

**LAPORAN HASIL MAGANG
MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA
PERAN DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI YANG MENJADI STRATEGI
MARKETING PT LAMPUNG MEDIA GRAFIKA TRIBUN LAMPUNG**



Disusun Oleh:
Wulan Novitasari (1811010134)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN HASIL MAGANG
MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA
PERAN DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI YANG MENJADI STRATEGI
MARKETING PT LAMPUNG MEDIA GRAFIKA TRIBUN LAMPUNG

Oleh:

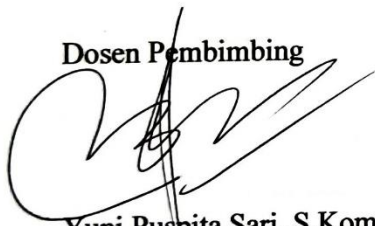
Wulan Novitasari

1811010134

Telah memenuhi syarat untuk diterima

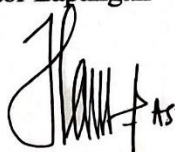
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.T.I
NIK. 12070111


Mentor Lapangan



Khusnul As-syaifah, S.IP
NIK. 073355

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Dr. Chairani, S.Kom., M.Eng
NIK. 01190305

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Diri Pribadi

Nama : Wulan Novitasari
NPM : 1811010134
Tempat/Tanggal Lahir : Gading Rejo, 18-11-1999
Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Ahmad Yani RT/RW 01/04 No. 147
No.Telpon : 0857694960996
E-mail : lanovsar.1811010134@mail.darmajaya.ac.id

Latar Belakang Pendidikan

2007 – 2013 : SD Negeri 7 Gading Rejo
2013 – 2015 : SMP Negeri 1 Gading Rejo
2015 – 2018 : SMK Negeri 1 Gading Rejo
2018 – Sekarang : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Dengan ini, penulis menyatakan bahwa segala informasi yang tertulis diatas adalah benar

Bandar Lampung, 30 September 2021



Wulan Novitasari
NPM. 1811010134

RINGKASAN

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya menyelenggarakan magang *merdeka belajar kampus merdeka* yang bertujuan meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program *experiential learning* dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan *passion* dan bakatnya. Saya selaku penulis merupakan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya jurusan Teknik Informatika yang turut mengikuti program magang. Penulis melaksanakan kerja praktek di Tribun Lampung.

Mengikuti program magang MBKM diharapkan nantinya mendapatkan pengalaman kerja agar kelak siap dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Terlebih pada saat ini, akibat dampak COVID-19 kegiatan manusia jadi semakin terbatas dan kurang produktif. Hal ini membuat saya selaku penulis tetap melaksanakan magang dengan mematuhi protokol kesehatan.

PRAKATA

Saya ucapkan puji syukur serta nikmat pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikannya kegiatan magang MBKM di Tribun Lampung dengan lancar, serta dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya dengan judul “PERAN DESAIN GRAFIS DAN ANIMASI YANG MENJADI STRATEGI MARKETING PADA PT LAMPUNG MEDIA GRAFIKA TRIBUN LAMPUNG”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan nilai dari 20 SKS di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Dalam penyusunan laporan magang ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait itu diantaranya sebagai berikut :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Hi.Ir. Firmansyah YA, M.B.A., M.Sc selaku Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
3. Bapak Dr.RZ. Abdul Aziz, ST., M.T selaku wakil rektor I Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
4. Bapak Ronny Nazar, S.E, M.M selaku wakil rektor II Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
5. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M selaku wakil rektor III Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
6. Bapak Prof.Ir. Zulkarnain Lubis., Phd selaku wakil rektor IV Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
7. Ibu Dr.Chairani, S.Kom., M.Eng selaku ketua jurusan Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
8. Ibu Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.T.I selaku Dosen DPL yang telah membantu dan mengarahkan saya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Rio Kurniawan, M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah

ini dapat terselsaikan.

10. Seluruh Dosen Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya khususnya jurusan Teknik Informatika yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam penulisan laporan ini.
11. Karyawan dan karyawan Tribun Lampung yang dengan tulus memberi pengarahan pada penulis selama penulis magang di perusahaan tersebut.
12. Kedua Orang Tua yang penulis kasihi yang senantiasa memberikan support waktu, tenaga, financial demi terselsaikannya laporan kerja praktek ini.
13. Seluruh teman-teman magang MBKM yang membantu dokumentasi kegiatan dan berbagi informasi dengan penulis.
14. Perguruan tinggi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menimba ilmu.

Karena kebaikan semua pihak yang telah penulis sebutkan tadi maka penulis bisa menyelesaikan laporan magang ini dengan sebaik-baiknya. Laporan magang ini memang masih jauh dari kesempurnaan, tapi penulis berusaha sebaik mungkin.

Akhir kata semoga laporan magang ini dapat bermanfaat dalam menambah ilmu dan wawasan bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penulis ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 30 September 2021



Wulan Novitasari
NPM. 1811010134

DAFTAR ISI

COVER JUDUL LAPORAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	2
1.2 Tujuan.....	3
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	4

BAB II GAMBARAN UMUM DAN PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan	6
2.4 Struktur Organisasi.....	8

BAB III HASIL KEGIATAN

3.1 Kegiatan Magang	9
3.2 Permasalahan/Program Magang.....	9
3.2.1 Program 1 : Membuat twibbon dalam rangka HUT Tribun Lampung	9
3.2.2 Program 2 : Membuat animasi untuk event Festival Lampung	10
3.2.3 Program 3 : Mendesain sertifikat lomba yang untuk event Lampung Milennial Festival	12

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Landasan Teori	14
4.1.1 Desain Grafis	14
4.1.2 Animasi	14
4.2 Analisis	15
4.2.1 Program 1 : Membuat twibbon untuk HUT Tribun Lampung	15
4.2.2 Program 2 : Membuat animasi untuk event Festival Lampung	15
4.2.3 Program 3 : Mendesain sertifikat lomba yang untuk event Lampung Milennial Festival	15

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	16
5.2 Saran	16

DAFTAR PUSTKA.....	17
---------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	18
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kantor PT Lampung Media Grafika Tribun Lampung	6
Gambar 3.2.1 Proses pembuatan twibbon pada Adobe Photoshop.....	9
Gambar 3.2.1.4 Hasil jadi twibbon HUT Tribun Lampung	10
Gambar 3.2.2 Proses pembuatan animasi pada Adobe Illustrator	11
Gambar 3.2.3 Proses pembuatan sertifikat pada Adobe Illustrator.....	12
Gambar 3.2.3.4 Hasil jadi sertifikat yang siap dipasang nama pemenang.....	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4 Struktur Organisasi Tribun.....	9
---	---

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang MBKM atau disebut juga *merdeka belajar kampus merdeka* adalah kegiatan akademis yang dapat menjadi pilihan mahasiswa setara penerapan 20 SKS mata kuliah yang dilaksanakan di luar kampus sebagai media bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman riil dalam dunia industri. Sedangkan program magang di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan suatu proses belajar atau praktek langsung bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan etika pergaulan khususnya pada lingkungan kerja nyata bagi mahasiswa sebelum mahasiswa tersebut memasuki dunia kerja yang sebenarnya, sehingga diharapkan setelah mahasiswa lulus bukan hanya menguasai ilmu didunia nyata dengan baik, namun bermanfaat bagi dirinya maupun bagi perusahaan dimana tempat mahasiswa tersebut bekerja nantinya.

Program magang MBKM ini juga merupakan kerja sama dengan IMA Lampung. Mahasiswa diberikan kebebasan untuk melakukan pembelajaran di luar kelas dengan total 20 SKS dengan mengikuti magang selama enam bulan sesuai dengan program kurikulum di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, mahasiswa akan memilih tempat dan lokasi perusahaan swasta tempat magang dilaksanakan. Terdapat empat perusahaan dan satu UMKM di Provinsi Lampung yang dapat menjadi pilihan tempat menjalani magang. Empat perusahaan dan satu UMKM tersebut yakni PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Gojek), MNC Insurance, Auto2000 Way Halim, SKH Tribun Lampung dan UMKM Damarian.

Tribun Lampung yang penulis pilih sebagai tempat melaksanakan magang MBKM yang berlokasi di Jl. ZA. Pagar Alam No. 83. Sebagai mahasiswa magang MBKM dengan adanya program ini, mahasiswa dapat mengenal culture dari perusahaan dan menambah kompetensinya.

Namun pada saat ini dengan adanya pandemi COVID-19 telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah ke penutupan sekolah,

universitas, dan perguruan tinggi lainnya hingga diterapkannya PPKM. Hal ini membuat mahasiswa magang tetap melaksanakan magang dengan mematuhi protokol kesehatan yang dikenal dengan sebutan 5M, sehingga perusahaan tidak perlu lagi waspada karena aktifitas produktif dapat tetap berjalan dan dapat menekan penularan wabah COVID-19.

1.2 Tujuan

Tujuan pelaksanaan program Magang Kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Tribun Lampung adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengalaman dan kompetensi mahasiswa sesuai bidang ilmunya dan memperkenalkan budaya kerja yang riil.
2. Memperoleh masukan serta umpan balik (feedback) kepada pihak Prodi dalam menyesuaikan kurikulum yang sesuai tuntutan dunia kerja.
3. Mempelajari dunia kerja, terutama dalam bagian media..
4. Memperluas relasi atau jaringan dan dapat bertemu orang-orang baru.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat dilaksanakannya pelaksanaan program Magang Kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Tribun Lampung adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dunia kerja, terutama pada bagian media.
2. Dapat meningkatkan kepercayaan dirimu saat melamar pekerjaan.
3. Meningkatkan dan mengembangkan keterampilan diri.
4. Mendapat wawasan seputar dunia kerja.
5. Mengenal perusahaan lebih jauh.

1.4 Ruang Lingkup

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, agar penulis ini terarah dan tidak menyimpang dari materi yang ada, maka dalam penulisan Laporan Magang MBKM ini perlu dibatasi ruang lingkup pembahasan hanya pada: PT Lampung Media Grafika, Tribun Lampung.

Selama melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan desain grafis dan digitak marketing yang oleh perusahaan.

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.5.1 Waktu Pelaksanaan

Magang MBKM dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan yaitu dimulai dari tanggal 19 Mei 2021 s/d 19 Oktober 2021. Dilakukan sesuai dengan waktu kerja karyawan yaitu mulai pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB.

1.5.2 Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan di kantor Tribun Lampung, Jl. ZA. Pagar Alam No.mor 83, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35145.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Harian pagi Tribun Lampung merupakan Media surat kabar lokal yang berdiri di bawah naungan PT. Lampung Media Grafika. Tribun Lampung merupakan salah satu koran daerah yang tergabung dalam group Kompas Gramedia yang dikelola PT Indopersda Primamedia (Persda Network) di bawah Divisi Koran Daerah Kompas Gramedia.

Tribun Lampung resmi berdiri sejak tanggal 8 Februari 2009. Tribun Lampung merupakan Tribun generasi ke-8 setelah Tribun Timur dan koran daerah ke-13 dalam Kelompok Koran Kompas Gramedia.

Tribun Lampung muncul membawa semangat baru bagi masyarakat Lampung dengan motto "Spirit Baru Bumi Ruwa Jurai". Tribun Lampung menawarkan konsep baru dalam pemberitaan dengan konsep pemberitaan *multi angle* (banyak angle pemberitaan) dan *friendly newspaper* (koran yang bersahabat). Hal ini tertuang pada penyajian berita-berita yang eksklusif, dapat dibaca dengan cepat, tata wajah tampilan yang fleksibel dan menarik serta lebih menekankan pada penyelesaian masalah bukan memperbesar masalah.

Selain itu Tribun Lampung juga memanjakan pembaca dengan tampilan grafis info, kartun dan gambar yang menarik. Ini bertujuan selain untuk memudahkan pembaca dalam memahami inti/kronologis pemberitaan juga untuk memikat perhatian pembaca.

Segmentasi pembaca Tribun Lampung adalah kelompok menengah ke atas dengan wilayah pemasaran di seluruh kabupaten dan kota di provinsi Lampung meliputi Kota Bandarlampung (75%), Kota Metro (4%), Kabupaten Lampung Tengah (3%), Kabupaten Lampung Selatan (8%), Kabupaten Lampung Utara (2 %), Kabupaten Lampung Timur (2%), Kabupaten Pesawaran (2%), Kabupaten Tanggamus (1%), dan Kabupaten Pringsewu (3%).

Sementara oplah Tribun Lampung telah mencapai 65.000 ekslemplar per hari. Selain menerbitkan koran pagi, Tribun Lampung juga memiliki media

online www.tribunlampung.co.id dan epaper Tribun Lampung yang dapat diakses langsung oleh pembaca.



Gambar 2.1 Kantor PT Lampung Media Grafika Tribun Lampung

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi

Menjadi kelompok usaha penerbit media regional tersebar, terbesar dan terkemuka.

2.2.2 Misi

Menciptakan informasi yang terpercaya berbasis 3 M (*Multi Media, Multi Channel, Multi Platform*) untuk memberikan *spirit* baru mendorong demokratisasi di Provinsi Lampung.

2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan

Geliat usaha di Tribun Lampung awalnya hanya sekadar surat kabar harian yang terbit di Lampung, lalu merambah ke berita elektronik dan mulai menguasai pasar iklan di Lampung, dari *Developer* besar 80 persen iklan perumahan ada di Tribun Lampung, Otomotif, Elektronik, *IT Gadget* dan Komputer mayoritas beriklan di Tribun Lampung, seluruh Retail, Hypermart, Chandra, Alfamart, Indomaret dan retail *local* ada di Tribun Lampung.

Kepercayaan pemasang iklan berpromosi di Tribun Lampung selain data Nielsen mereka juga tentunya merasakan dampak langsung dari pemasangan iklan tersebut yaitu :

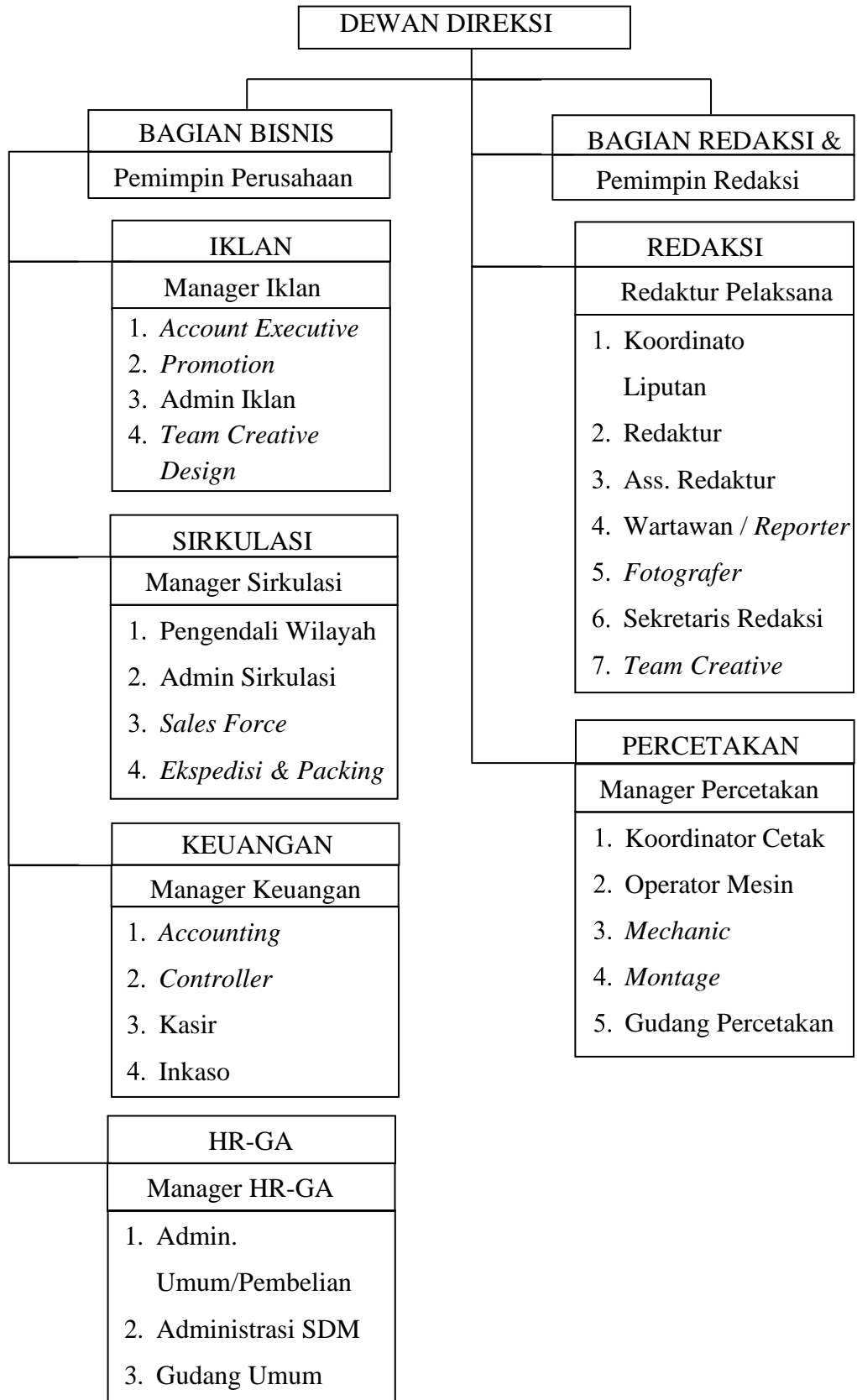
1. *Developer* besar mulai melirik Lampung untuk pengembangan perumahan, apartemen, condotel, dll *group* besar yang sudah mulai masuk kelompok Ciputra, Agung Podomoro, dan *Developer* besar lainnya, bahkan *Developer* besar di Jakarta juga mempromosikan penjualan rumah dan Apartemen ke Media Lampung, karena Lampung pasar yang potensial, banyak orang Jakarta yang investasi di Lampung maupun sebaliknya.
2. Geliat bisnis *Otomotive* juga makin bersinar, bahkan hampir semua *Brand* Otomotif sudah beriklan di Tribun Lampung.
3. Perkembangan Hotel begitu pesatnya, bermunculan Hotel berbintang dari *Group-Group* besar.

Sektor wisata pantai Lampung, merupakan bisnis emas yang mulai dilirik para *investor*, dimana Lampung, memiliki Tanjung Setia yang di disinyalir memiliki ombak terbesar kedua setelah Hawaii, samudra yang indah dapat menyapa langsung lumba-lumba di samudra, wisata *snorkeling* nan indah di pulau Pahawang, dan sepanjang pantai nan indah yang belum terjamah. Sebagai media penyambung antara konsumen dan pemasang iklan, Tribun Lampung makin berinovasi dengan memberikan rubrik-rubrik tematik sebagai berikut :

1. Hari Senin : *Smart Education, Digital World* dan *Property*
2. Hari Selasa : *Finance*
3. Hari Jumat : *Mall To Mall* dan *Life Style*
4. Hari Sabtu : *Otomotif* dan *Celular Style*
5. Minggu : *Traveling, Kuliner, Beauty Health*

Saat ini pembaca juga dapat mengakses berita-berita Tribun Lampung melalui www.tribunlampung.co.id, media *online real time news* pertama di Lampung (Tribun Lampung, 2014).

2.4 Struktur Organisasi



Tabel 2.4 Struktur Organisasi Tribun Lampung

BAB III HASIL KEGIATAN

3.1 Kegiatan Magang

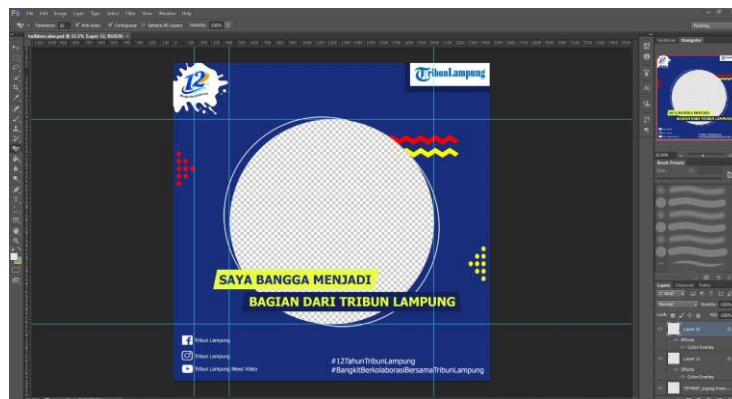
Selama melakukan kegiatan magang, penulis diberikan tugas pada bagian Desain Grafis dan Animasi. Beberapa kegiatan yang penulis lakukan selama magang 6 bulan di Tribun Lampung, diantaranya:

1. Membuat twibbon dalam rangka HUT Tribun Lampung.
2. Membuat animasi yang nantinya akan digunakan pada event Festival Lampung.
3. Mendesain sertifikat lomba yang nantinya akan diberikan kepada pemenang event Start Up dan Short Movie.

3.2 Permasalahan/Program Magang

Permasalahan yang penulis hadapi ialah masih belum mengetahui bagaimana konsep atau yang menjadi ciri khas Tribun Lampung pada desain yang biasanya digunakan. Selain itu beberapa software yang digunakan untuk membuat desain dan animasi cukup berat terlebih jika di *install* pada laptop dengan spesifikasi standar.

3.2.1 Program 1 : Membuat twibbon untuk HUT Tribun Lampung



Gambar 3.2.1 Proses pembuatan twibbon pada Adobe Photoshop

3.2.1.1 Perencanaan Program

Sebelum membuat twibbon, beberapa hal yang perlu dipersiapkan, diantaranya:

- a) Mempersiapkan object-object yang sesuai tema pada HUT Tribun Lampung.
- b) Bertanya kepada karyawan bagaimana contoh twibbon Tribun Lampung sebelumnya yang dapat dijadikan referensi.

3.2.1.2 Kerangka Pelaksanaan

Pada pelaksanaan ada beberapa tahap, diantaranya ialah:

- a) Menerapkan referensi yang telah didapat pada Adobe Photoshop.

3.2.1.3 Pelaksanaan Program

Pada twibbon yang saya buat, saya memisahkan setiap gambar menjadi layer yang berbeda, menambahkan background dengan warna yang berbeda pada teks bertujuan agar teks lebih terlihat dan hidup.

3.2.1.4 Evaluasi Pelaksanaan Program

Setelah melawati banyak langkah dan menerapkan masing-masing tahap, hasil pembuatan twibbon menggunakan ukuran 1:1 dengan W/H : 9 cm. Resolution 700 pixel.



Gambar 3.2.1.4 Hasil jadi twibbon HUT Tribun Lampung

3.2.2 Program 2 : Membuat animasi untuk event Festival Lampung

Bukan hal baru bagi saya dalam pembuatan animasi, karena saya

merupakan lulusan SMK Negeri 1 Gading Rejo dengan jurusan animasi. Mengetahui latar belakang saya, akhirnya saya dipercayakan untuk membuat animasi yang nantinya akan digunakan pada event Festival Lampung.



Gambar 3.2.2 Proses pembuatan animasi pada Adobe Illustrator

3.2.2.1 Perencanaan Program

Dalam tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan program, yakni sebagai berikut:

- a) Menginstall Adobe Animate 2020
- b) Membuat new document, dengan ukuran W:1280 dan H:720.

3.2.2.2 Kerangka Pelaksanaan

Pada pelaksanaan ada beberapa tahap, diantaranya ialah:

- a) Memikirkan ide-ide yang nantinya akan diterapkan.
- b) Mencari referensi yang sesuai dengan tema animasi.
- c) Mulai menggambar hal-hal yang diperlukan terkait animasi.

3.2.2.3 Pelaksanaan Program

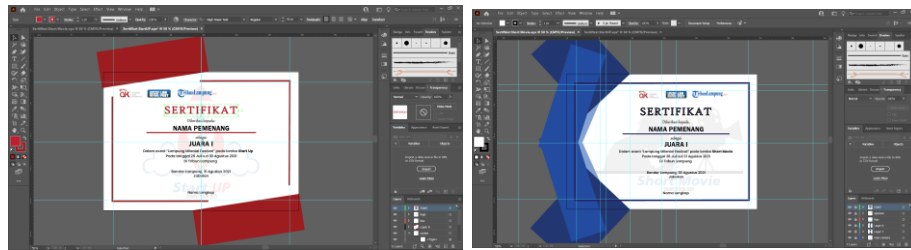
Proses pembuatan animasi digerakan menggunakan teknik *frame by frame*. Penulis membuat animasi pada waktu kerja karyawan dan juga mengerjakannya di rumah pada malam hari.

3.2.2.4 Evaluasi Pelaksanaan Program

Berdasarkan pelaksanaan program yang sudah dijalankan, animasi yang saya hasilnya berdurasi 17 detik dengan 30 FPS

3.2.3 Program 3 : Mendesain sertifikat lomba yang untuk event Lampung Milenial Festival

Selain dalam hal pembuatan animasi, saya juga mempunyai basic desain yang sudah saya asah sejak SMK. Mengetahui kemampuan saya, akhirnya saya dipercayakan untuk mendesain sertifikat lomba yang nantinya akan diberikan kepada pemenang event Start Up dan Short Movie.



Gambar 3.2.3 Proses pembuatan sertifikat pada Adobe Illustrator

3.2.3.1 Temuan Masalah

Biasanya dalam mendesain saya menggunakan Adobe Photoshop tetapi kali ini saya menggunakan Adobe Illustrator untuk hasil yang maksimal ketika di cetak. Dikarenakan Adobe Illustrator dapat membuat vektor, tidak seperti Adobe Photoshop yang hanya dapat membuat bitmap. Dalam mencoba hal tentu saja membuat saya menghadapi masalah baru, beberapa diantaranya, seperti:

- Macam-macam *tools* yang berbeda dari Adobe Photoshop.
- Pengenalan *tools* dan fungsinya.

3.2.3.2 Pemecahan Masalah

Berikut pemecahan masalah yang saya lakukan, yakni sebagai berikut:

- Mempelajari tutorial Adobe Illustrator di youtube.
- Mencari menggunakan *search engine* tentang *tools* dan fungsinya.

3.2.3.3 Pelaksanaan Program

Kegiatan ini dilakukan menggunakan Adobe Illustrator 2021 dengan ukuran A4 atau W:29.7 cm dan H:21 cm. Dengan color mode : CMYK color, Raster Effect : High (300 ppi).

3.2.3.4 Evaluasi Pelaksanaan Program

Mendapatkan kesempatan mendesain sertifikat menjadi kesenangan

tersendiri bagi saya, karena nantinya sertifikat saya akan dibagikan kepada pemenang Start Up dan Short Movie pada event Lampung Milenial Festival.



Gambar 3.2.3.4 Hasil jadi sertifikat yang siap dipasang nama pemenang

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Landasan Teori

4.1.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman dan lain-lain.

4.1.2 Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004)..

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011).

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindhha, 2006).

Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan

waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

4.2 Analisis

4.2.1 Program 1 : Membuat twibbon untuk HUT Tribun Lampung

Analisis hasil pelaksanaan pembuatan twibbon dalam rangka HUT Tribun Lampung pada saat sebelum diterapkannya PKPM cukup baik, dikarenakan penulis dapat bertanya secara langsung pada karyawan Tribun Lampung mengenai tema HUT Tribun Lampung dan hal spesifik lainnya yang berguna dalam pembuatan twib

4.2.2 Program 2 : Membuat animasi untuk event Festival Lampung

Analisis hasil pelaksanaan pembuatan animasi yang diperuntukan untuk event Festival Lampung pada masa pandemi ini cukup efektif dan terasa manfaatnya, karena penulis dapat mengerjakan di rumah selain di kantor yang hanya terbatas oleh jam kerja karyawan pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB.

4.2.3 Program 3 : Mendesain sertifikat lomba yang untuk event Lampung Milenial Festival

Pada analisis pelaksanaan pembuatan desain sertifikat lomba untuk event Lampung Milenial Festival berdampak positif bagi penulis, karena penulis mencoba hal baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan, menjadi pengalaman yang berarti, terlebih lagi sertifikat tersebut nantinya akan diberikan pada pemenang lomba Start Up dan Short Movie.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dalam pelaksanaan magang ini penulis mendapatkan banyak pengetahuan secara nyata dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah maupun di bangku sekolah, sehingga dapat dipraktekkan secara maksimal dan optimal ketika melaksanakan magang. Selain itu magang adalah sarana bagi mahasiswa untuk mengenal dunia kerja nyata sekaligus mengenal lingkungan dan kondisi kerja yang nantinya akan dihadapi mahasiswa setelah lulus kuliah.

Berdasarkan uraian dalam Laporan Magang, maka dapat disimpulkan bahwa dalam dunia kerja diperlukan tanggung jawab, ketelitian, kesabaran yang tinggi atas semua pekerjaan yang dikerjakan dan disiplin dalam mengikuti peraturan bekerja dan disiplin waktu menjadi tanggung jawab kita agar tugas-tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan memberikan saran pada pihak perusahaan agar tidak perlu sungkan terhadap mahasiswa magang, usahakan berikan tugas asalkan dengan bimbingan terlebih dahulu sebelum tugas dilaksanakan, agar hasilnya menjadi efektif dan efisien.

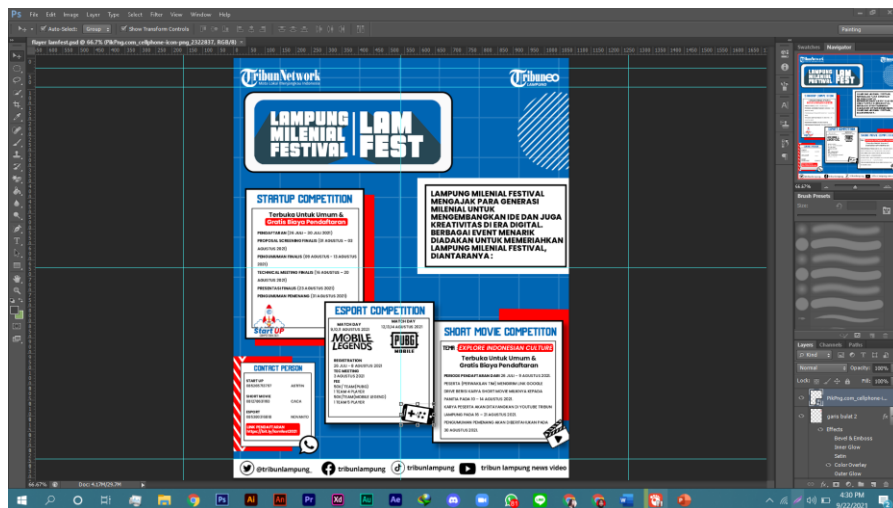
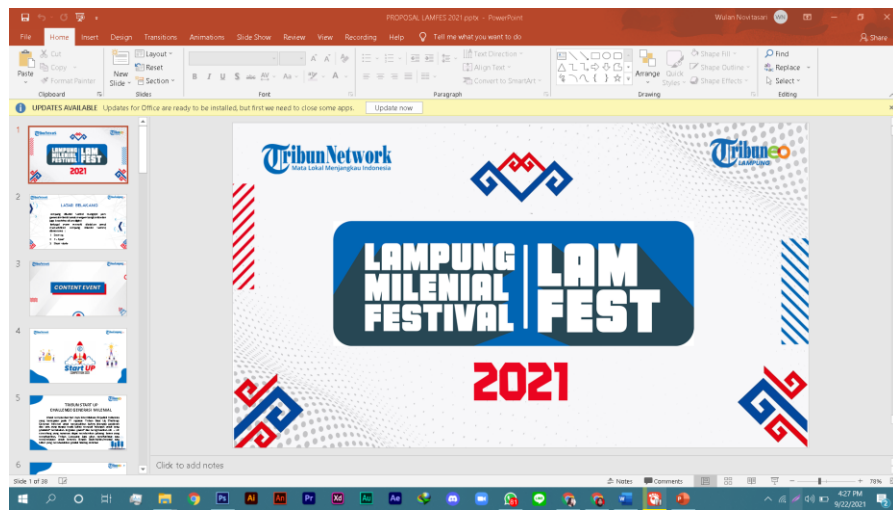
DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, K. R. (2020). *Magang*. Retrieved September 27, 2021, from Kampus Merdeka:
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/faq/magang>
- Budiantoro, R. (2011). *Teori Tentang Desain Grafis*. Retrieved September 29, 2021, from Graphic Design Solutions:
<http://rudybudiantoro.weebly.com/desain-grafis.html>
- Lestari, M. P. (2017, Maret 17). *Animasi*. Retrieved September 29, 2021, from <https://meisapujilestari.wordpress.com/2017/03/17/animasi/>
- Wikipedia. (2020, Juni 16). *Tribun Lampung*. Retrieved September 28, 2021, from https://id.wikipedia.org/wiki/Tribun_Lampung

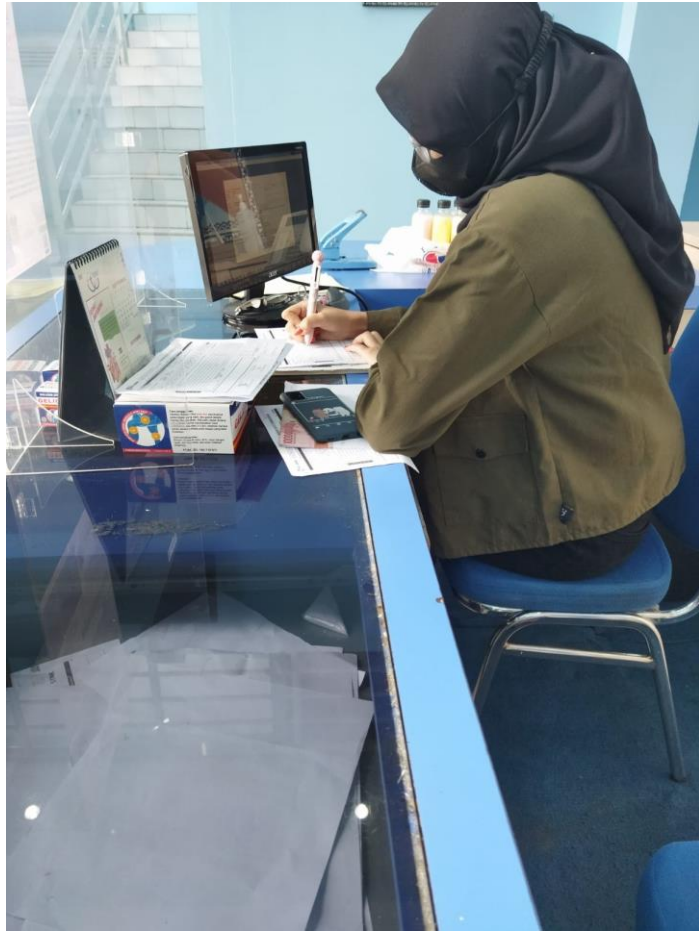
Mendokumentasi kegiatan kami disana, mengambil gambar pada produk yang Damarian jual dan melakukan diskusi di Magna Coffee.

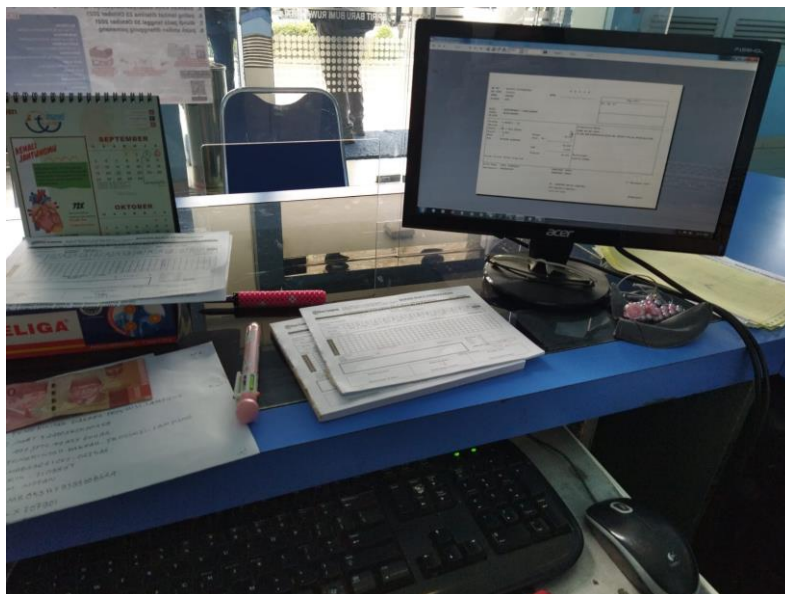


Mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan event Lampung Milenial Festival, seperti membuat proposal presentasi, mendesain flyer event.



Menjadi resepsionis Tribun Lampung.





Menyaksikan pemotongan tumpeng di studio Tribun Lampung dalam rangka HUT Tribun Lampung

