



13.17%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 24 JAN 2025, 1:29 PM

Similarity report

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

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.56%	12.61%	2.3%

Report #24520117

4 LAPORAN KERJA PROFESI PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA PT. 4 6 GARUDA
MUTHIA SHANDY (REVIVALTV) RAIHAN RASYID IBRAHIM 2021061027 Laporan
Kerja Profesi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan Mata Kuliah
Kerja Profesi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Universitas Pembangunan Jaya PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA TANGERANG SELATAN 2025 ABSTRAK
Praktek Kerja Profesi yang dilakukan oleh praktikan di PT. Garuda Muthia
Shandy, biasa disebut RevivalTV. Kerja Profesi dilakukan secara
Hybrid dengan dua hari secara WFO dan tiga hari secara WFH.
Tujuan dilakukannya Kerja Profesi adalah untuk memberi gambaran
kepada praktikan tentang lingkungan kerja yang nyata di
lapangan, serta memberikan wawasan mengenai industri esports di
Indonesia. Melalui Kerja Profesi ini praktikan memperoleh
pembelajaran yang berharga sebagai bekal bagi praktikan dalam
memulai karir di masa depan. Selama proses Kerja Profesi
praktikan telah menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan secara
tuntas, praktikan juga sudah menerima penilaian yang memuaskan
berdasarkan hasil kerja. Praktikan berharap, RevivalTV dapat terus
berkembang dan menjadi satu- satunya perusahaan esports terbesar
di indonesia bahkan dunia. Kata kunci: Esports, RevivalTV, karir
ABSTRACT Professional Work Practice carried out by the intern

at PT. Garuda Muthia Shandy, commonly called RevivalTV. Professional Work is carried out in a Hybrid manner with two days of WFO and three days of WFH. The purpose of carrying out Professional Work is to provide the intern with an overview of the real work environment in the field, as well as to provide insight into the esports industry in Indonesia. Through this Professional Work, the intern gains valuable learning as provisions for the intern in starting a career in the future. During the Professional Work process, the intern has completed various tasks given in full, the intern has also received a satisfactory assessment based on the results of the work. The intern hopes that RevivalTV can continue to grow and become the only largest esports company in Indonesia and even the world. 9 19 29

Keywords: Esports, RevivalTV, career

PERNYATAAN ORISINALITAS Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya: dengan ini menyatakan bahwa Laporan Kerja Profesi yang saya buat dengan judul 1 “PERANCANGAN DESAIN SOSIAL MEDIA PT GARUDA MUTHIA SHANDY (REVIVALTV) “ 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. 1 2 3 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. Tangerang Selatan, 21 Januari 2025

REPORT #24520117

Raihan Rasyid Ibrahim Nama Mahasiswa : Raihan Rasyid Ibrahim

Nomor Induk Mahasiswa : 2021061027 Program Studi : Desain

Komunikasi Visual Fakultas : Fakultas Teknologi dan Desain

LEMBAR PENGESAHAN Pada Januari 225 telah diselenggarakan Sidang

KP untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain,

Universitas Pembangunan Jaya, atas nama: Nama : Raihan Rasyid

Ibrahim NIM : 2021061027 Dengan judul "PERANCANGAN DESAIN SOSIAL

MEDIA PT GARUDA MUTHIA SHANDY (REVIVALTV) oleh tim penilai seminar

yang terdiri dari: Menyetujui : Pembimbing KP Pembimbing Kerja

(Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.) (A. Bagus Prayoga) Penguji

Kepala Program Studi (Tommi, S.Ds., M.Ds.) (Retno Purwanti M.,

S.Sn., M.Ds.) PRAKATA Puji syukur saya panjatkan ke hadirat

Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga Laporan Kerja Profesi berjudul

"Perancangan Desain Sosial Media PT. Garuda Muthia Shandy (RevivalTV) ini

dapat diselesaikan dengan baik. 22 Laporan ini disusun untuk

memenuhi mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Desain

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

32 Praktikan menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada

semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan

bantuan selama penyusunan laporan ini. 1) Danto Sukmajati, S.T Ph.D.

selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain. 2) Retno Purwanti, S 44 Sn.,

M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan

Pembimbing Akademik Praktikan. 3) Rifki Risandhy, S 43 Des., M.Ds.

selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan

banyak memberikan masukan kepada Praktikan. 4) 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. 5) Arwidya Bagus Prayoga dan Ritchy Nathanael

yang telah menjadi mentor dan pembimbing Kerja Profesi yang

REPORT #24520117

telah meluangkan waktu dan memberikan ilmunya kepada Praktikan sehingga dapat berkembang. 5 11 6) Rekan-rekan kerja lainnya yang sudah mendukung Praktikan dalam menjalani program Kerja Profesi Sebagai penutup, praktikan menyadari bahwa Laporan Kerja Profesi ini masih memiliki kekurangan. 5 11 38 40 52 Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. 5 11 38 55 Semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Tangerang Selatan, 21 Januari 2024 Raihan Rasyid Ibrahim DAFTAR ISI ABSTRAK.....

.....2

ABSTRACT

.....3 PERNYATAAN ORISINALITAS.....

.....4 LEMBAR PENGESAHAN.....

.....5 PRAKATA.....

.....

..... 5 7 9 10 14 19 24 26 28 42 46 48 57 61 6 DAFTAR ISI.

.....

5 7 9 10 14 19 24 26 28 42 46 48 57 61 7 DAFTAR GAMBAR.

..... 9 10 19 24 26

28 46 57 9 DAFTAR TABEL.

..... 3 7 9 10 12 13 14 20 22 23 24 25 31 34 35

40 45 46 47 56 10 BAB 1 PENDAHULUAN.

..... 3

7 9 10 12 13 14 17 20 22 23 24 25 26 28 31 33 34 35 40 42 45 46 47 50 51 56 11 1.1

Latar Belakang Kerja Profesi.

..... 3 7 10 12 13 14 17 20

23 24 25 26 28 31 33 34 35 42 45 47 50 51 59 .11 1.2 Maksud dan Tujuan

Kerja Profesi. 3 7 10 13

20 33 34 42 45 50 12 1.2 7 1 Maksud Kerja Profesi.

..... 7 12 1.2

7 2 Tujuan Kerja Profesi.

.....12 1.3

REPORT #24520117

Tempat Kerja

Profesi.....

34 .12 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi.

..... 34 12 1.4 1 Tabel

Keterangan Kerja..... 3

7 10 13 15 17 21 25 33 .12 BAB 2 TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI.

..... 3 7 10 13 15 17 21 25 33 14 2.1

Sejarah Perusahaan.

..... 3 7 8

10 13 14 17 14 2.2 Struktur Organisasi.

..... 3 7 8

10 13 14 17 21 15 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan.

..... 3 7 8 21 16 BAB

3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI.

..... 3 8 14 17 21 17 3.1

Bidang Kerja.

3 14 17 17 3.2 Pelaksanaan Kerja.

..... 3

14 17 17 3.2 1 Desain Thumbnail Website

RevivalTV..... .17 3.2.2 Desain

Instagram Story RevivalTV.....19

3.2.3 Desain Merchandise Livin' Gamers Festival

2024..... .21 3.2.4 Desain Nametag Livin' Gamer

s Festival 2024.....22 3.2.5 Desain Nametag

Jinx Playground.....23 3.2.6

Desain Instagram Post Kliring Berjangka Indonesia (KBI Esports

2024) 26 3.2.7 Desain Instagram Post Turnamen Battle of Guardians.....

3 5 14 20 21 23 24 28 48 54 26 3.3 Kendala Yang Dihadapi.

..... 3 5 14 20 21

REPORT #24520117

23 24 28 48 53 54	.27 3.4 Cara Mengatasi Kendala.
	27 3.5
	Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi..... 3 9
12 13 23 26 31 35	.28 BAB 4 PENUTUP.
	 3 9 10 12 13 20 23 26 31 35 62 29
	4.1 Kesimpulan.
	 3 7 9 10 12 13 20 23 25 26 31 35 53 62 .29 4.2 Saran. ...
	
3 7 9 10 12 13 20 25 26 31 53	.29 DAFTAR PUSTAKA.
	29 DAFTAR
	GAMBAR Gambar 2.1 Logo
	RevivalTV.....
	.14 Gambar 2.2 Bagan Divisi Production
	RevivalTV..... .15 Gambar 3.1
	Thumbnail Berita
	Website.....18 Gambar 3.2
	Proses Pembuatan Thumbnail.....19
	Gambar 3.3 Desain Instagram Story
	@revivaltvid..... .20 Gambar 3.4 Proses
	Pembuatan Instagram Story.....21 Gambar
	3.5 Poster dan Key Visual Livin' Gamers Festiva
	l 2024.....21 Gambar 3.6 Desain Exclusive Merchandise
	dan Crew Vest Awal..... 12 22 Gambar 3.7 Desain Hasil
	Revisi Exclusive Merchandise. 12 22 Gambar
	3.8 Desain Nametag Livin' Gamers Festival 2024.
12	23 Gambar 3.9 Poster Jinx Playground.
	24 Gambar 3.10
	Poster dan Key Visual Jinx Playground "Aram Tournament". 25
	Gambar 3.11 Nametag Aram
	Tournament.....25 Gambar 3.12
	Feed, Thumbail, dan Frame Untuk Instagram KBI.....26

Gambar 3.13 Poster Revival Tournament Battle of Guardians.....

58 27 DAFTAR TABEL Tabel 1.1 Keterangan Kerja.

.....13

BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Istilah "olahraga elektronik atau "Esports" mulai dikenal pada akhir 1990-an.

Salah satu referensi awalnya adalah siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran Online Gamers Association (OGA), di mana Mat Bettington membandingkan Esports dengan olahraga tradisional. Pada saat itu, upaya pengakuan Esports sebagai olahraga, seperti oleh UKPCGC, masih menghadapi penolakan dari Dewan Olahraga Inggris.

(Wagner, 2006) . Esports kerap dianggap sebagai fenomena bisnis global yang signifikan di kalangan budaya anak muda. Namun, kenyataannya terdapat dua budaya permainan yang berbeda, dipengaruhi oleh perbedaan nilai antara dunia Timur dan Barat.

Esports, singkatan dari Electronic Sports, merujuk pada dunia kompetisi video game yang semakin terorganisir. Perkembangannya membuat Esports setara dengan olahraga seperti sepak bola atau basket. Salah satu pendorong utamanya adalah audiens yang terus berkembang dan tersebar di seluruh dunia.. Menurut (Funk, Pizzo, & Baker, 2018), esports, kompetisi video game yang terorganisir, semakin diakui sebagai hiburan olahraga. Industri ini telah terlembagakan dengan badan pengatur nasional dan internasional, serta memiliki elemen layaknya olahraga tradisional, seperti pemain profesional, tim, pelatih, liga, turnamen, sponsor, media, beasiswa, hingga sisi gelapnya. Esports di Indonesia berkembang pesat dan semakin populer, dengan banyak masyarakat yang berkiprah sebagai atlet profesional. 18 Kepopulerannya terlihat dari

dimasukkannya Esports dalam Asian Games 2018, dengan enam divisi game yang dipertandingkan: Mobile Legends, League of Legends, Arena of Valor, Clash Royale, StarCraft II, Pro Evolution Soccer, dan Hearthstone. (Ramadhana, 2022). Persaingan kerja di

Indonesia semakin ketat akibat pertumbuhan penduduk dan meningkatnya lulusan perguruan tinggi, sementara lapangan kerja tetap terbatas. Perusahaan kini menetapkan standar tinggi, menuntut pelamar memiliki keterampilan unggul. Salah satu persiapan penting adalah magang, yang memberikan wawasan dan pengalaman praktis sesuai bidang keahlian. Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) menawarkan mata kuliah Kerja Profesi (KP) untuk membantu mahasiswa mempersiapkan karier. Program ini memungkinkan mahasiswa menerapkan ilmu yang dipelajari di kampus ke dunia kerja nyata, sehingga meningkatkan kompetensi mereka setelah lulus.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

Adapun maksud dan tujuan dari Kerja Profesi. Berikut merupakan penjelasan dari maksud dan tujuan Kerja Profesi.

1.2.1 Maksud Kerja Profesi

Maksud dari Kerja Profesi yang praktikan lakukan adalah sebagai syarat kelulusan Universitas Pembangunan Jaya, sekaligus sebagai persiapan sebelum memasuki dunia kerja setelah lulus.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Kerja Profesi yang dilakukan bertujuan untuk memberi gambaran terhadap dunia kerja secara nyata di lapangan. Praktek kerja juga bertujuan agar praktikan dapat membiasakan diri dalam lingkungan kerja, serta memanfaatkan ilmu yang didapat agar untuk diaplikasikan pada industri sesuai bidangnya.

1.3 Tempat Kerja Profesi

PT. Garuda Muthia Shandy atau biasa disebut RevivalTV sebagai tempat praktikan melakukan Kerja Profesi. RevivalTV berlokasi di Kecamatan Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta. Praktikan melakukan kegiatan Kerja Profesi langsung ditempat menggunakan fasilitas yang telah disediakan.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Pelaksanaan Kerja Profesi di RevivalTV berlangsung dari 14 Agustus 2024 hingga 14 November 2024. Selama periode tersebut, seluruh pekerjaan dilakukan dengan sistem Hybrid . Praktikan datang ke kantor saat hari Rabu, Kamis dan Jumat setelah jam kuliah selesai,



dan melakukan pekerjaan di rumah saat hari Senin dan Selasa. Jam kerja kantor secara umum dimulai pukul 9 pagi hingga 5 sore, setiap hari Senin hingga Jumat, namun praktikan memiliki jadwal berbeda yang akan dijelaskan pada tabel keterangan kerja.

1.4.1 Tabel Keterangan Kerja Berikut adalah tabel keterangan kerja yang telah dilakukan praktikan secara hybrid, terdiri dari Work from Home (WFH) dan Work from Office (WFO) . Durasi Kegiatan Kerja Profesi 3 Bulan (14 Agustus – 14 November) Jadwal Kegiatan Senin (WFH) Selasa (WFH) Rabu (WFO) Kamis (WFO) Jumat (WFO) Jam Kegiatan Rabu 11:00-17:00 Kamis 11:00-17:00 Jumat 09:00-17:00 Tabel Error: Reference source not found.1

Keterangan Kerja Praktikan memiliki jadwal datang yang berbeda pada hari Rabu, Kamis, dan Jumat karena menyesuaikan dengan jadwal perkuliahan, guna memaksimalkan kinerja secara WFO).

15 BAB 2

TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan

RevivalTV, didirikan pada 2008 sebagai platform komunitas di Teamspeak untuk penggemar esports dan gamer, berkembang pesat dalam industri esports Indonesia. Pada 2014, RevivalTV membentuk tim esports sendiri yang melahirkan pemain profesional unggulan, menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem esports di tanah air. Sejak 2016, RevivalTV bertransformasi menjadi media esports dan penyelenggara acara khusus esports, menyediakan berita berkualitas serta memperluas pengaruhnya di industri. RevivalTV menjadi salah satu perusahaan terbesar dalam industri esports di Indonesia. Tahun 2018 RevivalTV mengambil peran penting dalam perkembangan skena Mobile legend dan PUBG Mobile. Pada tahun Gambar Error: Reference source not found.1 Logo RevivalTV 2022 hingga 2024 RevivalTV membangun platform terintegrasi sebagai pusat hiburan esports (Esports Gaming Hub). Mereka memperluas jangkauan menjadi "rumah" bagi komunitas esports Indonesia. Revival merencanakan peluncuran aplikasi super esports bernama

Revival ID, yang akan menjadi solusi digital lengkap bagi kebutuhan gamer, mencakup fitur-fitur canggih untuk pengalaman esports yang lebih baik. Saat ini RevivalTV memiliki tiga layanan utama diantaranya Revival Pro, merupakan layanan yang menawarkan konsultasi hingga event organizing dan broadcasting serta setup turnamen. RevivalTV merupakan media esports terbesar dan trend setter di Indonesia telah memiliki 500 ribu lebih followers di Instagram dan Tiktok, serta 500 ribu lebih subscribers di Youtube. Berikutnya RevivalTV Media Network merupakan layanan serbaguna untuk caster, host, streamer, influencer, dan kreator konten esport tingkat atas, saat ini RevivalTV memiliki lebih dari 1000 influencers dalam jaringannya. Melalui semua kontribusinya dalam industri esports khususnya di Indonesia, RevivalTV telah menjadi salah satu perusahaan esports terbesar di Indonesia yang mempunyai pengaruh positif. **8 16** Berikut adalah

visi dan misi yang dimiliki oleh RevivalTV sebagai perusahaan esports terbesar di Indonesia. a. Visi Memberdayakan dan memimpin industri E-sportainment di Indonesia dengan menyediakan produk yang handal dan berdampak bagi semua orang. b. **1** Misi Mengembangkan pertumbuhan E-sport dengan menyediakan wadah secara merata di seluruh Indonesia. Memberikan product dan service yang menghibur, mengedukasi dan bermanfaat bagi seluruh elemen E-sport Indonesia. Selalu berinovasi untuk perkembangan Esport Indonesia. Membanggakan E-sport Indonesia di mata dunia.

2.2 Struktur Organisasi Gambar Error: Reference source not found 2 Bagan Divisi Production RevivalTV RevivalTV dipimpin oleh Ahmad Syahndy sebagai Chief Executive Officer (CEO), dibawahnya ada Julius Manggala sebagai Vice President Operations sebagai wakil presiden dalam operasi. Setelahnya ada Arwidya Bagus Prayoga sebagai kepala divisi Production yang memegang langsung Graphic Designer, Video Production, Production Manager, dan Broadcast, termasuk Praktikan

sebagai Graphic Design Intern . Selain Arwidya Bagus Prayoga, Ritchy Nathanael berperan langsung sebagai mentor. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan RevivalTV secara merupakan perusahaan esports yang bekerja sebagai media dan penyelenggara acara yang berkaitan dengan esports. Pada prosesnya mengembangkan skema esports di Indonesia, sebagai salah satu media esports terbesar, RevivalTV memiliki popularitas yang tinggi di kalangan penggemar esports, terutama melalui Instagram dan websitenya. RevivalTV aktif dalam memberikan update terbaru pada setiap kegiatan esports khususnya di Indonesia, seperti turnamen PUBG Mobile, Mobile Legend, FreeFire, dan lainnya. Selain menyajikan berita yang berkualitas, RevivalTV juga memberikan layanan lainnya diantaranya: 1. **Media Buying** Melakukan pembelian ruang iklan yang berguna untuk memperluas eksistensi kepada audiens RevivalTV. Berguna agar kampanye dan iklan lebih efektif dan efisien. 2. **Content Creation** Aktivitas yang menghasilkan materi dalam bentuk tulisan, gambar atau video dengan melalui proses kreatif. Berguna dalam memberikan nilai kepada audiens RevivalTV 3. **TikTok** Melalui Tiktoknya, RevivalTV menyajikan konten-konten yang berfokus dalam industri esports, seperti highlight dalam turnamen, analisis para ahli, atau update terbaru dari berita dan kejadian di dunia gaming . Dengan adanya tim media yang aktif dan cepat, RevivalTV mampu menyajikan berita yang berkualitas secara rutin, yang setelahnya dibungkus oleh divisi Production . RevivalTV juga aktif menerima proyek dari klien-kliennya sehingga divisi Production selalu menerima proyek baru hampir setiap harinya. **27 BAB 3 PELAKSANAAN KERJA** **PROFESI 3.1 Bidang Kerja** Praktikan melakukan Kerja Profesi di RevivalTV sebagai desainer grafis yang aktif merancang desain untuk Instagram RevivalTV. Perancangan untuk sosial media Instagram dilakukan secara rutin setiap harinya, tergantung dari permintaan divisi media. Beberapa hasil desain yang dikerjakan diantaranya

adalah, Thumbnail Website dan Instagram Story . Praktikan juga beberapa kali meng- assist pekerjaan atasan untuk mempercepat pengerjaan pada proyek tersebut. Pada proses kerja di kantor, perangkat keras yang digunakan adalah komputer yang telah difasilitasi oleh perusahaan. Program yang praktikan gunakan dalam proses magang adalah Adobe Photoshop untuk proses desainnya serta Telegram dan Whatsapp untuk menerima instruksi dan saling berkomunikasi. Praktikan juga menggunakan program Excel untuk mengisi laporan harian yang disediakan perusahaan, untuk memberikan jumlah desain yang telah dibuat.

3.2 Pelaksanaan Kerja RevivalTV

hampir setiap hari memberikan berita terbaru mengenai esport khususnya di Indonesia, berita tersebut disebar melalui website, Instagram Story, dan Instagram Feed. Praktikan bertugas untuk mendesain thumbnail berita harian pada website resmi RevivalTV yaitu <https://revivaltv.id/> . Selain desain thumbnail praktikan juga membuat Instagram Story yang berfungsi memberikan informasi singkat yang pembahasannya akan diperjelas pada website resmi. Praktikan tidak jarang ikut membantu pada proyek-proyek kerjasama RevivalTV, seperti merchandise, key visual , dan social media post .

3.2.1 Desain Thumbnail Website RevivalTV

Pada pembuatan thumbnail untuk website berita RevivalTV, praktikan membuat gaya visual yang dapat menyampaikan isi dari berita tersebut. Dalam pembuatannya, praktikan juga menggunakan template logo, tag, dan watermark yang telah disediakan, guna memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi isi berita. Thumbnail berita memiliki gaya pewarnaan yang dominan merah dan putih seperti logo RevivalTV, serta warna-warna lainnya tergantung isi berita. Teknik desain yang digunakan praktikan adalah digital imaging yang dimana menggabungkan berbagai gambar menjadi satu. Berikut adalah beberapa hasil yang telah dikerjakan praktikan selama di kantor.

Gambar Error: Reference source not found.3 Thumbnail Berita

Website Focal Point dalam desain thumbnail biasanya adalah subjek terkait isi berita seperti individu ataupun karakter, atau objek berupa logo, poster, statistik, bracket, tabel, dan lainnya . Pemilihan objek dan subjek tergantung pada isi berita yang ingin disampaikan oleh divisi media. Sebelum mendesain thumbnail untuk website praktikan harus menunggu instruksi dari divisi media. Divisi media akan meminta desain thumbnail tertentu sesuai dengan berita yang mereka liput, permintaan dilakukan melalui Whatsapp, perancangan akan dibuat berdasarkan narasi yang dikirim divisi media. Gambar Error: Reference source not found.4 Proses Pembuatan Thumbnail 3.2.2

Desain Instagram Story RevivalTV RevivalTV melakukan publikasi beritanya melalui website resminya, setelahnya akan diikuti dengan Instagram Story yang menjadi highlight bagi website . Instagram Story berguna untuk memikat penonton agar mengunjungi website RevivalTV karena hanya menyampaikan judul yang menjadi topik utama pada berita. Instagram Story RevivalTV memiliki gaya visual yang dominan merah dan putih seperti logonya serta menggunakan overlay hitam agar tipografi dapat terpaca jelas. Penggunaan logo, tag, dan overlay sudah tersedia dalam bentuk template . Sementara desain yang dirancang praktikan dibuat dengan teknik digital imaging yang lebih sederhana dibandingkan thumbnail , guna memfokuskan pada narasi Instagram Story. Berikut adalah beberapa hasil perancangan yang telah dikerjakan oleh praktikan selama bekerja. Gambar Error: Reference source not found.5 Desain Instagram Story @revivaltvid Gaya desain yang digunakan dalam Instagram Story biasanya menggunakan individu atau tokoh sebagai focal point yang berkaitan erat dengan isi berita. Tidak jarang juga praktikan menggunakan logo sebagai objek utama dalam Instagram Story. Pembuatan Instagram Story

dilakukan setelah berita pada website termasuk thumbnail dipublikasi oleh divisi media, karena link untuk menuju berita pada website akan disisipkan ke dalam Story. Perancangan akan dilakukan setelah praktikan menerima instruksi dari divisi media untuk membuat Instagram Story, perancangan dilakukan berdasarkan isi dari berita pada website. Gambar Error: Reference source not found.

6 Proses Pembuatan Instagram Story Divisi Media

Memberikan Link Berita yang Ingin di Upload ke Story Praktikan

Membuat Desain Story Berdasarkan Judul Utama dan isi dari

Berita Divisi Media Menerima Hasil dan Melakukan Pengecekan

Sebelum di Upload

3.2.3 Desain Merchandise Livin' Gamers Festival

2024 Livin' Gamers Festival 2024 adalah festival game

perdana yang digagas oleh Bank Mandiri. 2 Mengusung konsep futuristik

dengan tema Carnival of Kings, acara ini menghadirkan pengalaman

unik, termasuk menyaksikan secara langsung Final Stage Honor of

Kings Championship 2024 Indonesia Qualifier. Gambar Error: Reference

source not found 2 7 Poster dan Key Visual Livin' Gamers

Festival 2024 Selain pertandingan, pemegang tiket juga dapat

menikmati berbagai hiburan menarik, mengunjungi berbagai booth,

dan berinteraksi dengan komunitas pecinta game serta gamer

profesional yang hadir selama acara berlangsung. Festival ini menjadi

wadah bagi para penggemar game untuk merasakan pengalaman seru

dalam atmosfer yang penuh inovasi dan kreativitas. Praktikan

diberi kesempatan untuk merancang beberapa merchandise pada acara

Livin' Gamers Festival 2024 (LFG). Beberapa desain diantaranya

adalah nametag, exclusive t-shirt, dan exclusive hoodie. Berikut

adalah beberapa desain awal perancangan yang telah dibuat

praktikan berdasarkan key visual LFG. Gambar Error: Reference

source not found.8 Desain Exclusive Merchandise dan Crew Vest

Awal Setelah menerima revisi untuk desain kaos dan hoodie ,

praktikan melakukan beberapa perubahan pada desainnya. Berikut

adalah desain merchandise baru yang telah dirancang praktikan.

Gambar Error: Reference source not found.9 Desain Hasil Revisi

Exclusive Merchandise Desain yang dirancang praktikan adalah berdasarkan key visual pada poster yang digunakan oleh Livin' Gamers Festival 2024. Desain menggunakan gaya retro dengan penggabungan teknik halftone line, serta menggunakan warna yang khas dengan Livin' Gamers Festival 2024. 3.2.4 Desain

Nametag Livin' Gamers Festival 2024 Selain mendapatkan kesempatan dalam mendesain merchandise, praktikan juga mendapatkan tanggung jawab untuk mendesain nametag acara. Nametag yang didesain terdiri dari tiga jenis, diantaranya adalah All Access, Crew, dan Tenant. Nametag berguna agar para staff dan peserta bisa saling mengidentifikasi orang dan tugasnya pada acara tersebut.

Berikut adalah beberapa hasil desain nametag yang telah dibuat praktikan. Gambar Error: Reference source not found.10 Desain Nametag Livin' Gamers Festival 2024 Desain menggunakan key visual seperti objek joystick dan potongan puzzle yang telah disediakan base nya oleh LFG. Praktikan bertugas memvariasikan desainnya supaya menarik dan enak dipandang serta jelas terbaca. 3.2.5

Desain Nametag Jinx Playground Jinx Playground merupakan pop up event yang diadakan oleh Riot Games di La Piazza Gandaria City Mall, Jakarta. Diadakannya event tersebut untuk memeriahkan perilisan season 2 dari serial Netflix Arcane. Area ini

terbuka untuk umum tanpa biaya masuk, sehingga pengunjung dapat merasakan langsung dunia Arcane sambil belajar lebih jauh tentang League of Legends. Gambar Error: Reference source not

found.11 Poster Jinx Playground Acara ini menawarkan berbagai aktivitas menarik, mulai dari demo permainan League of Legends, turnamen seru, hingga pengalaman interaktif yang membawa penggemar lebih dekat dengan dunia Arcane. Jinx Playground menjadi momen istimewa bagi penggemar dan pendatang baru untuk menikmati

cerita dan keseruan yang ditawarkan Riot Games. Gambar Error: Reference source not found.12 Poster dan Key Visual Jinx Playground “Aram Tournament” Praktikan mendapat tanggung jawab dalam mendesain nametag untuk Turnamen Jinx Playground “Aram Tournament”. Nametag di desain berdasarkan key visual yang telah diberikan, serta dibuat sedemikian rupa agar tetap relevan dengan elemen season 2 dalam serial Arcane. Berikut adalah desain yang telah dirancang oleh praktikan. Gambar Error: Reference source not found.13 Nametag Aram Tournament Diharapkan dengan desain ini, selain nametag tampak bagus secara aestetik namun juga tetap jelas dan terbaca. Diantara nametag yang didesain adalah untuk Player, Riot Games, dan Crew. 3.2.6 Desain Instagram Post Kliring Berjangka Indonesia (KBI Esports 2024) KBI Esports Championship 2024 adalah ajang turnamen Mobile Legend yang diadakan oleh Kliring Berjangka Indonesia (KBI). KBI Esports dapat diikuti oleh publik dan stakeholder tanpa dipungut biaya sedikitpun. Total hadiah yang diperebutkan oleh berbagai tim juga tidak sedikit, yaitu 50.000 63 000 (lima puluh juta) rupiah. Praktikan berkesempatan mendesain beberapa kebutuhan sosial media Instagram seperti post dan reels . Desain yang dirancang adalah berdasarkan key visual yang telah diberikan pihak KBI kepada RevivalTV. Berikut adalah hasil yang telah dibuat praktikan. Gambar Error: Reference source not found.14 Feed, Thumbail, dan Frame Untuk Instagram KBI Desain terdiri dari satu multiple slides post yang menyampaikan informasi timeline & scheme , satu post pemberitahuan H-3, serta reels yang terdiri thumbnail dan video frame . 3.2.7 Desain Instagram Post Turnamen Battle of Guardians Battle of Guardians (BOG) adalah game multipemain daring waktu nyata yang menggabungkan elemen PVP, PVE, dan turnamen fighting. 37 Dalam permainan ini, pemain terlibat dalam pertempuran sengit di berbagai ranah dalam dunia

multidimensi yang luas. BOG menawarkan pengalaman pertempuran berbasis keterampilan, di mana pemain terbaik saling berhadapan dalam kompetisi intens untuk mengalahkan lawan mereka dan mendominasi arena. RevivalTV adalah Instagram Revival Tournament mengadakan turnamen BOG antara komunitas esports. Total hadiah yang diperebutkan adalah sebesar 300.000 (tiga ratus ribu) rupiah. Praktikan diminta untuk membuat desain post Instagram guna mengumumkan kehadiran turnamen tersebut. Desain yang dirancang oleh praktikan menggunakan gaya visual dan warna yang terinspirasi dari visual resmi milik BOG. Berikut adalah hasil desain yang dibuat praktikan. Gambar Error: Reference source not found.15 Poster Revival Tournament Battle of Guardians Pada desain tersebut praktikan menjadikan total hadiah dan nama turnamen sebagai focal point untuk memancing pemain dalam mengikuti turnamen. Tampilan kode QR dan link pendaftaran juga diperbesar dan diletakan paling bawah agar mudah dibaca atau scan oleh orang yang ingin mendaftar.

39

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam masa magang Kerja Profesi praktikan mengalami beberapa masalah atau kendala saat bekerja. Sebelumnya praktikan tidak mempunyai latar belakang sebagai desainer yang berfokus pada media ataupun esports, akibatnya proses kinerja lambat. Praktikan juga belum mampu untuk mengikuti alur proses pengerjaan secara efektif, salah satunya diakibatkan karena terlalu banyak melakukan hal yang sebenarnya tidak diperlukan dan hanya memberatkan. Karena media membutuhkan desain thumbnail dan Instagram Story secepat mungkin agar berita dapat segera di publish. Praktikan juga mengalami kendala saat baru meng- asisst suatu proyek, karena belum mengetahui cara untuk membuat desain yang cocok dengan proyek terkait. Kendala terakhir adalah sulitnya melakukan manajemen waktu karena waktu magang yang bertabrakan dengan jadwal kuliah.

3.4 Cara Mengatasi Kendala Untuk mengatasi



kendala-kendala yang telah disebutkan, praktikan melakukan berbagai upaya. Kendala pertama dapat diatasi oleh praktikan dengan belajar lebih lanjut dan mengamati mentor dalam proses desainnya. Praktikan juga mengamati Instagram dan website resmi RevivalTV untuk mengetahui gaya visual yang digunakan dalam media esports. Kendala berikutnya praktikan terus berlatih membuat desain yang diminta dan meminta saran serta masukan kepada mentor dalam proses pembuatannya, disini praktikan juga mendapatkan beberapa shortcut key dan trik yang memudahkan proses pengerjaan sehingga lebih efektif. Saat melakukan assist pada proyek pertama, praktikan memperhatikan referensi dan desain sebelumnya sehingga lebih mudah dalam merencanakan desain yang ingin dibuat. Terakhir, praktikan berdiskusi dengan Human Resource Development (HRD) dan pembimbing untuk mengatur jadwal datang ke kantor agar dapat menyesuaikan dengan jam kuliah. 3.5

Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi Selama masa Kerja Profesi, praktikan memperoleh banyak pembelajaran khususnya dalam bidang media esports. Praktikan mendapatkan wawasan terkait alur kerja yang harus diikuti dalam perusahaan. Walaupun tidak mengerjakan segala proyek yang ada, praktikan mendapatkan wawasan dalam menerima berbagai macam proyek dan bagaimana tindakan yang diambil apabila masalah tertentu tiba, semuanya diterima melalui pengamatan di lingkungan kantor. Praktikan juga berhasil memahami gaya visual yang biasa digunakan dalam industri esports, elemen yang dibutuhkan, tipografi yang digunakan, dan key visual yang biasa diimplementasikan. Selama masa magang praktikan juga menjadi tau bagaimana mengatur waktu dan jadwal selama bekerja, cara berkomunikasi dan interaksi antara rekan kerja, serta etika yang harus dijaga selama di kantor. BAB 4 PENUTUP 4.1 Kesimpulan Kerja Profesi yang dilakukan selama tiga bulan terasa begitu cepat, namun praktikan dapat belajar banyak hal dari RevivalTV.

Banyak ilmu yang diperoleh dari kuliah dapat diterapkan pada proses Kerja Profesi. Pratikan juga menerima banyak masukan serta wawasan yang sebelumnya tidak diketahui dari para rekan kerja, yang dapat menjadi bekal bagi masa depan praktikan. Selama prosesnya, praktikan menyadari pentingnya industri esports di Indonesia untuk terus berkembang dan menghasilkan pemain-pemain lokal yang berkualitas. RevivalTV hadir untuk mendukung sepenuhnya perkembangan esports tersebut, serta menyajikan berita berkualitas yang aktual dan faktual untuk masyarakat. Praktikan sangat bersyukur dan berterima kasih kepada RevivalTV yang sudah menerima dan memberi kesempatan untuk berkembang dalam lingkungannya. Secara khusus praktikan juga berterima kasih kepada pembimbing dan mentor yang selalu memberi arahan dan masukan hingga saya menjadi paham dan mengerti. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada rekan lainnya yang sudah mendukung dan membuat lingkungan kerja di kantor menjadi nyaman dan menyenangkan. Praktikan berharap, semoga kontribusi yang diberikan dapat berdampak baik untuk RevivalTV dan rekan seisinya, terima kasih untuk segalanya.

4.2 Saran Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan praktikan kepada RevivalTV, melalui saran ini praktikan berharap RevivalTV dapat menjadi lebih baik dan terus berkembang.

1. Memperbaiki atau meningkatkan performa beberapa komputer pada kantor yang masih bermasalah, agar proses kerja tidak terganggu.
2. Memberikan perhatian lebih kepada fasilitas-fasilitas yang terdapat di kantor dalam bentuk perawatan, penanganan, dan perbaikan agar lebih nyaman digunakan dan ditempati.

30 36 DAFTAR PUSTAKA Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. 30 36 41 49 J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities.

30 41 60 Sport Management Review , 7-13. Ramadhana, R. (2022, Agustus 19). Sejarah Esports di Indonesia dan Perkembangannya Saat ini . Retrieved from VCGamers News: <https://www.vcgamers.com>

REPORT #24520117

/news/sejarah-esports-di-indonesia/ Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. International conference on internet computing , 437-442. DAFTAR RIWAYAT HIDUP LAMPIRAN A Lampiran 1 Formulir Penerimaan Kerja Profesi Lampiran 2 Formulir Laporan Kerja Profesi Lampiran 3 Formulir Bimbingan Kerja Profesi Lampiran 4 Formulir Penilaian Pembimbing Kerja Profesi LAMPIRAN B Gambar Error: Reference source not found.16 Lampiran 3 Komunikasi Desain Story



REPORT #24520117

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.83% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10052/12/12.%20BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.31% www.bankmandiri.co.id https://www.bankmandiri.co.id/en/livin/mandiri-gamers-festival/syarat-dan-ket...	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.23% ftik.teknokrat.ac.id https://ftik.teknokrat.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/Pedoman-Laporan-Pra..	● ●
INTERNET SOURCE		
4.	1.22% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1542/1/1%20Halaman%20Judul.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	1.12% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4571/1/LAPORAN%20PKL%20KARIN%20ALFADITA%..	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.06% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7261/31/JUDUL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	1.05% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2499/1/laporan%20pkl.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
8.	1.03% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/9664/1/Laporan%20PKL%20-%20Filea%20Ananda...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.96% repository.uki.ac.id http://repository.uki.ac.id/9262/1/HalJudulAbstrakDaftarisiDaftargambarDaftar...	● ●



REPORT #24520117

INTERNET SOURCE	
10. 0.9% repository.stiedewantara.ac.id	 
http://repository.stiedewantara.ac.id/4492/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	
INTERNET SOURCE	
11. 0.88% www.academia.edu	
https://www.academia.edu/89099621/Laporan_Praktik_Kerja_Lapangan_Pada...	
INTERNET SOURCE	
12. 0.86% kc.umn.ac.id	 
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/28841/1/HALAMAN_AWAL.pdf	
INTERNET SOURCE	
13. 0.83% repository.stiedewantara.ac.id	 
http://repository.stiedewantara.ac.id/2162/1/Laporan%20KKM_Dovan%20Julio...	
INTERNET SOURCE	
14. 0.81% repository.fe.unj.ac.id	 
http://repository.fe.unj.ac.id/5721/1/Laporan%20PKL.pdf	
INTERNET SOURCE	
15. 0.81% eprints.upj.ac.id	
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9609/14/BAB%202_Laporan%20Kerja%20Prof...	
INTERNET SOURCE	
16. 0.72% kc.umn.ac.id	
https://kc.umn.ac.id/16712/8/BAB_II.pdf	
INTERNET SOURCE	
17. 0.7% ekonomi.unusida.ac.id	 
https://ekonomi.unusida.ac.id/wp-content/uploads/2024/07/PEDOMAN-PKL-FE-...	
INTERNET SOURCE	
18. 0.68% www.bbc.com	
https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44933705	
INTERNET SOURCE	
19. 0.61% repository.uki.ac.id	
http://repository.uki.ac.id/9386/17/HalJudulDaftarIsiDaftarGambarDaftarTabelA..	
INTERNET SOURCE	
20. 0.59% repository.stiedewantara.ac.id	 
http://repository.stiedewantara.ac.id/2685/1/LAPORAN%20KKM%20M.CHALIMI%..	



REPORT #24520117

INTERNET SOURCE	
21. 0.59% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/6917/1/laporan%20pkl_2018_taqiuddin_83231649...	●
INTERNET SOURCE	
22. 0.59% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5431/1/17420100059-2020-UNIVERSI...	●
INTERNET SOURCE	
23. 0.56% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2152/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	●
INTERNET SOURCE	
24. 0.55% repo.palcomtech.ac.id http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/5/1/PKL_D3SI_2021_NIDA%20AMELIA%2...	●
INTERNET SOURCE	
25. 0.55% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2599/1/LAPORAN%20PRAKTIK%20KERJA%20L...	● ●
INTERNET SOURCE	
26. 0.52% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2123/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	● ●
INTERNET SOURCE	
27. 0.5% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1759/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE	
28. 0.49% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/749/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%2...	●
INTERNET SOURCE	
29. 0.48% www.academia.edu https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publikasi_karya_ilmiah_utm...	●
INTERNET SOURCE	
30. 0.46% journals.indianapolis.iu.edu https://journals.indianapolis.iu.edu/index.php/sij/article/view/24812	● ●
INTERNET SOURCE	
31. 0.45% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/22642/1/HALAMAN_AWAL.pdf	● ●



REPORT #24520117

INTERNET SOURCE	
32. 0.44% repository.fe.unj.ac.id	●
http://repository.fe.unj.ac.id/5583/1/Laporan_PKL_INNA.pdf	
INTERNET SOURCE	
33. 0.41% fe.unj.ac.id	●
https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	
INTERNET SOURCE	
34. 0.41% www.its.ac.id	● ●
https://www.its.ac.id/instrumentasi/wp-content/uploads/sites/54/2018/03/Pand..	
INTERNET SOURCE	
35. 0.4% kc.umn.ac.id	●
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/28743/1/HALAMAN_AWAL.pdf	
INTERNET SOURCE	
36. 0.37% digitalcommons.molloy.edu	● ●
https://digitalcommons.molloy.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1064&context=...	
INTERNET SOURCE	
37. 0.36% hybrid.co.id	●
https://hybrid.co.id/post/game-fighting-web3-pertama-di-indonesia-battle-of-g...	
INTERNET SOURCE	
38. 0.34% www.brainacademy.id	●
https://www.brainacademy.id/blog/menyusun-kata-pengantar	
INTERNET SOURCE	
39. 0.34% eprints.upj.ac.id	●
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/2148/13/13.%20BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE	
40. 0.33% repository.ibs.ac.id	●
http://repository.ibs.ac.id/7103/1/PEMBIMBING%20SKRIPSI%20MAHASISWA%20..	
INTERNET SOURCE	
41. 0.31% gsmsmr.uok.ac.ir	● ●
https://gsmsmr.uok.ac.ir/article_62545.html?lang=en	
INTERNET SOURCE	
42. 0.3% fib.uai.ac.id	●
https://fib.uai.ac.id/wp-content/uploads/2019/07/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	



REPORT #24520117

INTERNET SOURCE	
43. 0.3% lib-fisib.unpak.ac.id	●
https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=570&bid=12671	
INTERNET SOURCE	
44. 0.29% trisakti.ac.id	●
https://trisakti.ac.id/news/fakultas-seni-rupa-dan-desain-universitas-trisakti-me..	
INTERNET SOURCE	
45. 0.28% repository.bakrie.ac.id	●
https://repository.bakrie.ac.id/3721/7/00.pdf	
INTERNET SOURCE	
46. 0.28% repository.poltekesos.ac.id	●
https://repository.poltekesos.ac.id/bitstreams/b2c58f22-ef05-40d5-87cd-fe3d51...	
INTERNET SOURCE	
47. 0.26% repository.uisi.ac.id	●
https://repository.uisi.ac.id/1859/1/KERJA%20PRAKTIK-NOVINDYA%20SHIFA%2...	
INTERNET SOURCE	
48. 0.24% repository.fe.unj.ac.id	●
http://repository.fe.unj.ac.id/6368/1/Lap.%20PKL%20Riska%20Dwi%20Anita.pdf	
INTERNET SOURCE	
49. 0.23% psjd.icm.edu.pl	●
http://psjd.icm.edu.pl/psjd/element/bwmeta1.element.polindex-article-doi-10_...	
INTERNET SOURCE	
50. 0.22% sosek.ub.ac.id	●
https://sosek.ub.ac.id/doc/magang%202017/Laporan%20Magang%20Rahmat%...	
INTERNET SOURCE	
51. 0.2% binamarga.pu.go.id	●
https://binamarga.pu.go.id/uploads/files/1995/01mbm2024-manual-manajemen..	
INTERNET SOURCE	
52. 0.17% www.academia.edu	●
https://www.academia.edu/79092319/LAPORAN_MAGANG_di_KANTOR_BMKG_S..	
INTERNET SOURCE	
53. 0.17% eprints.upj.ac.id	● ●
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1491/8/DAFTAR%20ISI%202.pdf	



REPORT #24520117

INTERNET SOURCE	
54. 0.16% core.ac.uk	●
https://core.ac.uk/download/pdf/159372001.pdf	
INTERNET SOURCE	
55. 0.16% polbangtan-medan-ppid.pertanian.go.id	●
https://polbangtan-medan-ppid.pertanian.go.id/doc/25/Kinerja/Laporan%20Ta...	
INTERNET SOURCE	
56. 0.15% repository.polman-babel.ac.id	●
http://repository.polman-babel.ac.id/1207/1/Implementasi%20Pengolah%20Cit...	
INTERNET SOURCE	
57. 0.12% eprints.polbeng.ac.id	●
http://eprints.polbeng.ac.id/13881/4/4.%20KP-6304201271-Full%20Text.pdf	
INTERNET SOURCE	
58. 0.11% eprints.upj.ac.id	●
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8572/8/8.%20Daftar%20tabel.pdf	
INTERNET SOURCE	
59. 0.1% eprints.upj.ac.id	●
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE	
60. 0.08% esportsresearch.net	●
https://esportsresearch.net/literature/items/show/249	
INTERNET SOURCE	
61. 0.08% pwk.itny.ac.id	●
https://pwk.itny.ac.id/wp-content/uploads/2014/11/JUKLAK-KERJA-PRAKTEK-2...	
INTERNET SOURCE	
62. 0.08% repository.stiedewantara.ac.id	●
http://repository.stiedewantara.ac.id/2196/1/kkm%202021%20ferry%20%20ahm.	
INTERNET SOURCE	
63. 0.07% bphn.go.id	●
https://bphn.go.id/data/documents/laporan_akhir_pokja_kebencanaan.pdf	



REPORT #24520117

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **2.3%** [www.academia.edu](https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publikasi_karya_ilmiah_utm...)
https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publikasi_karya_ilmiah_utm...

INTERNET SOURCE

2. **1.23%** [www.its.ac.id](https://www.its.ac.id/dkv/wp-content/uploads/sites/102/2018/03/PERNYATAAN...)
<https://www.its.ac.id/dkv/wp-content/uploads/sites/102/2018/03/PERNYATAAN...>

INTERNET SOURCE

3. **0.65%** [repository.upnjatim.ac.id](https://repository.upnjatim.ac.id/20182/54/19052010065_Cover.pdf)
https://repository.upnjatim.ac.id/20182/54/19052010065_Cover.pdf