04 Bimbingan KP 29 LAMPIRAN FORM 07 Penilaian Pembimbing Lapangan Lampiran 07 Penilaian Pembingan KP 30 LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN Gambar Error: Reference source not found.1 Sosial Media SSGA Gambar Error: Reference source not found.2 Pratikan mengerjakan desain feeds 31

REPORT #24429269

Gambar Error: Reference source not found.3 Pratikan dan Tim Kincir
Menang Lomba 17 Agustus Gambar Error: Reference source not found.4
Pratikan dan Tim Kincir Menang Lomba 17 Agustus 32



REPORT #24429269

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	7.42% ocw.upj.ac.id https://ocw.upj.ac.id/files/Handout-PSY409-Lampiran-1-Buku-KP.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	5.53% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3918/6/Prakata.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	5.29% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3640/6/PRAKATA.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	2.17% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2738/4/Laporan%20Gabungan.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	1.99% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/9729/1/LAPORAN%20PKL_MARINTAN%20DAMAY%...	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.91% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/8700/1/Laporan%20PKL%20Dezsandra%20Raenal_..	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	1.78% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2553/1/1.Laporan%20Praktek%20Kerja%20Lap..	● ●
INTERNET SOURCE		
8.	1.62% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2871/1/Laporan%20KKM%20Fikri%20Fand..	● ●
INTERNET SOURCE		
9.	1.27% repository.unisbablitar.ac.id https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/371/1/LAPORAN%20LENGKAP%20..	●



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE		
10. 1.24%	www.detik.com https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6386641/28-contoh-kata-pengantar-untu..	●
INTERNET SOURCE		
11. 1.16%	kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/258-LAPORAN%20MAGANG%2..	●
INTERNET SOURCE		
12. 1.15%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4871/2/LAPORAN%20PKL.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
13. 1.12%	repository.uki.ac.id http://repository.uki.ac.id/16304/1/HalJudulKataPengantarDaftarIsiAbstrak.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
14. 1.07%	repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/3003/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	● ●
INTERNET SOURCE		
15. 1.02%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7209/4/4.%20Orisinalitas.pdf	●
INTERNET SOURCE		
16. 1.01%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/5721/1/Laporan%20PKL.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
17. 0.89%	elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/6905/4/UNIKOM_Fiqri%20Aprian_3.Kata%..	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.83%	eprints.unm.ac.id https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.77%	informatika.untag-sby.ac.id https://informatika.untag-sby.ac.id/backend/uploads/pdf/Moh__Saddam_Al-Gh...	● ●
INTERNET SOURCE		
20. 0.77%	repo.darmajaya.ac.id http://repo.darmajaya.ac.id/10864/1/Laporan%20KP%20Nisrina%20Dwi%20Apr...	●



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE		
21. 0.74%	eprints2.undip.ac.id https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/11896/1/Cover.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.73%	repo.palcomtech.ac.id http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/893/1/PKL_D3DKV_2022_MARGONO%20...	● ●
INTERNET SOURCE		
23. 0.68%	magangdi.improduk.com https://magangdi.improduk.com/	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.66%	repo.palcomtech.ac.id http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1887/1/PKL_DKV_2023_RADEN%20MUH...	● ●
INTERNET SOURCE		
25. 0.59%	repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/1675/1/Laporan%20Magang%20Ajinomoto..	● ●
INTERNET SOURCE		
26. 0.58%	eprints.polbeng.ac.id http://eprints.polbeng.ac.id/2840/4/4.%20KP-3103191213-Full%20Text.pdf	●
INTERNET SOURCE		
27. 0.53%	repository.unisbablitar.ac.id https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/241/1/LAPORAN%20PKL%20OLGA..	●
INTERNET SOURCE		
28. 0.52%	eprints.walisongo.ac.id https://eprints.walisongo.ac.id/25646/1/Skripsi_2001016020_Putri_Wulan_Sari.p..	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.52%	www.hyundaiofficial.com https://www.hyundaiofficial.com/kontak/	● ●
INTERNET SOURCE		
30. 0.5%	tp.ub.ac.id https://tp.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/11/Buku-Panduan-KKN-PKL-TA-da..	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.46%	sttw.ac.id https://sttw.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/Panduan-PKL-2021.pdf	●



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE		
32. 0.45%	aberaeronkungfu.org.uk https://aberaeronkungfu.org.uk/2024/09/	●
INTERNET SOURCE		
33. 0.45%	cdn.repository.uisi.ac.id https://cdn.repository.uisi.ac.id/158585-aLTS/KERJA%20PRAKTIK%20-%20%28A..	●
INTERNET SOURCE		
34. 0.45%	repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/3062/1/Laporan%20KKM_SANDRA%20NAN..	● ●
INTERNET SOURCE		
35. 0.44%	kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/9262-Laporan%20magang%20..	●
INTERNET SOURCE		
36. 0.43%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
37. 0.38%	repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6033/1/18420100101%20-%202022%..	● ●
INTERNET SOURCE		
38. 0.38%	repository.stsrdivisi.ac.id http://repository.stsrdivisi.ac.id/1321/1/%5BBREVISI%5DLaporan%20kerja%20pro..	●
INTERNET SOURCE		
39. 0.37%	postal-code.cybo.com https://postal-code.cybo.com/indonesia/12210_jakarta-jakarta/	● ●
INTERNET SOURCE		
40. 0.35%	fe.unj.ac.id https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	●
INTERNET SOURCE		
41. 0.33%	lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1140&bid=15805	●
INTERNET SOURCE		
42. 0.33%	kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	●



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE		
43. 0.31%	repository.stiebangkinang.ac.id http://repository.stiebangkinang.ac.id/4/3/2023%20-%20LAPORAN%20PKL%20E..	●
INTERNET SOURCE		
44. 0.3%	statistika.unipasby.ac.id https://statistika.unipasby.ac.id/wp-content/uploads/2021/04/Pedoman-PKL-20...	●
INTERNET SOURCE		
45. 0.3%	dspace.uui.ac.id https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/42510/19211041.pdf?sequ...	● ●
INTERNET SOURCE		
46. 0.3%	repository.uisi.ac.id https://repository.uisi.ac.id/5723/2/KERJA%20PRAKTIK%20-%20%28MUHAMMA...	●
INTERNET SOURCE		
47. 0.28%	repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3859/1/15420100069-2018-STIKOMS...	●
INTERNET SOURCE		
48. 0.27%	teknik.wiraraja.ac.id https://teknik.wiraraja.ac.id/wp-content/uploads/2024/07/Pedoman-Skripsi-Fak..	●
INTERNET SOURCE		
49. 0.24%	www.brainacademy.id https://www.brainacademy.id/blog/menyusun-kata-pengantar	●
INTERNET SOURCE		
50. 0.23%	sosek.ub.ac.id https://sosek.ub.ac.id/doc/magang%202017/Laporan%20Magang%20Rahmat%...	●
INTERNET SOURCE		
51. 0.23%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9727/	● ●
INTERNET SOURCE		
52. 0.22%	bappeda.bandaacehkota.go.id https://bappeda.bandaacehkota.go.id/wp-content/uploads/2020/12/2.-SAINTEK..	●
INTERNET SOURCE		
53. 0.21%	www.realtor.com https://www.realtor.com/international/id/jl-patal-senayan-no-1-rt-3-rw-7-grogo...	●



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE		
54. 0.2%	fie.unublitar.ac.id https://fie.unublitar.ac.id/id/wp-content/uploads/2022/08/Pedoman-PKL-2021.p..	●
INTERNET SOURCE		
55. 0.18%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10203/13/BAB%20III.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
56. 0.16%	lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1433&bid=16468	●
INTERNET SOURCE		
57. 0.15%	repositori.uin-alauddin.ac.id http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11240/1/Pengaruh%20Diferensiasi%20Produ..	●
INTERNET SOURCE		
58. 0.13%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8603/8/DAFTAR%20TABEL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
59. 0.12%	fh.unas.ac.id https://fh.unas.ac.id/wp-content/uploads/2020/11/PEDOMAN%20PKL%20OK.pdf	●
INTERNET SOURCE		
60. 0.11%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10166/11/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
61. 0.09%	ppid.ui.ac.id https://ppid.ui.ac.id/wp-content/uploads/2024/10/Final_Laporan-RKT-RKA-UI-2...	●
INTERNET SOURCE		
62. 0.09%	info.trilogi.ac.id https://info.trilogi.ac.id/repository/assets/uploads/AKT/edaf7-laporan-magang...	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1. 4.67%	ocw.upj.ac.id https://ocw.upj.ac.id/files/Handout-PSY409-Lampiran-1-Buku-KP.pdf	



REPORT #24429269

INTERNET SOURCE

2. **2.84%** repository.uki.ac.id

<http://repository.uki.ac.id/16304/1/HalJudulKataPengantarDaftarIsiAbstrak.pdf>

INTERNET SOURCE

3. **2.15%** repository.uki.ac.id

http://repository.uki.ac.id/12572/1/Hal_Judul_Daftar_Isi_Daftar_Gambar_Abstr...

INTERNET SOURCE

4. **0.32%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3640/6/PRAKATA.pdf>