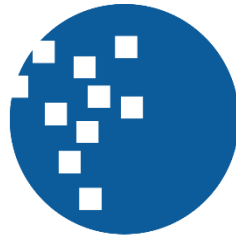


PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER*

***DEPARTMENT* UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Catherine

00000042790

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER*

***DEPARTMENT* UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Catherine

00000042790

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Catherine
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042790
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER*
DEPARTMENT UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 19 Desember 2023



(Catherine)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER*
DEPARTMENT UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**

Oleh

Nama : Catherine
NIM : 00000042790
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliandop, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catherine
NIM : 00000042790
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER* DEPARTMENT UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 9 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Catherine)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER DEPARTMENT* UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA” dengan lancar dan tepat waktu. Penulisan laporan dilakukan sebagai pemenuhan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis tertarik pada topik pembahasan ini karena penulis berkesempatan untuk membuat aset *digital* untuk *video* pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara dimana merupakan bagian yang disukai oleh penulis. Topik ini penting untuk dibaca karena perguruan tinggi seperti Universitas Multimedia Nusantara pasti membutuhkan seorang *graphic designer* untuk mempromosikan diri dan mempermudah pembelajaran.

Pada kesempatan magang ini, penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman yang bermanfaat. Penulis ditantang untuk beradaptasi dengan *guidelines graphic design* yang diberikan serta merancang aset untuk *video* pembelajaran, *banner*, *youtube thumbnail*, dan *redesign Power Point* dalam waktu singkat.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan sampai penyusunan laporan magang, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Marcella Afra Henza, S.Ds., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn, M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 9 Januari 2024



(Catherine)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET *DIGITAL* DI *LEARNING CENTER*

DEPARTMENT UNTUK *VIDEO* PEMBELAJARAN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

(Catherine)

ABSTRAK

Perguruan-perguruan tinggi pastinya membutuhkan seorang *graphic designer* untuk mempromosikan diri dan mempermudah pembelajaran. Dari segi pendidikan, *graphic designer* berperan dalam merancang *video* pembelajaran, *Power Point* dosen, dan *e-learning*. Pada tanggal 23-24 Mei 2023, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menyelenggarakan *Career Day* UMN 2023 yang merupakan acara dimana perusahaan-perusahaan mempromosikan diri mereka dan membuka lowongan kerja untuk para *undergraduate* dan *fresh graduate*. Salah satu perusahaan yang mengikuti acara itu adalah Universitas Multimedia Nusantara sendiri. UMN memiliki keunggulan di salah satu prodinya, yaitu Desain Komunikasi Visual dan tempat kerjanya di bidang yang sama. Oleh karena itu, penulis memilih UMN sebagai tempat pilihan magang selama satu semester. Penulis yang diletakkan di *Learning Center Department* berkesempatan untuk belajar dan ditantang membuat aset *digital*, *youtube thumbnail*, *web banner*, dan *redesign* PPT dalam waktu singkat. Selama magang, penulis mengalami kendala dalam revisi pekerjaan dan beradaptasi dengan cara kinerja tempat magang. Solusi yang dilakukan oleh penulis terhadap kendala adalah manajemen waktu, bekerja lebih cepat, serta belajar dan berusaha keras beradaptasi dengan lingkungan magang.

Kata kunci: aset *digital*, *video*, pembelajaran, perancangan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING DIGITAL ASSET IN LEARNING CENTER

DEPARTMENT FOR MULTIMEDIA NUSANTARA

UNIVERSITY'S LEARNING VIDEO

(Catherine)

ABSTRACT

Universities definitely need a graphic designer to promote themselves and make learning easier. From an educational perspective, graphic designers play a role in designing learning videos, lecturer's Power Point and e-learning. On 23-24 May 2023, Multimedia Nusantara University (UMN) is holding Career Day UMN 2023, which is an event where companies promote themselves and open job vacancies for undergraduates and fresh graduates. One of the companies taking part in the event was Multimedia Nusantara University itself. UMN has an advantage in one of its study programs, namely Visual Communication Design and its workplace in the same field. Therefore, the author chose UMN as the place of choice for an internship for one semester. The author who was placed in the Learning Center Department have the opportunity to learn and be challenged to create digital asset, youtube thumbnails, web banners and PPT redesigns in a short time. During the internship, the author experienced obstacles in revising her work and adapting to the performance of the department. The author's solution to the obstacles is to manage time, work faster, and learn and try hard to adapt with the department.

Keywords: *digital asset, video, learning, designing*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.2 Proses Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Universitas Multimedia Nusantara	5
2.1.1 Sejarah Universitas Multimedia Nusantara.....	5
2.1.2 Visi dan Misi Universitas Multimedia Nusantara	6
2.1.3 Logo Universitas Multimedia Nusantara	6
2.1.4 Keunggulan Universitas Multimedia Nusantara	7
2.1.5 Produk Universitas Multimedia Nusantara	8
2.2 Deskripsi <i>Learning Center Department</i>	9
2.2.1 Logo <i>Learning Center Department</i>	10
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3.1 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara	10
2.3.2 Struktur Organisasi <i>Learning Center Department</i>	11
2.4 <i>Portfolio</i> Perusahaan	12
2.4.1 <i>Portfolio</i> Universitas Multimedia Nusantara	12

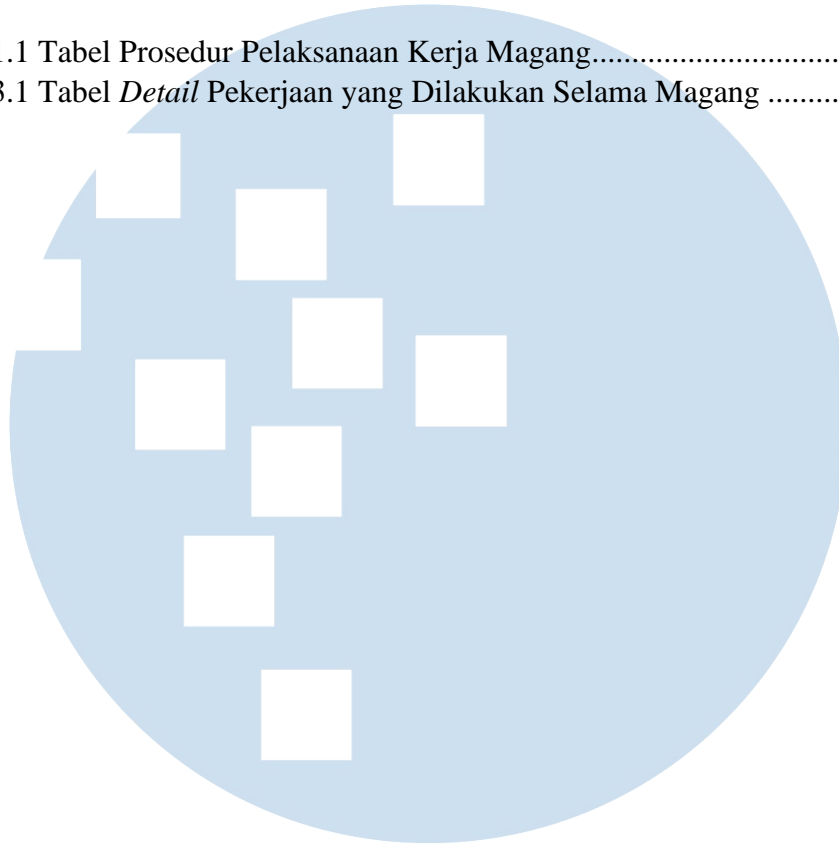
2.4.2	<i>Portfolio Learning Center Department</i>	16
BAB III	PELAKSANAAN KERJA MAGANG	21
3.1	Kedudukan dan Koordinasi	21
3.1.1	Kedudukan	21
3.1.2	Koordinasi	21
3.2	Tugas yang Dilakukan	23
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	28
3.3.1	Proses Pelaksanaan	30
3.3.2	Kendala yang Ditemukan	95
3.3.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	95
BAB IV	PENUTUP	96
4.1	Kesimpulan	96
4.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
Tabel 3.1 Tabel <i>Detail</i> Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	23



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Logo Universitas Multimedia Nusantara</i>	6
Gambar 2.2 <i>Logo Learning Center Department</i>	10
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara	10
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi <i>Learning Center Department</i>	11
Gambar 2.5 Tiga Dosen DKV yang Penelitiannya Masuk ke <i>Top 20th</i>	12
Gambar 2.6 Tiga Mahasiswi Perhotelan UMN yang Menang <i>Chef Expo 2023</i> ...	13
Gambar 2.7 Mahasiswi DKV UMN Berhasil Mendapatkan Gelar Terbaik ke-4 di PILMAPRES LLDikti Wilayah III	14
Gambar 2.8 Duta Besar Ukraina Berkunjung ke UMN	15
Gambar 2.9 <i>School of Communication</i> Universiti Sains Malaysia Berkunjung ke Universitas Multimedia Nusantara.....	16
Gambar 2.10 <i>Video Tutorial</i> LLDikti Pengisian Kuesioner <i>Tracer Study</i>	17
Gambar 2.11 <i>Video Tutorial Food Production Fettuccine Aglio Olio</i>	17
Gambar 2.12 <i>Video Pembelajaran</i> untuk Mata Kuliah <i>Strategic Communication</i> <i>for Sustainable Organizations</i>	18
Gambar 2.13 <i>Video Pembelajaran</i> untuk Mata Kuliah Etika Rekayasa.....	19
Gambar 2.14 <i>Power Point</i> untuk Mata Kuliah <i>Engineering & Ethics</i>	20
Gambar 2.15 <i>Web Banner</i> untuk Mata Kuliah Etika Rekayasa	20
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Penulis dan Divisi <i>Content Development</i> <i>Learning Center Department</i>	22
Gambar 3.2 PPT yang Dipakai di dalam <i>Meeting</i>	29
Gambar 3.3 PPT Mengenai Karakter Dosen	29
Gambar 3.4 PPT Mengenai <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut	29
Gambar 3.5 PPT Mengenai Karakter yang Cacat	30
Gambar 3.6 PPT Mengenai Wajah Karakter.....	30
Gambar 3.7 <i>Form Rekap & Request</i>	31
Gambar 3.8 <i>Guidelines</i> Desain Grafis	32
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> untuk Perancangan <i>Video Pembelajaran</i> Mata Kuliah <i>Sales Promotion Communication</i>	33
Gambar 3.10 <i>Color Tone</i> di dalam <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3.11 <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut.....	34
Gambar 3.12 Referensi Aset di dalam <i>Storyboard</i>	34
Gambar 3.13 Referensi Aset dari <i>Slide 4</i>	35
Gambar 3.14 Proses Digitalisasi <i>Slide 4</i>	35
Gambar 3.15 Hasil Digitalisasi <i>Slide 4</i>	36
Gambar 3.16 Referensi Aset dari <i>Slide 6</i>	36
Gambar 3.17 Proses Digitalisasi <i>Slide 6</i>	36
Gambar 3.18 Hasil Digitalisasi <i>Slide 6</i>	37
Gambar 3.19 Referensi Aset dari <i>Slide 11</i>	37
Gambar 3.20 Proses Digitalisasi <i>Slide 11</i>	38
Gambar 3.21 Hasil Digitalisasi <i>Slide 11</i>	38

Gambar 3.22 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 24</i>	39
Gambar 3.23 Hasil Revisi Aset <i>Slide 24</i>	39
Gambar 3.24 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 23</i>	39
Gambar 3.25 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 23</i>	40
Gambar 3.26 Hasil Revisi Aset <i>Slide 23</i>	40
Gambar 3.27 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 25</i>	40
Gambar 3.28 Hasil Revisi Aset <i>Slide 25</i>	41
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> Revisi Kedua.....	41
Gambar 3.30 Hasil Akhir.....	42
Gambar 3.31 Penamaan <i>File</i>	43
Gambar 3.32 Susunan <i>Folder</i>	44
Gambar 3.33 <i>Form</i> Rekap & <i>Request</i>	45
Gambar 3.34 <i>List</i> Aset.....	45
Gambar 3.35 <i>Guidelines</i> Desain Grafis.....	46
Gambar 3.36 <i>Storyboard</i> untuk Perancangan <i>Video</i> Pembelajaran Mata Kuliah <i>Consumer Behaviour</i>	47
Gambar 3.37 <i>Color Tone</i> di dalam <i>Storyboard</i>	47
Gambar 3.38 <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut.....	47
Gambar 3.39 Referensi Aset di dalam <i>Storyboard</i>	48
Gambar 3.40 Referensi Aset dari <i>Slide 4</i>	49
Gambar 3.41 Proses Digitalisasi <i>Slide 4</i>	49
Gambar 3.42 Hasil Digitalisasi <i>Slide 4</i>	49
Gambar 3.43 Referensi Aset dari <i>Slide 7</i>	50
Gambar 3.44 Proses Digitalisasi <i>Slide 7</i>	50
Gambar 3.45 Hasil Digitalisasi <i>Slide 7</i>	51
Gambar 3.46 Referensi Aset dari <i>Slide 12</i>	51
Gambar 3.47 Proses Digitalisasi <i>Slide 12</i>	51
Gambar 3.48 Hasil Digitalisasi <i>Slide 12</i>	52
Gambar 3.49 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 25</i>	52
Gambar 3.50 Hasil Revisi Aset <i>Slide 25</i>	53
Gambar 3.51 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal Aset <i>Slide 26</i>	53
Gambar 3.52 Hasil Revisi Aset <i>Slide 26</i>	53
Gambar 3.53 <i>List</i> Revisian dalam Bentuk <i>Word</i>	54
Gambar 3.54 Keterangan Revisi <i>Slide 9</i>	54
Gambar 3.55 Hasil Revisi <i>Slide 9</i>	55
Gambar 3.56 Keterangan Revisi <i>Slide 18</i>	55
Gambar 3.57 Hasil Revisi <i>Slide 18</i>	55
Gambar 3.58 Keterangan Revisi <i>Slide 21</i>	56
Gambar 3.59 Hasil Revisi <i>Slide 21</i>	56
Gambar 3.60 Keterangan Revisi <i>Slide 27</i>	56
Gambar 3.61 Hasil Revisi <i>Slide 27</i>	57
Gambar 3.62 Hasil Akhir.....	57
Gambar 3.63 Penamaan <i>File</i>	58

Gambar 3.64 Susunan <i>Folder</i>	58
Gambar 3.65 <i>Form Rekap & Request</i>	59
Gambar 3.66 <i>Guidelines</i> Desain Grafis	59
Gambar 3.67 <i>Storyboard</i> untuk Perancangan <i>Video</i> Pembelajaran Mata Kuliah <i>Internal Communication & Corporate Culture</i>	60
Gambar 3.68 <i>Color Tone</i> di dalam <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.69 <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut.....	61
Gambar 3.70 Referensi Aset di dalam <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.71 Referensi Aset dari <i>Slide 5</i>	62
Gambar 3.72 Proses Digitalisasi <i>Slide 5</i>	63
Gambar 3.73 Hasil Digitalisasi <i>Slide 5</i>	63
Gambar 3.74 Referensi Aset dari <i>Slide 1</i>	63
Gambar 3.75 Proses Digitalisasi <i>Slide 1</i>	64
Gambar 3.76 Hasil Digitalisasi <i>Slide 1</i>	64
Gambar 3.77 Referensi Aset dari <i>Slide 2</i>	65
Gambar 3.78 Proses Digitalisasi <i>Slide 2</i>	65
Gambar 3.79 Hasil Digitalisasi <i>Slide 2</i>	65
Gambar 3.80 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal <i>Art Style</i>	66
Gambar 3.81 <i>Art Style</i> Tidak Konsisten dari Satu <i>Slide</i> ke <i>Slide</i> Lain	66
Gambar 3.82 <i>Art Style</i> Bank Aset	67
Gambar 3.83 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal <i>Shades</i>	67
Gambar 3.84 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal <i>Shades</i>	67
Gambar 3.85 <i>Screenshot</i> dari <i>Senior</i> Perihal <i>Slide 4</i>	68
Gambar 3.86 Hasil Akhir	68
Gambar 3.87 Penamaan <i>File</i>	69
Gambar 3.88 Susunan <i>Folder</i>	70
Gambar 3.89 Bank Aset	70
Gambar 3.90 <i>Form Rekap & Request</i>	71
Gambar 3.91 <i>Guidelines</i> Desain Grafis	71
Gambar 3.92 <i>Storyboard</i> untuk Bank Aset	72
Gambar 3.93 <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut.....	72
Gambar 3.94 Referensi Aset di dalam <i>Storyboard</i>	73
Gambar 3.95 Referensi Aset dari <i>Slide 1</i>	74
Gambar 3.96 Proses Digitalisasi <i>Slide 1</i>	74
Gambar 3.97 Hasil Digitalisasi <i>Slide 1</i>	74
Gambar 3.98 Referensi Aset dari <i>Slide 2</i>	75
Gambar 3.99 Proses Digitalisasi <i>Slide 2</i>	75
Gambar 3.100 Hasil Digitalisasi <i>Slide 2</i>	76
Gambar 3.101 Referensi Aset dari <i>Slide 4</i>	76
Gambar 3.102 Proses Digitalisasi <i>Slide 4</i>	76
Gambar 3.103 Hasil Digitalisasi <i>Slide 4</i>	77
Gambar 3.104 Hasil Akhir	77
Gambar 3.105 <i>Form Rekap & Request</i>	79

Gambar 3.106 <i>Template</i> PPT dari <i>Learning Center Department</i>	79
Gambar 3.107 Penulisan dan <i>Format Cover</i> dan <i>Isi Template</i> PPT	80
Gambar 3.108 <i>Cover</i> PPT Dosen	81
Gambar 3.109 Hasil <i>Redesign</i> untuk <i>Cover</i>	82
Gambar 3.110 Jenis-Jenis <i>Slide</i> pada <i>Isi Template</i> PPT	82
Gambar 3.111 <i>Isi</i> PPT Dosen	83
Gambar 3.112 Beberapa Hasil <i>Redesign</i> untuk <i>Isi</i>	84
Gambar 3.113 Hasil Akhir	86
Gambar 3.114 <i>Storyboard</i> untuk Perancangan <i>Web Banner</i> dan <i>Youtube Thumbnail</i> Mata Kuliah <i>Community Relations and Engagement</i>	88
Gambar 3.115 <i>Color Tone</i> di dalam <i>Storyboard</i>	88
Gambar 3.116 <i>Color Tone</i> Kulit dan Rambut	89
Gambar 3.117 Referensi Aset di dalam <i>Storyboard</i>	89
Gambar 3.118 Ketentuan Perancangan <i>Web Banner</i>	90
Gambar 3.119 Ketentuan Perancangan <i>Youtube Thumbnail</i>	91
Gambar 3.120 Referensi <i>Web Banner</i> dan <i>Youtube Thumbnail</i>	92
Gambar 3.121 Proses Digitalisasi <i>Web Banner</i> dan <i>Youtube Thumbnail</i>	93
Gambar 3.122 Hasil Akhir	94

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xvii
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xviii
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xix
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxxiii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxiv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxv
Lampiran G Lembar Presensi Magang	xxxvii
Lampiran H <i>Form</i> dan <i>Screenshot</i> Bimbingan Magang	xlvii
Lampiran I Semua Hasil Karya Tugas yang Dilakukan Selama Kerja Magang....	lii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA