

**PERANCANGAN *WEBSITE* PANDUAN TUGAS AKHIR
MAHASISWA ANIMASI UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA DI LAB VIRTUOSITY UMN**



LAPORAN MAGANG

**Nicole Geraldine Gunawan
00000056753**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *WEBSITE* PANDUAN TUGAS AKHIR
MAHASISWA ANIMASI UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA DI LAB VIRTUOSITY UMN**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nicole Geraldine Gunawan

00000056753

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN *WEBSITE* PANDUAN TUGAS AKHIR MAHASISWA ANIMASI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA DI LAB VIRTUOSITY UMN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Nicole Geraldine Gunawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Lab Virtuosity UMN

Alamat Perusahaan : Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng,
Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : labfsd@umn.ac.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 5 Desember 2024

Mengetahui



(Gregorius Andhika Pandu Wicaksana)

Menyatakan



(Nicole Geraldine Gunawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* PANDUAN TUGAS AKHIR
MAHASISWA ANIMASI UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA DI LAB VIRTUOSITY UMN**

Oleh

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



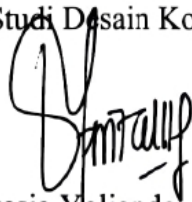
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A

0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Website* Panduan Tugas Akhir
Mahasiswa Animasi Universitas Multimedia
Nusantara di Lab Virtuosity UMN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024


(Nicole Geraldine Gunawan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena karunia-Nya, penulis dapat diberikan kesempatan untuk melakukan dan menyelesaikan praktik magang sebagai *Website & Graphic Designer* di Lab Virtuosity Universitas Multimedia Nusantara, serta menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Website Tugas Akhir Mahasiswa Animasi Universitas Multimedia Nusantara di Lab Virtuosity UMN”.

Laporan magang ini bertujuan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Semoga laporan magang ini dapat menjadi referensi dan gambaran bagi para pembaca yang akan melakukan kerja magang di Lab Virtuosity UMN sebagai *Website & Graphic Designer*.

Laporan magang ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya tidak terlepas dari adanya bimbingan, nasihat, bantuan, saran, serta motivasi dan dukungan yang diberikan kepada saya dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Lab Virtuosity UMN, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang kepada Penulis.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga dapat terselesainya magang ini.

7. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn, M.Ds, selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga dapat terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan berupa material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Nicole Geraldine Gunawan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *WEBSITE* PANDUAN TUGAS AKHIR
MAHASISWA ANIMASI UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA DI LAB VIRTUOSITY UMN**

(Nicole Geraldine Gunawan)

ABSTRAK

Magang merupakan program aktivitas pembelajaran yang ditujukan untuk mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan wawasan dan pengalaman secara langsung di sebuah perusahaan dalam kurun waktu tertentu. Melalui program magang, mahasiswa dapat menambah kompetensi dan pengalaman sebelum mereka terjun ke dunia kerja yang profesional. Lab Virtuosity UMN merupakan sebuah *Lab Production* di Fakultas Film & Animasi UMN yang bergerak dalam mengembangkan, menghasilkan, dan menyajikan karya-karya di bidang seni dan desain, terutama animasi. Desain grafis merupakan kombinasi antara kata-kata, gambar, grafik, foto, dan ilustrasi yang melibatkan pemikiran kreatif seseorang. Sebagai mahasiswa jurusan desain komunikasi visual yang melaksanakan magang di *Lab Production* Film & Animasi, penulis terlibat sebagai *Website Designer* dan *Graphic Designer*. Sebagai *Website Designer*, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan *Website* panduan mahasiswa akhir jurusan Animasi UMN. Metode perancangan desain *website* yang penulis terapkan adalah *page-by-page*, dimana penulis menyelesaikan satu halaman *website* secara sekaligus sebelum penulis mendesain halaman selanjutnya, sehingga penulis dapat menjadi lebih fokus dalam mendesain konten-konten yang ada di dalam satu halaman tersebut. *Website* didesain berdasarkan warna dan konsep logo prodi animasi UMN, yaitu warna ungu, merah, kuning, serta konsep keseluruhan yang fun dan minimalis. Sedangkan sebagai *Graphic Designer*, penulis terlibat dalam pembuatan desain untuk beberapa media *digital* maupun cetak seperti poster dan buku. Magang ini dilaksanakan selama 4 bulan dari bulan Juli hingga November 2024. Meskipun penulis sempat mengalami kendala dalam mendesain karena kurangnya *hardskill* penulis dalam mengoperasikan beberapa aplikasi desain seperti *Adobe Illustrator* dan *Adobe InDesign*, penulis berhasil menguasai kedua aplikasi tersebut dengan cara belajar secara otodidak melalui internet.

Kata kunci: Lab Virtuosity UMN, *website designer*, *graphic designer*

**DESIGNING A WEBSITE AS A FINAL PROJECT GUIDE FOR
ANIMATION STUDENTS OF MULTIMEDIA NUSANTARA
UNIVERSITY IN VIRTUOSITY LAB UMN**

(Nicole Geraldine Gunawan)

ABSTRACT

Internship is a learning program that provides students with practical experience within a company, helping them enhance their skills before entering the professional workforce. Virtuosity Lab UMN is a production laboratory at the UMN Film & Animation Faculty. Its activities include the development, production and presentation in the art & design industry, especially animation. Graphic design is a combination of words, images, graphics, photos, and illustrations that requires creative thinking. As a visual communication design student who is undertaking an internship in Virtuosity Lab UMN, the author is involved as a website designer and graphic designer. As a website designer, the author is responsible in creating website that provides guidances for final-year students majoring in Animation. When designing the website, the author used a page-by-page method, where the author would complete a whole single website page before continuing to the next one. This method helped the author to focus more in designing each individual page. The color and concept for the website is based on the film & animation major's logo (purple, red, and yellow) with a fun and minimalistic vibes. Meanwhile, as a Graphic Designer, the author participated in designing various digital and print medias, such as posters and books. The internship was conducted for four months, from July to November 2024. Although the author faced challenges while designing due to a lack of proficiency with certain design applications such as Adobe Illustrator and Adobe inDesign, the author was able to master both applications through self-learning via the internet.

Keywords: Lab Virtuosity UMN, website designer, graphic designer

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACT</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Tujuan Magang | 3 |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang | 3 |
| 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang | 3 |
| 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang | 4 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 7 |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan | 7 |
| 2.1.1 Profil Perusahaan..... | 7 |
| 2.1.2 Sejarah Perusahaan | 9 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan | 11 |
| 2.3 Portofolio Perusahaan | 13 |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG..... | 26 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang | 26 |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang..... | 26 |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang..... | 26 |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan | 27 |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang | 33 |
| 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang..... | 33 |

| | |
|---|--------------|
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang..... | 46 |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang | 82 |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang..... | 83 |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang..... | 84 |
| BAB IV PENUTUP | 86 |
| 4.1 Simpulan | 86 |
| 4.2 Saran | 88 |
| 4.2.1 Perusahaan | 88 |
| 4.2.2 Universitas Multimedia Nusantara | 89 |
| 4.2.3 Mahasiswa Magang Berikutnya | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | xviii |
| LAMPIRAN..... | xxii |



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang 27



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo UMN | 8 |
| Gambar 2.2 Logo Prodi Film dan Animasi UMN..... | 8 |
| Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Virtuosity UMN..... | 11 |
| Gambar 2.4 Scene Animasi "Tak Ada Ikan di Igi" | 13 |
| Gambar 2.5 Scene Animasi "Teduhnya Bukit Kelam"..... | 14 |
| Gambar 2.6 Scene Animasi "Pesut Siut"..... | 15 |
| Gambar 2.7 Sketsa Avatar Walikota & Wakil Walikota Tangerang..... | 16 |
| Gambar 2.8 Desain Final Avatar Walikota & Wakil Walikota Tangerang.. | 16 |
| Gambar 2.9 Desain Final Avatar <i>User</i> Umum "Tangverse" | 17 |
| Gambar 2.10 Cuplikan Video <i>Micro Learning</i> Kemendikbud Tipe 2 | 18 |
| Gambar 2.11 <i>Character Design</i> "Mun-Mun" | 20 |
| Gambar 2.12 <i>Character Design</i> "Karu"..... | 21 |
| Gambar 2.13 <i>Board Game</i> Ludo & Ular Tangga "Muniverse" | 22 |
| Gambar 2.14 Stiker LINE "Muniverse" | 23 |
| Gambar 2.15 <i>Tarot Card</i> "Muniverse" | 24 |
| Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi | 27 |
| Gambar 3.2 Logo "Wix" | 34 |
| Gambar 3.3 <i>List</i> Hal-Hal yang Perlu diperbaiki dari <i>Website</i> Lama..... | 34 |
| Gambar 3.4 Logo Prodi Animasi UMN | 35 |
| Gambar 3.5 Sketsa <i>Layout</i> & Komposisi 7 Halaman Utama <i>Website</i> Baru .. | 36 |
| Gambar 3.6 Tampilan Awal Mendesain <i>Website</i> di <i>Platform</i> "Wix" | 36 |
| Gambar 3.7 Font yang digunakan pada <i>Website</i> | 37 |
| Gambar 3.8 <i>Preview</i> Halaman "Home" | 38 |
| Gambar 3.9 <i>Preview</i> Halaman "FAQ" | 39 |
| Gambar 3.10 <i>Grid Layout</i> & <i>Preview</i> Halaman "Our Team" | 39 |
| Gambar 3.11 <i>Preview</i> Halaman "About"..... | 40 |
| Gambar 3.12 <i>Preview</i> Halaman "Links & Documents" | 41 |
| Gambar 3.13 <i>Preview</i> Halaman "Future Student" | 41 |
| Gambar 3.14 <i>Preview</i> Halaman "Current Student" | 42 |

| | |
|--|-----------|
| Gambar 3.15 Preview Halaman “Students’ Works” | 43 |
| Gambar 3.16 Contoh Revisi <i>Copywriting</i> terhadap <i>Grammar</i> dan Susunan Kalimat | 43 |
| Gambar 3.17 Beberapa Halaman pada <i>Website</i> dengan Dekor Mun-Mun dan Karu | 44 |
| Gambar 3.18 Perbandingan Tampilan <i>Website</i> Lama (Kiri) dan <i>Website</i> Baru (Kanan) | 45 |
| Gambar 3.19 Daftar Nama Dosen, Jabatan Dosen, Poster Film, dan PIC dalam Pembuatan Masing-Masing Poster | 47 |
| Gambar 3.20 Referensi Poster Film Asli yang akan diparodikan | 47 |
| Gambar 3.21 Foto <i>Green Screen</i> (Atas) & Foto dengan BG Transparan (Bawah) | 48 |
| Gambar 3.22 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Perempuan Berkalung Sorban” | 49 |
| Gambar 3.23 Perbandingan Poster Film Asli “Perempuan Berkalung Sorban” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan) | 50 |
| Gambar 3.24 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Rumah Dara” | 51 |
| Gambar 3.25 Revisi <i>Asset</i> Foto Poster Parodi “Rumah Dara” | 51 |
| Gambar 3.26 Perbandingan Poster Parodi “Rumah Dara” Sebelum Revisi (Kiri) dan Setelah Revisi (Kanan) | 52 |
| Gambar 3.27 Perbandingan Poster Asli “Rumah Dara” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan) | 53 |
| Gambar 3.28 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Ayat-Ayat Cinta 2” | 53 |
| Gambar 3.29 Perbandingan Poster Asli “Ayat-Ayat Cinta 2” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan) | 54 |
| Gambar 3.30 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Kartu Keluarga” .. | 55 |
| Gambar 3.31 Perbandingan Poster Asli “Kartu Keluarga” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan) | 56 |
| Gambar 3.32 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Serial “Keluarga Somat Kebersamaan” | 57 |

| | |
|--|-----------|
| Gambar 3.33 Perbandingan Poster Asli Serial “Keluarga Somat Kebersamaan” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan)..... | 58 |
| Gambar 3.34 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Makmum” | 58 |
| Gambar 3.35 Perbandingan Poster Asli Film “Makmum” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan)..... | 60 |
| Gambar 3.36 Tahapan Pembuatan Poster Parodi Film “Madame X” | 60 |
| Gambar 3.37 Revisi <i>Asset</i> Foto Poster Parodi “Madame X” | 61 |
| Gambar 3.38 Perbandingan Poster Parodi “Madame X” Sebelum Revisi (Kiri) dan Setelah Revisi (Kanan) | 62 |
| Gambar 3.39 Perbandingan Poster Asli Film “Madame X” (Kiri) dan Poster Parodi (Kanan)..... | 63 |
| Gambar 3.40 <i>Brief</i> Singkat dari <i>Supervisor</i> Mengenai Proyek Buku Kumpulan Karya Mahasiswa Bina Abyakta..... | 64 |
| Gambar 3.41 Kumpulan Karya Oliver Selama 1 Semester | 64 |
| Gambar 3.42 Kumpulan Karya Owen Selama 1 Semester | 65 |
| Gambar 3.43 Tahapan Pembuatan <i>Cover</i> Buku Kumpulan Karya Oliver ... | 65 |
| Gambar 3.44 Elemen Dekorasi <i>Cover</i> Buku yang diambil dari Karya-Karya Oliver..... | 66 |
| Gambar 3.45 Tahapan Pembuatan <i>Cover</i> Buku Owen | 67 |
| Gambar 3.46 Elemen Dekorasi <i>Cover</i> Buku yang diambil dari Karya-Karya Owen..... | 68 |
| Gambar 3.47 Hasil Akhir <i>Cover</i> Buku Oliver (Atas) & Owen (Bawah)..... | 68 |
| Gambar 3.48 <i>Layouting</i> Isi Buku Kumpulan Karya | 69 |
| Gambar 3.49 Hasil Akhir <i>Layouting</i> Isi Buku Kumpulan Karya Oliver (Atas) & Owen (Bawah)..... | 70 |
| Gambar 3.50 <i>Color Palette Pattern</i> Kain Tenun NTT | 71 |
| Gambar 3.51 Referensi Motif Kain Tenun NTT..... | 72 |
| Gambar 3.52 Tahapan Membuat Desain Motif Geometris | 72 |
| Gambar 3.53 Desain <i>Asset Pattern</i> Pertama | 73 |
| Gambar 3.54 <i>Color Palette & Hex</i> Desain <i>Pattern</i> Pertama | 73 |
| Gambar 3.55 Desain <i>Asset Pattern</i> Kedua | 74 |

| | |
|--|-----------|
| Gambar 3.56 Color Palette & Hex Desain Pattern Kedua | 75 |
| Gambar 3.57 Perbandingan Warna Awal (Kiri) dan Warna Alternatif (Kanan) | 75 |
| Gambar 3.58 Asset Pattern Final | 76 |
| Gambar 3.59 Pengaplikasian Asset Pattern di Berbagai Media..... | 77 |
| Gambar 3.60 Brief dari Supervisor dan Tim Wisuda UMN XXVII..... | 78 |
| Gambar 3.61 5 Sketsa Desain Plakat Alternatif Wisudawan Terbaik..... | 78 |
| Gambar 3.62 Tahapan Mendesain Plakat | 79 |
| Gambar 3.63 Font yang digunakan pada Plakat | 80 |
| Gambar 3.64 Hasil Akhir 3 Desain Plakat Alternatif..... | 81 |
| Gambar 3.65 Bagian Depan Plakat (Kiri) dan Bagian Belakang Plakat (Kanan) | 81 |
| Gambar 3.66 Hasil Final Desain Plakat..... | 82 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----------------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin..... | xxii |
| Lampiran Form Bimbingan..... | xxiii |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang..... | xxiv |
| Lampiran MBKM 01..... | xxv |
| Lampiran MBKM 02..... | xxvi |
| Lampiran MBKM 03..... | xxvii |
| Lampiran MBKM 04..... | xxxviii |
| Lampiran Karya..... | xxxix |

