

LAPORAN HASIL MAGANG
MOCCI ACADEMY MALANG



PESERTA:

Abdul Aziz Asyiddiqi

NIM : 422021521001

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUMANIORA
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

1446/2024

LEMBAR PENGESAHAN



Faculty of Humanities
كلية العلوم الإنسانية

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa	: Abdul Aziz Asyiddiqi
NIM	: 422021521001
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Kegiatan	: Magang
Instansi	: Moezi Academy
Masa Kegiatan	: 18 Juni – 30 November 2024

Dosen pembimbing

Yeri Setiawan, M.I.Kom
NIY. 200765

Ponorogo, 24 Desember 2024
Mahasiswa

Abdul Aziz Asyiddiqi
NIM. 422021521001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Hasil Magang ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari usaha maksimal dalam mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan selama masa magang, serta pengalaman praktik kerja langsung di dunia industri. Meskipun begitu, penyusun menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan, baik untuk penyusunan laporan ini maupun sebagai panduan dalam menulis laporan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca serta pihak-pihak terkait.

Pada kesempatan ini, penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan selama proses penyusunan Laporan Hasil Magang ini. Ucapan terima kasih ini khususnya ditujukan kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi signifikan, baik berupa bimbingan, fasilitas, maupun motivasi.

1. Bapak Rektor Universitas Darussalam Gontor Al-ustadz Prof. Dr. KH. Hamid Fahmi Zarkasyi, M.A.Ed., M.Phil.
2. Bapak Dekan Fakultas Humaniora Al-Ustadz Dr. Mohamad Latief, M.A
3. Bapak Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Al-Ustadz Bambang Setyo Utomo, M.I.Kom
4. Head Academy Mocci Internship, Bapak Bachtiar Yahya

5. Al-Ustadz Very Setiawan, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapangan selama proses kegiatan magang ini.
6. Sekretaris sekaligus mentor Mocci Internship Academy, Mbak Rizkia Winda Ayu dan segenap mentor Gundam Café dan tim editing.
7. Segenap Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Darussalam Gontor yang telah berperan dalam kegiatan magang ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Selama mengikuti kegiatan magang yang berlangsung kurang lebih 6 bulan atau sekitar 180 hari, penyusun merasakan begitu banyak pengalaman berharga yang tidak terhingga nilainya. Rasa syukur yang mendalam senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT atas kelancaran dan kesempatan ini. Selain itu, penyusun juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan magang hingga proses penyusunan laporan ini.

Akhir kata, penyusun berharap Laporan Hasil Magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penyusun khususnya. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua.

Ponorogo, 11 Juli 2024

Penyusun

Abdul Aziz Asyiddiqi
NIM. 422021521001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Program Magang.....	5
C. Manfaat Program Magang.....	6
BAB II	7
DESKRIPSI HASIL PROGRAM MAGANG	7
A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PROGRAM MAGANG.....	7
1. Profil Company (Mocchi Internship Academy Malang)	7
2. Visi Misi Mocchi Internship Academy	9
3. Struktur Mocchi Internship Academy	9
4. Penjelasan Mocchi Intership Academy	7
B. HASIL KEGIATAN	12
C. PEMBAHASAN DAN REKOMENDASI	50
BAB III	60
PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Table 1. Kegiatan Peserta Magang.....	35
Gambar 1. Logo Mocca Studio dan Mocci Academy.....	7
Gambar 2. Struktur Mocci Internship Academy.....	11
Gambar 3. Spreadsheet Timeline Konten Video Dan Poster.....	36
Gambar 4. Sedang Mengedit Konten.....	37
Gambar 5. Proses Foto Produk Menu Cafe Gundam.....	38
Gambar 6. Desain Feeds, Poster dan Voucher Cafe Gundam.....	40
Gambar 7. Desain Co- Card dan Poster Promosi.....	40
Gambar 8. Foto Event Perpisahan "Suka Bikin Kenangan".....	41
Gambar 9. Dokumentasi Memeriahkan acara café TTM (tiba – tiba musik).....	42
Gambar 10. Dokumentasi Pernikahan Staff Mocci.....	44
Gambar 11. Dokumentasi Event Babyzui di CFD (Car Free Day).....	45
Gambar 12. Dokumentasi Event Babyzu Di MMC (Malang Creative Center) ...	46
Gambar 13. Dokumentasi event tournament E-sport di café Gundam.....	48
Gambar 14. Potret Peserta Event Turnament E-Sport.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Penilaian Magang	63
Lampiran 2 Form Bimbingan Magang	65
Lampiran 3 Form Penerimaan Magang	66
Lampiran 4 Surat Izin Magang	67
Lampiran 5 Galeri Magang	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor, yang merupakan bagian dari Pondok Modern Darussalam Gontor, memiliki komitmen yang kuat untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat. Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman dan menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, UNIDA Gontor berupaya mencetak lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kepedulian sosial yang tinggi.¹ Melalui berbagai program pengabdian masyarakat, UNIDA Gontor berupaya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang ada di masyarakat dan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar

UNIDA Gontor, dengan 7 Fakultas dan 18 Program Studi yang komprehensif, menawarkan program studi Ilmu Komunikasi yang menarik. Program studi ini tidak hanya sekedar mengajarkan teori komunikasi, tetapi juga membentuk karakter mahasiswa menjadi pribadi yang komunikatif, kreatif, dan berakhlak mulia. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan *broadcasting*, *public relations*, dan jurnalistik, lulusan Ilmu Komunikasi UNIDA Gontor diharapkan mampu menjadi komunikator yang inspiratif dan bertanggung jawab.²

¹ Gontor, 'Tentang'.

² Gontor, 'Prodi Ilmu Komunikasi'.

Selaras dengan perkembangan industri media yang dinamis, Program Studi Ilmu Komunikasi UNIDA Gontor menawarkan dua spesialisasi yang relevan, yaitu *Broadcasting* dan *Public Relations*. Selain itu, kami juga menjalin kerja sama dengan berbagai institusi media untuk memberikan kesempatan magang kepada mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa lulusan kami memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Melalui program magang, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang berharga. Pengalaman ini akan menjadi bekal yang sangat bermanfaat bagi mereka saat memasuki dunia kerja setelah lulus. Selain itu, program magang juga dapat membuka peluang untuk mendapatkan pekerjaan tetap di perusahaan tempat mereka magang.

Tujuan utama kegiatan magang adalah mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja. Dengan terlibat dalam berbagai tugas dan proyek, mahasiswa akan memperoleh pengalaman praktis yang berharga dan meningkatkan kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia profesional. Selain itu, magang juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk membangun jaringan profesional yang luas.

Magang tidak hanya sekadar persyaratan kelulusan, tetapi juga merupakan investasi jangka panjang bagi mahasiswa. Dengan mengikuti program magang, mahasiswa dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja, memperluas

jaringan profesional, dan membuka peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan *passion*.³

Public Relation merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan yang harmonis, kepercayaan, serta kerja sama antara individu dengan individu lainnya, maupun antara organisasi dengan khalayaknya. Proses ini dilakukan melalui penerapan strategi atau program komunikasi yang dirancang secara sistematis agar interaksi yang terjalin dapat berlangsung dengan efektif. sehingga komunikasi yang dibangun tidak hanya informatif tetapi juga mampu membangun kepercayaan dan memperkuat citra positif di mata masyarakat. Dengan pendekatan yang terencana, Humas membantu mengelola persepsi publik terhadap organisasi, serta memastikan bahwa pesan yang disampaikan relevan dan berdampak secara signifikan. Di dalam sebuah perusahaan, kegiatan Hubungan Masyarakat (Humas) memegang peranan strategis sebagai salah satu elemen penting dalam fungsi manajemen untuk mendukung tercapainya tujuan organisasi. Kegiatan Humas memerlukan perencanaan kerja yang terstruktur dan detail, mencakup proses pencarian data dan informasi, penyusunan strategi, pelaksanaan komunikasi, hingga evaluasi terhadap hasil yang telah diperoleh. Fungsi utama Humas dapat dirinci sebagai berikut: pertama, sebagai mediator atau penghubung antara perusahaan atau organisasi dengan publiknya untuk membangun komunikasi yang efektif; kedua, sebagai pendukung manajemen dalam menjalankan berbagai fungsi operasional organisasi atau

³ Luthfi, Utomo, and Marantika, *Buku Pedoman Magang*.

perusahaan; dan ketiga, sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam membangun serta menjaga citra positif perusahaan (*corporate image*) di mata masyarakat. Melalui pelaksanaan fungsi-fungsi tersebut, Humas tidak hanya berperan dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dalam mengelola persepsi publik, menjaga reputasi perusahaan, dan membangun kepercayaan yang berkelanjutan. Peran ini menjadi semakin krusial dalam lingkungan bisnis yang kompetitif, di mana citra perusahaan dapat menjadi salah satu aset paling berharga untuk memastikan keberlanjutan. Hal ini diperkuat oleh perluasan penggunaan media digital seperti televisi dan internet. Kemajuan teknologi internet yang semakin canggih dan terjangkau turut mendorong akselerasi pertumbuhan sektor animasi, menjadikannya salah satu industri dengan tingkat perkembangan paling pesat secara global. Potensi besar yang dimiliki oleh industri animasi mendorong banyak negara untuk mengembangkannya sebagai pilar utama ekonomi kreatif. Sebagai negara berkembang, Indonesia memiliki peluang yang sangat besar untuk berkontribusi dalam pengembangan industri animasi di tingkat internasional.

Selain mengembangkan industri animasi, Mocchi Internship Academy saat ini merintis *Café Gundam*, sebuah bisnis di sektor *food & beverage* dengan konsep *coffee shop*. Rencana pendirian *Café Gundam* telah lama dirumuskan sejak perilisan *Café Mocca* yang berlokasi di Mocca Studio, Malang. Namun, pembukaan resmi *Café Gundam* baru terealisasi pada Selasa, 2 Juli 2024. Kehadiran *Café Gundam* membuka peluang baru bagi mahasiswa Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor untuk terlibat sebagai tim editor dan admin

media sosial, khususnya akun *Instagram@gund.cafe*. Kesempatan ini selaras dengan lingkup keilmuan komunikasi, terutama dalam bidang *public relation*. Oleh karena itu, program magang di Mocci Internship Academy menjadi pilihan yang menarik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Di samping itu, program ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan serta memberikan pengalaman praktis baru bagi peserta magang dengan mengamati proses kerja profesional di Mocci Internship Academy, Malang.

B. Tujuan Program Magang

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, program magang ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keahlian dan minat keilmuan mereka melalui pengalaman praktik langsung di perusahaan, lembaga, atau organisasi yang relevan dengan bidang komunikasi.
2. Melatih mahasiswa dalam mengaktualisasikan pengetahuan akademis di bidang komunikasi, terutama dalam desain grafis, fotografi, dan videografi, secara profesional.
3. Mendorong mahasiswa untuk berkontribusi dalam pengembangan program kegiatan perusahaan, termasuk mengemas konten kreatif yang menarik guna meningkatkan daya jual dan citra perusahaan.

C. Manfaat Program Magang

1. Manfaat Teoritis

Peserta magang memiliki peluang untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Selain itu, peserta dapat memperdalam pemahaman terkait komunikasi profesional, menyelesaikan masalah, mengembangkan potensi diri, serta meningkatkan kreativitas yang dapat diaplikasikan untuk kepentingan bersama.

2. Manfaat Praktis

Peserta mendapatkan kesempatan untuk mengimplementasikan keilmuan yang relevan melalui praktik langsung, seperti:

- a. Mengedit video dengan konsep menarik.
- b. Mendesain grafis untuk kebutuhan promosi.
- c. Melakukan fotografi produk atau kegiatan tertentu.
- d. Menyusun *content brief* secara terstruktur dan terjadwal.

Hasil dari proses ini diharapkan mampu menciptakan media sosial yang komunikatif dengan pendekatan dialogis, sehingga meningkatkan keterlibatan (*engagement*) audiens pada akun *instagram@gund.cafe*.

BAB II

DESKRIPSI HASIL PROGRAM MAGANG

A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PROGRAM MAGANG

1. Profil Company (Mocchi Internship Academy Malang)



Gambar 1. Logo Mocchi Academy

2. Penjelasan Mocchi Internship Academy

Dalam era teknologi yang terus berkembang, persaingan di pasar global semakin ketat. Perusahaan kini tidak hanya bersaing di tingkat lokal, tetapi juga di tingkat nasional. Hal ini mendorong perusahaan untuk beradaptasi dengan cepat dalam berbagai aspek operasionalnya, termasuk dalam hal pengembangan keterampilan karyawan. Oleh karena itu, pendidikan profesional yang dapat menanggapi perubahan ini sangat dibutuhkan untuk menghasilkan tenaga kerja yang siap menghadapi tantangan industri.

Mocchi Internship Academy hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut. Didirikan oleh Mokka *Animation* Studio, akademi ini berfokus

pada pengembangan keterampilan praktis di bidang animasi dan editing. Mocci Internship Academy tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia kerja. Akademi ini bertujuan mencetak lulusan yang siap bekerja dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Program magang yang ditawarkan Mocci Internship Academy memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar langsung dan mengerjakan proyek animasi nyata di *Mocca Animation Studio*. Setelah menyelesaikan pelatihan, peserta yang memenuhi kriteria akan dipindahkan ke *Mocca Animation Studio* untuk bekerja di proyek-proyek profesional.

Selain itu, Mocci Internship Academy juga mengembangkan *startup* bernama "Café Gundam". Café ini bukan hanya sekadar usaha bisnis, tetapi juga menjadi tempat belajar praktis bagi peserta magang, terutama dalam bidang manajemen dan pemasaran. Pada divisi editing, peserta magang bertugas membuat konten menarik untuk *Instagram* dan mempelajari strategi pemasaran digital. Mereka juga diajarkan cara mengukur efektivitas konten menggunakan analisis data dari *InstagramInsights*. Hal ini membantu meningkatkan popularitas dan penjualan Café Gundam, serta memberikan pengalaman langsung dalam dunia pemasaran digital. Dengan pendekatan yang mengutamakan pembelajaran praktis, Mocci Internship Academy menjadi tempat yang

tepat bagi mereka yang ingin mengembangkan keterampilan dan karir di industri animasi dan digital.

3. Visi Misi Mocci Internship Academy

Visi Mocci Internship Academy

”Menyebarkan kebahagiaan melalui tayangan animasi”

Misi Mocci Internship Academy:

- a. Berbahagia, hadir serta percaya diri dan memberi hormat kepada partner serta mitra.
- b. Menciptakan tayangan animasi dan membuat mitra puas atas layanan kerja kami.

4. Struktur Mocci Internship Academy

Sebagai institusi yang bergerak di bidang industri animasi, Mocci Internship Academy memiliki struktur organisasi yang dirancang secara sistematis dan terorganisasi dengan baik. Struktur ini mencerminkan pembagian tanggung jawab yang jelas serta alur kepemimpinan yang efektif untuk mendukung operasional akademi. Berikut adalah susunan struktur organisasi Mocci Internship Academy berdasarkan jabatan dan posisi.

a. Direktur Utama

Divisi ini merupakan pemimpin tertinggi yang bertanggung jawab atas seluruh kegiatan di akademi. Direktur Utama bertugas menentukan arah strategis, mengawasi pelaksanaan kegiatan operasional, serta memastikan semua divisi berjalan sesuai dengan visi dan misi institusi.

b. Kepala Divisi Pendidikan (*Head of Education*)

Divisi ini bertanggung jawab atas pengelolaan aspek pendidikan di Mocchi Internship Academy. Kepala Divisi Pendidikan mengawasi kurikulum, merancang program pembelajaran, dan memastikan relevansi materi dengan kebutuhan industri animasi.

c. Sekretaris (*Secretary*)

Sekretaris mendukung kelancaran administrasi akademi. Tugas utamanya mencakup pengelolaan dokumentasi, penjadwalan, komunikasi internal dan eksternal, serta pengarsipan dokumen penting yang mendukung operasional akademi.

d. Mentor 3D Modelling

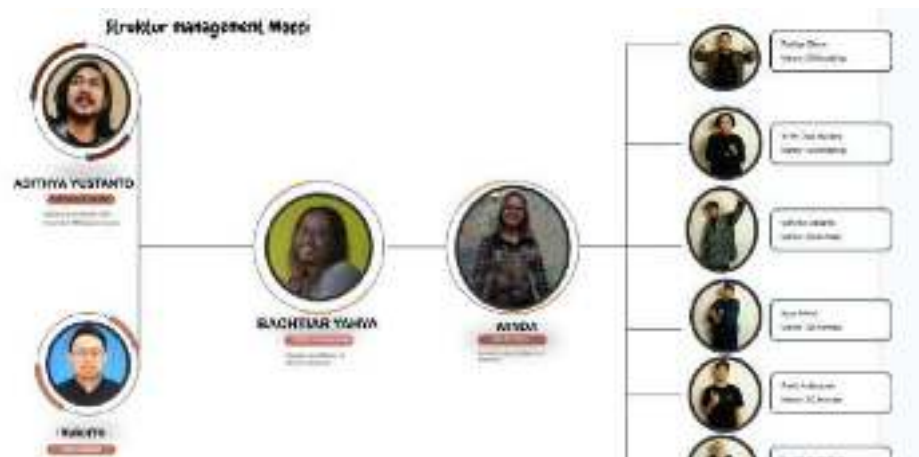
Divisi ini berfokus pada pembelajaran dan pembimbingan dalam bidang pembuatan model 3D. Para mentor membekali peserta dengan keterampilan teknis menggunakan perangkat lunak desain 3D serta membimbing mereka dalam menyelesaikan proyek pembuatan model.

e. Mentor 3D Animation

Mentor di divisi ini bertugas memberikan pelatihan dalam bidang animasi 3D. Fokus pembelajaran mencakup prinsip-prinsip animasi, simulasi

pergerakan, serta pembuatan efek visual. Para mentor juga membantu peserta menghasilkan karya animasi berkualitas tinggi.

Adapun struktur setiap bagian Mocci Internship Academy sebagai berikut:



Gambar 2. Struktur Mocci Internship Academy

- a. Direktur Utama
 - 1) Bapak Adithya Yustanto
 - 2) Bapak Irwanto
- b. Kepala Divisi Pendidikan (*Head of Education*)
 - 1) Bapak Bachtiar Yahya
- c. Sekertaris (*Secretary*)
 - 1) Rizkia Winda Ayu
- d. Mentor 3D Modelling
 - 1) Raditya Sheva
 - 2) Yuflih Dias Maulana
- e. Mentor 3D Animation
 - 1) Ridho Sailama

- 2) Apta Adriati
- 3) Ferdi Ardiansyah
- 4) Nur Iaili Ida Yaghsya

B. HASIL KEGIATAN

Selama 167 hari menjalankan kegiatan magang di Mocci Internship Academy, maka dapat disampaikan 5 hasil kegiatan utama yang tersusun sebagai berikut:

- 1. Membantu Staf dalam *manage* akun *Instagram* Café Gundam dan *Instagram* Mocci Academy.
- 2. Melakukan foto produk menu yang ada di Café Gundam dan *customer* Mocci.
- 3. Mendesain setiap poster, feed *Instagram*, co card Mocci Internship Academy dan café Gundam.
- 4. Melakukan *taking* video kemudian mengeditnya secara terjadwal sebagai media promosi Café Gundam.
- 5. Mengikuti setiap kegiatan yang ada dalam perusahaan.

Kegiatan program magang di Mocci Internship Academy dimulai pada tanggal 17 Juni 2024 hingga 30 November 2024. Berikut merupakan kegiatan harian yang dilaksanakan selama program magang:

NO	WAKTU		KEGIATAN	KETERANGAN
	HARI	TANGGAL		

1	Selasa	18 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pertama masuk magang • Briefing dengan divisi Animasi dan Tim Editing Café Gundam • Melakukan pelatihan animasi 	Linkgoogledrive
2	Rabu	19 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi 3D “<i>Bouncing Ball</i>” 	Linkgoogledrive
3	Kamis	20 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi 3D “Pendulum” 	Linkgoogledrive
4	Jum’at	21 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>content brief, copywriting</i> untuk akun <i>Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
5	Senin	24 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain feed <i>Instagram</i> untuk menu “tahu gejrot” pada Café Gundam 	Linkgoogledrive

6	Selasa	25 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten <i>reels</i> untuk <i>Instagram</i> Mocchi Internship 	Linkgoogledrive
7	Rabu	26 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi serta menentukan bio yang menarik dan daya menjual pada akun <i>InstagramCafé</i> Gundam 	Linkgoogledrive
8	Kamis	27 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain feed <i>Instagram</i> untuk menu “<i>Night Sea Soda</i>” pada <i>Café</i> Gundam 	Linkgoogledrive
9	Jum’at	28 Juni 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>breakdown</i> ulang Mengevaluasi hasil postingan dan desain bersama mentor dan tim editing pada 	Linkgoogledrive

			akun <i>Instagram</i> Café Gundam	
10	Senin	1 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan re-desain pada postingan <i>feeds</i> akun <i>Instagram</i>Café Gundam 	Linkgoogledrive
11	Selasa	2 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan peralatan serta melakukan <i>taking</i> foto dan video untuk <i>opening</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
12	Rabu	3 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan editing video dan foto acara <i>opening</i> café dan menguploadnya pada akun <i>Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
13	Kamis	4 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan foto produk menu baru “<i>Mix Platter</i>” pada Café Gundam 	Linkgoogledrive

14	Jum'at	5 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan editing foto produk “Mix Platter” • Menata ulang susunan feeds pada <i>Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
15	Senin	8 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain x-banner Café Gundam 	Linkgoogledrive
16	Selasa	9 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain x-banner Mocci Internship Academy 	Linkgoogledrive
17	Rabu	10 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain co-card Mocci Internship untuk acara pameran animasi di Surabaya 	Linkgoogledrive
18	Kamis	11 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat video editing company 	Linkgoogledrive

			profile untuk Café Gundam	
19	Jum'at	12 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video • Mengedit konten “Abang Ganteng” untuk akun <i>Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
20	Senin	15 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video • Mengedit konten “<i>We are Open</i>” untuk <i>reels</i> <i>Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive
21	Selasa	16 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video dan mengedit konten “kesel tapi cuman bawahan” untuk <i>reels</i> 	Linkgoogledrive

			<p><i>Instagram</i></p> <p>Mocci.online</p>	
22	Rabu	17 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video • Mengedit konten “ritual app” untuk <i>reels Instagram</i> Mocci.online 	Linkgoogledrive
23	Kamis	18 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain voucher, poster dan feed <i>Instagram</i> untuk persiapan Arto Fest di Malang Town Square 	Linkgoogledrive
24	Jum’at	19 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> foto produk dan color grading untuk menu baru café “Barbatos Series.” 	Linkgoogledrive
25	Senin	22 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video 	Linkgoogledrive

			<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten “Butuh Pegangan Engga?” untuk <i>reels Instagram</i> Café Gundam 	
26	Selasa	23 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan editing feed untuk menu baru café Gundam “Barbatos Series.” 	Linkgoogledrive
27	Rabu	24 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rangkaian kegiatan • Membuat poster 17 Agustus 2024 	Linkgoogledrive
28	Kamis	25 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video • Mengedit konten “Ketika Punya Duit, Tapi Ketahuan Pergi ke Kafe.” untuk <i>reels Instagram</i> Café Gundam 	Linkgoogledrive

29	Jum'at	26 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>taking</i> video • Mengedit konten "Pov disuruh Puter Otak." untuk <i>reels InstagramCafé Gundam</i> 	Linkgoogledrive
30	Senin	29 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain feed "Hari Persahabatan Nasional" dan "Promo Diskon Pelajar" untuk <i>Instagram Café Gundam</i> 	Linkgoogledrive
31	Selasa	30 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain katalog untuk <i>Café Gundam</i> 	Linkgoogledrive
32	Rabu	31 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain <i>company profile</i> "Café Gundam." 	Linkgoogledrive

33	Kamis	1 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>taking</i> video untuk konten sehari - hari 	Linkgoogledrive
34	Jum'at	2 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat thumbnail konten Mocci 	Linkgoogledrive
35	Senin	5 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain poster "Hari Pramuka" tanggal 14 Agustus 2024 	Linkgoogledrive
36	Selasa	6 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain "Nobar Arema vs Persib" 	Linkgoogledrive
37	Rabu	7 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain "Nobar Timnas vs Bahrain" 	Linkgoogledrive
38	Kamis	8 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desai "Nobar Timnas vs China" 	Linkgoogledrive
39	Jum'at	9 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain "Nobar MU vs MC" dan <i>color grading</i> 	Linkgoogledrive

			foto produk dompet selempang "Serlium."	
40	Senin	12 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten Cafe dan Mocci 	Linkgoogledrive
41	Selasa	13 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
42	Rabu	14 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat thumbnail konten Mocci 	Linkgoogledrive
43	Kamis	15 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain feed Mocci Last Day 	Linkgoogledrive
44	Jum'at	16 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten cafe, konten Mocci dan bikin cover konten Mocci 	Linkgoogledrive
45	Senin	19 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten cafe dan konten Mocci 	Linkgoogledrive

46	Selasa	20 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Pov Anak Magang On Time" 	Linkgoogledrive
47	Rabu	21 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain poster Tiba Tiba Musik untuk Café 	Linkgoogledrive
48	Kamis	22 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Ketika Sedang Produktif" 	Linkgoogledrive
49	Jum'at	23 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentasi acara Tiba Tiba Musik. 	Linkgoogledrive
50	Senin	26 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Anak Magang Pemalas" dan membuat 9 Stok Konten. 	Linkgoogledrive
51	Selasa	27 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Ditanya Rasa Magang" dan Membuat 12 Stok Konten. 	Linkgoogledrive

52	Rabu	28 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Ketika Pulang Kecepatan" dan Mengedit 3 Konten. 	Linkgoogledrive
53	Kamis	29 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Semenit Sebelum Pulang" Membuat 2 Stok Konten • Mengedit 3 Konten dan poster Tiba-Tiba Musik Café batch 2 	Linkgoogledrive
54	Jum'at	30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Upload Konten Mocci "Kata-Kata Anak Modeling" • Mendokumentasikan Acara Tiba-Tiba Musik di Café. 	Linkgoogledrive

55	Senin	2 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat video dokumentasi Tiba-Tiba Musik 	Linkgoogledrive
56	Selasa	3 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat 16 stok konten video untuk media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
57	Rabu	4 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit 5 konten media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
58	Kamis	5 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit 8 konten video untuk media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
59	Jum'at	6 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit 3 konten untuk media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
60	Senin	9 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Izin sakit 	Linkgoogledrive
61	Selasa	10 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Izin sakit 	Linkgoogledrive
62	Rabu	11 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Izin sakit 	Linkgoogledrive

63	Kamis	12 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
64	Jum'at	13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
65	Senin	16 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
66	Selasa	17 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
67	Rabu	18 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
68	Kamis	19 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
69	Jum'at	20 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Izin sakit 	Linkgoogledrive
70	Senin	23 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit 3 konten dan 3 stok konten untuk media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
71	Selasa	24 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 3 stok konten media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
72	Rabu	25 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit 1 konten untuk media sosial café dan Mocci 	Linkgoogledrive
73	Kamis	26 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 6 stok konten untuk media 	Linkgoogledrive

			sosial café dan Mocchi	
74	Jum'at	27 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit 3 konten untuk media sosial café dan Mocchi 	Linkgoogledrive
75	Senin	30 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> <i>Retake</i> video Company Profile Mocchi 	Linkgoogledrive
76	Selasa	1 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit video Company Profile Mocchi 	Linkgoogledrive
77	Rabu	2 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain brosur cafe 	Linkgoogledrive
78	Kamis	3 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten <i>instagram</i>café dan Mocchi 	Linkgoogledrive
79	Jum'at	4 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain banner cafe 	Linkgoogledrive
80	Senin	7 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mencetak banner depan café 	Linkgoogledrive

81	Selasa	8 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan editing review ruangan café (Revisi) 	Linkgoogledrive
82	Rabu	9 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan editing company profile Mocci Academy (Revisi) 	Linkgoogledrive
83	Kamis	10 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan update timeline dan jobdesk pada <i>spreadsheet</i> 	Linkgoogledrive
84	Jum'at	11 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat poster Tiba-Tiba Musik batch IV untuk event Café Gundam 	Linkgoogledrive
85	Sabtu	12 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan dokumentasi pada acara pernikahan staff Mocci Academy 	Linkgoogledrive
86	Ahad	13 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan dokumentasi pada 	Linkgoogledrive

			acara <i>car free day</i> di jalan Idjen bersama Mocca Studio	
87	Senin	14 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit video dokumentasi <i>car free day</i> • Merapihkan file-file foto pada google drive 	Linkgoogledrive
88	selasa	15 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain feed ig Mocci Last Day 	Linkgoogledrive
89	Rabu	16 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
90	kamis	17 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat thumbnail konten Mocci 	Linkgoogledrive
91	Jum'at	18 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten café dan Mocci 	Linkgoogledrive
92	sabtu	19 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Restock konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive

93	senin	21 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat story ig Café “we are open” 	Linkgoogledrive
94	selasa	22 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
95	Rabu	23 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
96	Kamis	24 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat feed ig Mocci ketika acara Mcc 	Linkgoogledrive
97	Jum’at	25 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat thumbnail konten sehari – hari Mocci 	Linkgoogledrive
98	Sabtu	26 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
99	senin	28 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
100	selasa	29 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat story ig Café “we are open” 	Linkgoogledrive
101	Rabu	30 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Merestock konten Café dan Mocci 	Linkgoogledrive

102	Kamis	31 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
103	Jum'at	1 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
104	Sabtu	2 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengambil video untuk konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
105	senin	4 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> Mengedit Video dan juga feed ig Café maupun Mocci 	Linkgoogledrive
106	selasa	5 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat thumbnail konten Mocci sehari – hari 	Linkgoogledrive
107	Rabu	6 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten sehari – hari Café dan juga Mocci 	Linkgoogledrive

108	kamis	7 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten sehari – hari Café maupun Mocci 	Linkgoogledrive
109	Jum'at	8 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat story ig Café “we are open” 	Linkgoogledrive
110	Sabtu	9 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat story ig café “we are open” 	Linkgoogledrive
111	Senin	11 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
112	Selasa	12 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
113	Rabu	13 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open” untuk story Cafe 	Linkgoogledrive
114	Kamis	14 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten sehari – hari Café dan juga Mocci 	Linkgoogledrive

115	Jum'at	15 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
116	Sabtu	16 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat thumbnail konten sehari – hari Mocci 	Linkgoogledrive
117	Senin	18 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open “ untuk story ig Café 	Linkgoogledrive
118	Selasa	19 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
119	Rabu	20 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit konten Café dan juga Mocci 	Linkgoogledrive
120	Kamis	21 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open “untuk story ig Café 	Linkgoogledrive
121	Jum'at	22 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat thumbnail konten sehari – hari Mocci 	Linkgoogledrive

122	Sabtu	23 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open “ untuk story ig café 	Linkgoogledrive
123	Senin	25 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open “ untuk story ig Café 	Linkgoogledrive
124	Selasa	26 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Restock desain “we are open “ untuk story ig café 	Linkgoogledrive
125	Rabu	27 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat thumbnail konten sehari – hari Mocci 	Linkgoogledrive
126	Kamis	28 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten sehari – hari Café dan Mocci 	Linkgoogledrive
127	Jum’at	29 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain “we are open “ untuk story ig Café 	Linkgoogledrive

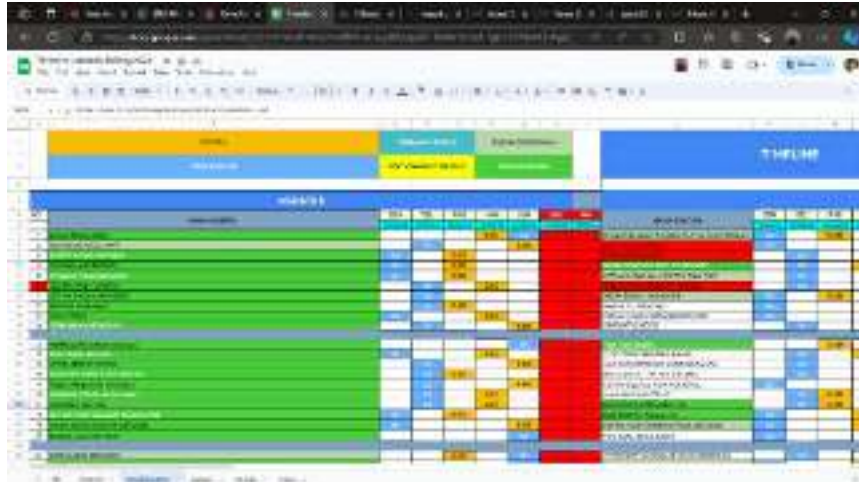
128	Sabtu	30 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Masa akhir magang dan penyerahan kenang – kenangan. 	Linkgoogledrive
-----	-------	------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

Table 1. Kegiatan Peserta Magang

Dari tabel di atas dapat diklasifikasikan bahwa anak magang telah mengedit video sebanyak 102 video (46 *reels* Mocci dan 56 *reels* Cafe), 35 desain feeds (5 feeds Mocci dan 30 feeds Café), 43 desain thumbnail, dokumentasi pernikahan staff Mocci, dokumentasi *event Babyzu* di CFD (*Car Free Day*), dokumentasi *event Babyzu* di MCC (*Malang Creative Center*), dokumentasi acara Café turnamen *E-Sport*, dokumentasi acara Café TTM (*Tiba-Tiba Musik*), dokumentasi *customer Cafe* komunitas gundam, dokumentasi *lastday*, Penginputan, Pengolahan, Pembuatan *Timeline* Konten, Melakukan Foto Produk-Produk Menu pada Café dan Evaluasi.

Peserta magang akan menjelaskan beberapa kegiatan inti yang sering menjadi tugas peserta dalam melakukan program magang di Mocci Internship Academy Malang, adapun kegiatan-kegiatan tersebut adalah:

1. Penginputan, Pengolahan, dan Pembuatan *Timeline* Konten

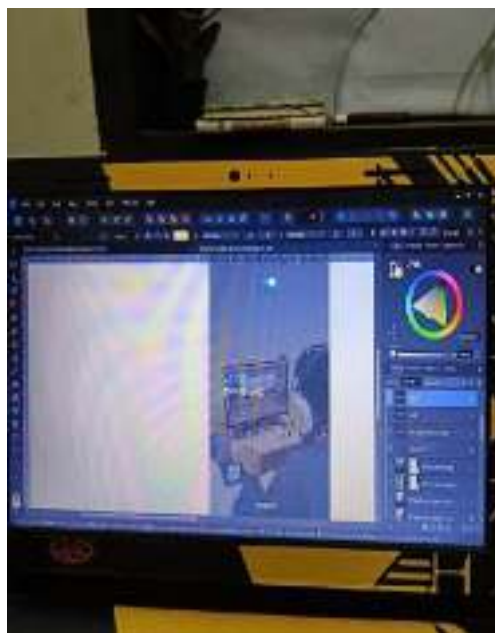


Gambar 3. Spreadsheet Timeline Konten Video Dan Poster

Tugas utama peserta magang di Mocci Internship Academy adalah melakukan penginputan, pengolahan, dan pembuatan timeline konten untuk akun *Instagram* Mocci Internship dan Café Gundam. Peserta magang berperan dalam mendesain konten atau *reels* yang akan diposting, serta mempersiapkan segala hal secara teknis, seperti pengambilan gambar, perekaman video, dan editing. Selain itu, peserta magang juga bertanggung jawab untuk menyusun konten *Instagram* Café Gundam secara terjadwal, yang mencakup penulisan copywriting, pemilihan hashtag, dan tema konten yang sesuai untuk meningkatkan engagement rate. Kegiatan ini melibatkan survei dan analisis konten untuk memilih dan mengorganisirnya dalam spreadsheet yang mencakup jadwal konten, status, platform yang digunakan, format, dan elemen-elemen penting lainnya. Kegiatan ini

mengasah keterampilan peserta dalam disiplin pengelolaan akun media sosial serta kecepatan dalam menyesuaikan konten dengan peluang yang ada.

2. Membantu Staf Dalam Membuat Konten pada *Official Account Instagram Café dan Mocci*



Gambar 4. Sedang Mengedit Konten

Peserta magang juga terlibat dalam pengelolaan dan editing konten untuk akun *Instagram Café Gundam dan Mocci Internship Academy*. Menggunakan software editing seperti CapCut, peserta magang mengumpulkan referensi konten, menyelaraskan ritme musik dengan video, serta mengunggah konten ke Instagram. Selain itu, mereka juga bertugas untuk mengevaluasi kinerja konten menggunakan fitur *Instagram Insight*, mendokumentasikan hasil kerja dalam folder khusus, dan memperbarui referensi sesuai dengan

algoritma *Instagram* yang terus berkembang. Semua ini dilakukan untuk memastikan konten yang diunggah tetap relevan dan menarik bagi *audiens*

3. Melakukan Foto Produk-Produk Menu pada Café



Gambar 5. Proses Foto Produk Menu Cafe Gundam

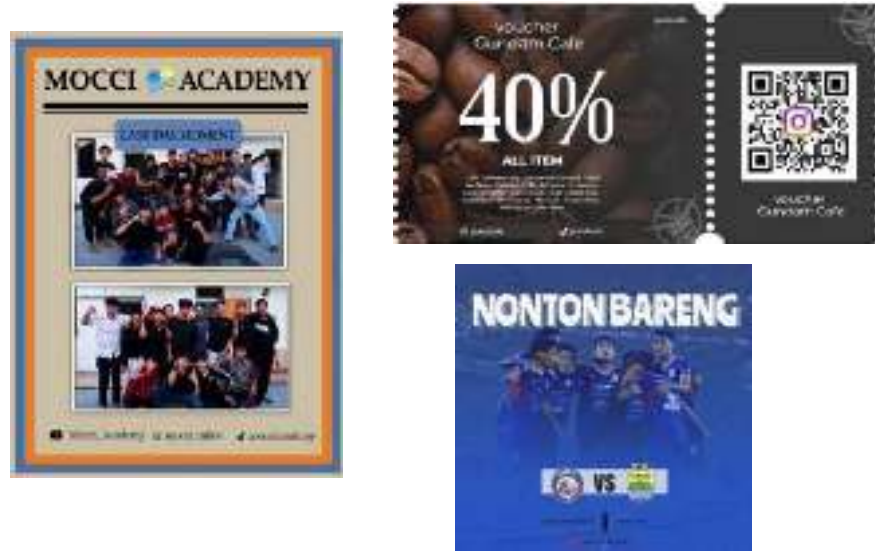
Kegiatan fotografi produk di Café Gundam menjadi salah satu bagian penting dalam proses pemasaran. Peserta magang diberi kesempatan untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip fotografi, mulai dari pengambilan angle, komposisi, hingga pengaturan pencahayaan. Foto-foto produk, seperti camomint caramel fill, night sea soda, dan berbagai menu lainnya, diambil dengan tujuan untuk menarik minat konsumen dan memberikan informasi yang jelas mengenai produk yang dijual. Foto-foto tersebut digunakan untuk memperkenalkan

produk secara menarik di media sosial dan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen, sehingga meningkatkan brand image Café Gundam.

4. Membuat Desain Poster, X-Banner, dan Co-Card untuk Pameran

Peserta magang juga terlibat dalam pembuatan desain poster, X-banner, dan co-card yang digunakan dalam berbagai kegiatan, termasuk pameran animasi di Surabaya. Desain ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan menarik mengenai tema, jadwal, dan manfaat dari berbagai pelatihan animasi yang diselenggarakan oleh Mocci Internship Academy. Poster dan X-banner juga memberikan informasi terkait jam buka Café Gundam dan event yang diselenggarakan. Co-card digunakan saat menghadiri pameran animasi untuk mengenalkan Mocca dan Mocci kepada masyarakat umum. Proses desain dilakukan menggunakan software seperti Affinity Designer, Photoshop, dan Corel Draw, yang membantu

peserta magang memahami prinsip desain dan penerapannya dalam situasi nyata.



Gambar 6. Desain Feeds, Poster dan Voucher Cafe Gundam



Gambar 7. Desain Co- Card dan Poster Promosi

5. Mengikuti Setiap Kegiatan Perusahaan



Gambar 8. Foto Event Perpisahan "Suka Bikin Kenangan"

Kegiatan di Mocci Internship Academy tidak hanya terbatas pada pelatihan teknis, tetapi juga melibatkan kegiatan yang memperkuat hubungan antar peserta magang. Kegiatan rutin seperti shalat berjama'ah, membaca doa bersama, dan olahraga bersama seminggu sekali dilakukan untuk meningkatkan semangat dan kekompakan tim. Kegiatan-kegiatan ini berfungsi untuk mendukung kinerja peserta magang dan memastikan bahwa target yang ditetapkan oleh Mocci Internship Academy dapat tercapai dengan baik.

6. Mengikuti acara café TTM (Tiba – Tiba Musik)



Gambar 9. Dokumentasi sekaligus memeriahkan acara café TTM (tiba – tiba musik)

Program di Mocci Internship Academy tidak hanya terfokus pada pelatihan teknis semata, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih luas dengan melibatkan aktivitas di Café Gundam, sebuah kafe kreatif yang beroperasi di bawah naungan Mocci. Salah satu agenda spesial yang ditawarkan oleh kafe ini adalah acara TTM (Tiba-Tiba Musik). Acara ini tidak hanya terbuka untuk masyarakat umum, tetapi juga menjadi bagian dari kegiatan wajib bagi peserta magang di Mocci Internship Academy.

TTM dirancang sebagai wadah bagi individu yang memiliki bakat atau minat dalam seni musik dan vokal. Acara ini juga memberikan

ruang ekspresi bagi mereka yang ingin melepaskan berbagai emosi, seperti kegalauan, keresahan, atau sekadar menghilangkan stres. Tidak hanya penampilan musik, TTM turut menghadirkan berbagai kompetisi interaktif seperti tebak gambar, sambung lagu, hingga kuis tebak lagu, yang semakin menambah keseruan suasana.

Divisi editing memiliki peran penting dalam mendukung suksesnya acara ini, khususnya melalui dua tanggung jawab utama: dokumentasi dan pengeditan konten. Pada tahap awal sebelum acara berlangsung, tim bertugas untuk mengabadikan momen-momen menarik sebagai dokumentasi. Kemudian, setelah acara selesai, tim mengolah hasil dokumentasi tersebut menjadi konten kreatif yang menarik dan layak disebarluaskan. Dengan keterlibatan ini, kami tidak hanya menjadi bagian dari pelaksanaan acara, tetapi juga berkontribusi dalam memperkaya kreativitas dan mempererat hubungan komunitas melalui media visual.

7. Mengikuti Kegiatan Pernikahan Staff sebagai Dokumentasi



Gambar 10. Dokumentasi Pernikahan Staff Mocchi

Keterlibatan dalam kegiatan pernikahan staf sebagai tim dokumentasi merupakan wujud implementasi keahlian teknis di bidang fotografi dan videografi untuk menghasilkan rekaman momen-momen berharga secara profesional. Aktivitas ini tidak hanya mencakup aspek teknis, seperti pengambilan gambar, pengaturan pencahayaan, dan pemilihan sudut terbaik, tetapi juga menuntut keterampilan interpersonal untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan panitia demi memastikan dokumentasi memenuhi ekspektasi acara. Lebih dari itu, kegiatan ini memberikan pengalaman berharga dalam mengelola waktu secara efektif, beradaptasi dengan situasi dinamis selama acara berlangsung, serta mengolah hasil dokumentasi menjadi produk visual yang bernilai estetik dan informatif. Dengan

berbagai elemen tersebut, partisipasi ini menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan kreatif dan profesional secara menyeluruh dalam dunia multimedia

8. Mengikuti Kegiatan Event Babyzu di CFD (*Car Free Day*)



Gambar 11. Dokumentasi Event Babyzui di CFD (Car Free Day)

Partisipasi dalam event Babyzu yang diadakan di *Car Free Day* (CFD) menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya pendidikan bagi anak-anak usia dini. Acara ini

memberikan peluang bagi orangtua dan anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan materi pendidikan yang disampaikan melalui animasi Babyzu dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, event ini juga berfungsi sebagai sarana bagi Mocca Studio untuk memperkenalkan merek mereka kepada khalayak yang lebih luas, mempererat hubungan dengan komunitas setempat, serta menciptakan kesan positif yang dapat memperkuat loyalitas konsumen. Dengan penyelenggaraan kegiatan seperti ini, Babyzu tidak hanya berhasil memperluas jangkauan audiensnya, tetapi juga memberikan kontribusi dalam mendukung perkembangan pendidikan anak-anak Batita, khususnya dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks.

9. Mengikuti kegiatan Event Babyzu di MCC (Malang Creative Center)



Gambar 12. Dokumentasi Event Babyzu Di MMC (Malang Creative Center)

Berpartisipasi dalam kegiatan Event Babyzu di Malang Creative Center (MCC) merupakan langkah aktif dalam mendukung penyelenggaraan dan promosi program edukasi berbasis kreativitas. Acara ini bertujuan untuk mengenalkan Babyzu sebagai media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk anak-anak dan orang tua, sekaligus memberikan pengalaman langsung dalam pelaksanaan acara berskala komunitas. Dalam prosesnya, peserta tidak hanya terlibat dalam memahami alur dan dinamika kegiatan, tetapi juga berkontribusi pada berbagai aspek seperti perencanaan, koordinasi, dokumentasi, hingga evaluasi pasca acara. Selain itu, keterlibatan ini memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan dalam menghadapi situasi yang kompleks, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi pemasaran produk kreatif. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi wadah pembelajaran yang komprehensif, mendukung pengembangan keterampilan individu baik secara profesional, kreatif, maupun sosial

10. Mengikuti kegiatan Acara Café Turnament E – Sport



Gambar 13. Dokumentasi Event Turnament E-sport di café Gundam

Gambar 14. Potret Peserta Event Turnament E-Sport



Keterlibatan dalam kegiatan Café Tournament E-Sport memberikan pengalaman yang tidak hanya berfokus pada aspek kompetisi digital, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang kuat dan nilai-nilai kemanusiaan yang mendalam. Turnamen ini dirancang sebagai sarana untuk mengasah keterampilan teknis peserta dalam olahraga elektronik, sekaligus menciptakan ruang interaksi yang mempererat hubungan antarindividu di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari penyusunan jadwal hingga pelaksanaan pertandingan, peserta dihadapkan pada tantangan yang menguji kemampuan koordinasi, komunikasi, dan kerja sama tim.

Lebih jauh lagi, kegiatan ini menekankan pentingnya sportivitas dan saling menghargai di antara peserta, yang menjadi nilai dasar dalam membangun komunitas digital yang sehat dan inklusif. Turnamen ini juga memberikan kesempatan untuk memperkuat rasa percaya diri, mengembangkan jiwa kepemimpinan, dan memupuk kemampuan beradaptasi dalam lingkungan yang kompetitif. Selain itu, keterlibatan dalam pengelolaan acara membuka wawasan tentang pentingnya manajemen yang baik, seperti pengaturan infrastruktur teknologi, penyelesaian konflik antar peserta, dan penyesuaian terhadap dinamika yang tidak terduga selama acara berlangsung.

Dengan berbagai elemen tersebut, Café Tournament E-Sport tidak hanya menjadi ajang untuk menunjukkan kemampuan dalam permainan digital, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang holistik, melibatkan aspek teknis, sosial, dan emosional. Kegiatan ini sekaligus menegaskan bahwa e-sport bukan hanya tentang kompetisi, melainkan juga tentang membangun koneksi antarmanusia, memperkuat solidaritas, dan menciptakan ruang untuk berkembang baik secara individu maupun komunitas.

C. PEMBAHASAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil kegiatan peserta magang selama 6 bulan yang dimulai pada tanggal 18 Juni 2024 sampai dengan tanggal 30 November 2024 di Mocci Internship Academy, peserta magang akan mengulas beberapa kegiatan yang relevan dengan bidang Ilmu Komunikasi, diantaranya adalah:

1. Melakukan Foto Produk Menu Cafe

Selama kegiatan magang di Mocci Internship Academy, peserta magang sering kali diberikan tugas untuk melakukan pengambilan foto, baik itu foto *event* maupun produk menu-menu yang ada di café. Dalam dunia fotografi, terdapat tiga aspek penting yang harus ada agar dapat menghasilkan suatu karya foto, diantaranya yaitu media rekam, media penyimpan, dan cahaya.⁴ Kamera merupakan media rekam yang

⁴ Gunawan, 'Pengenalan Teknik Dasar Fotografi'.

memiliki banyak fitur penting. Seorang fotografer harus memahammi dan menguasai fitur-fitur tersebut agar dapat menghasilkan foto yang berkualitas. Fitur-fitur penting yang ada dalam kamera diantaranya:

a. Diafragma

Diafragma atau bukaan lensa merupakan bagian pada yang menjadi jalan masuknya cahaya menuju kamera. Intensitas cahaya yang masuk dapat diatur melalui lubang yang dapat diperkecil dan diperbesar dengan cara memutar cincin yang melingkar pada lensa. Pada bagian diafragma juga terdapat fungsi untuk mengatur *depth of field*, yaitu mengatur seberapa lebar ukuran bidang hasil foto dapat terlihat tajam dan fokus.⁵ Semakin lebar ukuran lubang diafragma, maka makin banyak intensitas cahaya yang masuk ke dalam lensa. Oleh karena itu pada *depth of field* semakin kecil lubang diafragmanya, maka semakin dalam pula ruang yang terlihat fokus dan tajam pada hasil foto yang diambil oleh kamera. Terdapat dua teknik *depth of field* sering digunakan oleh fotografer, yaitu *long depth of field* untuk mendapatkan hasil gambar yang tajam secara keseluruhan dan *short depth of field* untuk memberikan fokus pada objek tertentu dan memberikan efek blur pada objek lainnya.

⁵ Yozardi and Wijono, *1 2 3 klik!*

b. Shutter Speed

Kecepatan tirai rana atau yang biasa dikenal sebagai *shutter speed* adalah mekanisme yang mengatur kecepatan menutup dan membuka tirai rana. Fungsinya yaitu untuk mengatur seberapa banyak intensitas cahaya yang masuk berdasarkan

cepat atau lambatnya cahaya melewati *shutter* atau tirai rana saat terbuka. Perbedaan kecepatan pada *shutter speed* dapat disetel dengan angka 1, ¼, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000, 1/2000, 1/4000, 1/8000. Semakin besar angka *shutter speed* maka semakin cepat tirai rana tertutup. Sehingga apabila kamera angka *shutter speed* disetel pada angka 250, maka kecepatan tirai rana dalam menangkap cahaya adalah 1/250 detik. Dengan demikian, apabila fotografer hendak memotret benda yang sedang bergerak, *shutter speed* yang digunakan haruslah besar, agar tirai rana dapat menangkap cahaya dengan cepat, sehingga gambar yang dihasilkan dari objek bergerak pun terlihat lebih fokus dan tajam. Teknik ini dikenal sebagai teknik *freeze*.⁶

c. ISO

ISO merupakan singkatan dari *International Standard Organization*, dikarenakan ISO merupakan nominal yang sudah

⁶ London, Upton, and Stone, *Photography*.

ditetapkan sebagai acuan standar internasional untuk kepekaan kamera terhadap cahaya. Angka nominal ISO yang sudah menjadi standar untuk pengambilan gambar oleh fotografer yaitu: 80, 100, 200, 400, 800, 1600, dan 3200. Semakin besar nominalnya, lensa akan lebih sensitif terhadap cahaya. Sehingga semakin besar angka ISO-nya maka semakin sedikit pula cahaya yang dibutuhkan, sebaliknya, semakin rendah ISO-nya, maka cahaya yang dibutuhkan untuk memberikan hasil gambar yang jelas semakin banyak. Namun, terdapat efek samping dari penggunaan nominal ISO yang terlalu besar, hasilnya foto akan terlihat berbintik-bintik, yang biasa dikenal sebagai efek *noise* atau *grain*.⁷

2. Melakukan *Taking Video Konten* dan Membuat Desain Untuk Keperluan Marketing

Mengambil konten video untuk tujuan pemasaran, juga dikenal sebagai pemasaran video, adalah strategi pemasaran yang menggunakan konten video untuk mempromosikan produk dan layanan. Konten video ini dapat menampilkan gambar, teks, dan audio secara bersamaan sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh pemirsa. Pemasaran video memungkinkan bisnis memamerkan produk dan layanan mereka secara langsung,

⁷ Stone, and Upton.

menyediakan bukti visual yang dapat meningkatkan kepercayaan konsumen. Beberapa jenis konten yang umum digunakan dalam pemasaran video adalah video tutorial, video pengenalan, video penjelasan, video branding, dan video acara.

Mendesain untuk tujuan pemasaran atau membuat desain pemasaran adalah proses membuat materi visual dan grafis untuk mempromosikan suatu produk atau layanan dan menarik perhatian audiens. Desain pemasaran melibatkan pembuatan dan pengembangan aset yang digunakan dalam berbagai upaya pemasaran dan periklanan, mulai dari merancang iklan media sosial yang menarik perhatian hingga membuat papan reklame yang menarik secara visual. Desain grafis dalam pemasaran memainkan peran penting dalam membangun identitas merek, menciptakan kesan pertama yang baik, membina komunikasi dengan konsumen, dan mendorong konversi. Desain grafis membantu mengomunikasikan pesan pemasaran Anda secara efektif dan menarik dengan menggabungkan elemen-elemen seperti gambar, warna, tipografi, dan tata letak.

Mengambil video konten dan membuat desain grafis adalah dua bagian penting dari setiap strategi pemasaran modern. Bila digunakan secara efektif, video dan desain dapat meningkatkan kesadaran merek, membangun kepercayaan konsumen, dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan bisnis. Adapun teknik – teknik

yang perlu diperhatikan dalam *taking* video konten dan membuat desain untuk kepentingan *marketing*. Teknik dalam Pengambilan Video Konten :

a) Pemilihan Sudut Pengambilan Objek (*Angel Selection*)

Menentukan sudut kamera untuk menampilkan objek dari perspektif yang menarik, seperti *eye-level* untuk natural, *low-angle* untuk kesan kuat, atau *high-angle* untuk tampilan lemah atau luas.

b) Stabilitas Video

Menjaga agar video tidak bergoyang dengan menggunakan tripod, stabilizer, atau teknik *handheld* yang benar, sehingga hasilnya nyaman dilihat.

c) Pengaturan Cahaya (*Lighting Setup*)

Mengatur sumber cahaya agar subjek terlihat jelas, dengan pencahayaan yang merata dan bayangan yang sesuai untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

d) Komposisi (*Composition*)

Mengatur posisi subjek dalam bingkai menggunakan aturan seperti *rule of thirds* untuk membuat gambar lebih seimbang dan menarik secara visual.

e) Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Menggunakan gerakan kamera, seperti pan, tilt, zoom, atau dolly, untuk memberikan dinamika dan memperkuat cerita visual.

f) Fokus yang Tepat (*Proper Focus*)

Memastikan subjek utama terlihat jelas dan tajam, baik secara manual atau otomatis, sehingga tidak mengganggu perhatian audiens.

g) Suara yang Jernih (*Clear Audio*)

Menggunakan mikrofon yang baik dan meminimalkan gangguan suara untuk memastikan audio terdengar jelas dan mendukung kualitas video.

h) Editing dan Pascaproduksi (*Editing and Post-Production*)

Mengolah hasil video dengan software editing untuk menyusun klip, menambahkan efek visual, transisi, teks, musik, dan memperbaiki warna atau suara agar lebih profesional dan sesuai konsep.

Teknik dalam Mendesain sebagai berikut :

1) Komposisi dan Tata Letak

Komposisi dan tata letak merujuk pada bagaimana elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik disusun dalam ruang tertentu. Tata letak yang baik membuat desain menjadi lebih mudah dipahami dan terlihat seimbang.

Penggunaan prinsip seperti rule of thirds atau simetri dapat membantu menciptakan keseimbangan visual, sementara ruang kosong (white space) memastikan bahwa desain tidak terkesan penuh sesak dan memudahkan fokus pada elemen penting.

2) Warna

Warna adalah elemen yang sangat mempengaruhi emosi dan persepsi audiens terhadap desain. Pilihan warna yang tepat bisa menciptakan suasana yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan profesionalisme dan ketenangan, sementara merah bisa memberi kesan energi dan urgensi. Dalam desain, penting untuk menggunakan kombinasi warna yang harmonis berdasarkan teori warna dan memastikan ada cukup kontras antara elemen-elemen, seperti teks dan latar belakang, agar mudah dibaca.

3) Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam memilih dan mengatur huruf, juga memainkan peran penting. Penggunaan jenis huruf yang tepat dapat memperkuat pesan desain. Font sans-serif sering digunakan untuk memberikan kesan modern dan bersih, sementara serif memberikan kesan lebih klasik dan elegan. Penting untuk menjaga keterbacaan dengan memilih ukuran

dan jarak antar huruf yang sesuai, serta tidak menggunakan terlalu banyak jenis font dalam satu desain agar tetap terlihat rapi dan konsisten.

4) Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi adalah elemen visual yang mendukung desain dan membuatnya lebih menarik. Foto berkualitas tinggi yang sesuai dengan tema dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Jika menggunakan ilustrasi, pastikan gaya dan warnanya konsisten dengan desain keseluruhan untuk menciptakan kesan yang harmonis. Foto atau ilustrasi yang tepat akan meningkatkan daya tarik visual desain dan membuat audiens lebih mudah terhubung dengan pesan yang disampaikan.

5) Mockup

Mockup adalah tampilan simulasi desain dalam konteks nyata, seperti bagaimana desain sebuah logo akan terlihat di atas kartu nama atau di layar aplikasi. Ini membantu audiens atau klien untuk lebih memahami penerapan desain dalam konteks yang lebih luas. Mockup bisa dibuat dengan perangkat lunak seperti Photoshop atau melalui platform online yang menyediakan template mockup.

6) Vector

Vector adalah jenis gambar yang dibuat menggunakan bentuk geometris seperti garis dan kurva. Keunggulan utama dari gambar vektor adalah kemampuannya untuk diperbesar tanpa kehilangan kualitas, karena gambar ini tidak terbuat dari piksel, melainkan dari titik-titik matematika. Ini membuat vektor sangat ideal untuk desain logo, ikon, dan ilustrasi yang membutuhkan skalabilitas tinggi. Software seperti Adobe Illustrator adalah alat yang sering digunakan untuk membuat desain berbasis vektor.

7) Editing Foto

Langkah penting untuk menyempurnakan gambar dalam desain. Proses editing meliputi koreksi warna untuk memastikan foto terlihat menarik dan sesuai dengan keseluruhan desain, retouching untuk menghilangkan elemen yang mengganggu, serta penyesuaian ukuran agar gambar pas dengan tata letak desain. Efek tambahan seperti blur atau vignette juga bisa ditambahkan untuk menciptakan suasana atau fokus tertentu dalam foto.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan di Mocci Internship Academy, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan profesional, dengan dilaksanakan magang di Mocci Academy memberikan pengalaman langsung yang meningkatkan keterampilan profesional peserta magang, terutama dalam bidang terkait seperti pengelolaan konten, pemasaran digital, atau desain grafis, tergantung pada bidang masing-masing.
2. Penerapan teori di dunia kerja, kami dapat melihat bagaimana teori yang dipelajari di kampus diterapkan dalam konteks dunia nyata, serta mendapatkan wawasan baru mengenai tantangan dan praktik yang ada di industri.
3. Kolaborasi dan kerja tim dengan pengalaman bekerja dalam tim di Mocci Academy mengajarkan peserta magang tentang pentingnya komunikasi dan kolaborasi yang efektif dalam mencapai tujuan bersama.
4. Peningkatan soft skills, selain keterampilan teknis, magang di Mocci Academy juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan soft skills, seperti manajemen waktu, pemecahan masalah, dan adaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis.

5. Pengalaman praktis dalam bidang yang ditekuni kami mendapatkan pengalaman langsung di bidang yang sesuai dengan jurusan atau minat mereka, seperti mengelola pelatihan, berbicara di depan umum, atau mengembangkan materi pelatihan.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil magang dan kesimpulan di atas, peserta magang menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengembangkan program pelatihan yang lebih beragam melalui perluasan jenis kursus yang ditawarkan untuk mencakup keterampilan digital terbaru, serta program yang lebih sesuai dengan kebutuhan pasar.
2. Peningkatan fasilitas pembelajaran dengan menyediakan ruang kelas yang lebih nyaman dan teknologi yang lebih canggih untuk mendukung proses belajar-mengajar.
3. Meningkatkan kerja sama industri dengan memperbanyak kolaborasi dengan perusahaan untuk menciptakan lebih banyak kesempatan magang dan kerja bagi peserta.
4. Fokus pada pengalaman praktis dengan memberikan lebih banyak pengalaman praktis melalui proyek langsung, simulasi dunia nyata, dan studi kasus yang relevan.
5. Peningkatan program soft skills melalui penambahan pelatihan pengembangan soft skills seperti kepemimpinan, komunikasi, dan kerjasama tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Friedman, Thomas L. *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century*. 1st ed. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2005.
- Gontor, UNIDA. 'Prodi Ilmu Komunikasi'. Accessed 13 May 2023. <https://unida.gontor.ac.id/fakultas-humaniora/prodi-ilmu-komunikasi/>.
- 'Tentang'. Accessed 13 May 2023. <https://unida.gontor.ac.id/tentang/>.
- Gunawan, Agnes Paulina. 'Pengenalan Teknik Dasar Fotografi'. *Humaniora* 4, no. 1 (30 April 2013): 518. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3460>.
- Hedy Syahidah Budiarti, Ratu. 'Manajemen Pemasaran Global Dalam Meningkatkan Kepuasan Konsumen Dan Keberhasilan Bisnis'. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen* 14, no. 2 (30 July 2023): 405–16. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v14i2.3763>.
- London, Barbara, John Upton, and Jim Stone. *Photography*. 9th ed. Upper Saddle River, N.J: Pearson Prentice Hall, 2008.
- Luthfi, Mohammad, Bambang Setyo Utomo, and Nurhana Marantika. *Buku Pedoman Magang*, 2017.
- Pratiwi, A. S. (2018). *DASAR DESAIN GRAFIS*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=12RnDwAAQBAJ>
- Tommy Suprpto. *Berkarier di Bidang Broadcasting*. 1st ed. Yogyakarta: CAPS (Centre of Academic Publishing Service), 2013.
- Widjaja, C. (n.d.). *Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Widjaja. <https://books.google.co.id/books?id=dce4DAAAQBAJ>
- Yozardi, Dini, and Itta Wijono. *1 2 3 klik!: petunjuk memotret kreatif untuk pemula*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Zahra, Maysitha Fitri Az. 'PERAN PROFESI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA DUNIA INDUSTRI KREATIF DI ERA PASCA PANDEMIC'. *Jurnal Nawala Visual* 4, no. 2 (27 October 2022): 87–93. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i2.364>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Penilaian Magang



LEMBAR PENILAIAN

A. NILAI ASPEK BIKAP

NO	KETERANGAN	NILAI	PREDIKAT	KETERANGAN
01	KREATIFITAS	99	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
02	TANGGUNG JAWAB	97	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
03	KEDISPLINAN	98	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
04	SOPAN & SANTUN	98	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
05	KERJA SAMA	89	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
RATA - RATA		98,2		

B. NILAI ASPEK PENGETAHUAN DAN KETRAMPILAN

NO	KETERANGAN	NILAI	PREDIKAT	KETERANGAN
01	BASIC FOUNDATION	90	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
02	BODY MECHANIC	91	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
03	ACTION	89	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
04	ACTING	99	<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
05			<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
06			<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
07			<input type="checkbox"/> Sangat Baik <input type="checkbox"/> Cukup Baik	<input type="checkbox"/> Baik <input type="checkbox"/> Tidak Baik 'Y'
		89,75		

RATA - RATA : **89,97 (B)**


*)Keanggotaan Yang aktif penuh

NO	INTERVAL NILAI	PREDIKAT	KETERANGAN
01	94 - 100	A	Sangat Baik
02	90 - 93	B	Baik
03	77 - 89	C	Cukup Baik
04	< 77	D	Kurang Baik

Melang, 30 NOVEMBER 2024


IRWANTO
 DIREKTUR UTAMA


Lampiran 2 Form Bimbingan Magang



Faculty of Humanities
كلية العلوم الإنسانية

FORM BIMBINGAN MAGANG

NAMA MAHASISWA : Abdul Aziz Asyiqin
 NIM : 41101121001
 PROGRAM STUDI : UM Komunikasi
 JUDUL KEGIATAN : Magang
 INSTANSI : MOJEL Academy
 MASA KEGIATAN : 18 Juni - 30 November 2024
 DOSEN PEMBIMBING : M. Ysa. Ysa Senuwan, M. Lukman

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rekomendasi	Paraf Dosen Pembimbing
1.	18/06/2024	Menyampaikan konsultasi kepada dan tempat magang	mengajukan Perbaikan yang ada di magang	
2.	19/06/2024	Konsultasi perihal Laporan magang	revisi, ulangan dan perbaikan	
3.	20/06/2024	Konsultasi perihal Laporan magang	revisi ulangan ulang kembali	
4.	21/06/2024	mengajukan revisi dan sebelumnya	struktur isi dan tablinasan	
5.	22/06/2024	berkonsultasi ke revisi	revisi ulangan	
6.	23/06/2024	mengirimkan revisi dua kali	revisi ulangan	
7.	24/06/2024	menyampaikan revisi sebelumnya	ulangan ulangan	
8.	25/06/2024	revisi terakhir ulangan	alhamdulillah	

Lampiran 3 Form Penerimaan Magang

 **MOCCA**
studio

NO. : 182/MCC/211/082/13/14/2018

Kejawa 179
Pusat Industri Kreatif dan Jasa
Klaten Magelang Surab - Purwokerto
Jl. Industri Raya Gajah Mada 1
Klaten - Jawa Tengah
Kec. : Klaten Utara

Menyatakan bahwa saya / saya dan rekan-rekan
menyatakan dengan ini sebagai berikut :
Nama : 1. Andi Rizki Rizki
2. M.A. Nur Hafidha
3. Rizki Al Rizki Rizki
Program Studi : BAHASA
Waktu : 301 2018 - 2019/2019

YAKNI AL-YAKINI SERTA MELAKUKAN: DENGAN KEPASTIHAN AL-YAKINI SERTA MELAKUKAN
Sertifikat magang ini dibuat untuk keperluan dan dipergunakan sebagaimana

Klaten, 17 Oktober 2018
Nama : Rizki,
Nama : Rizki


RIZKI
Klaten, Jawa Tengah

Lampiran 4 Surat Izin Magang



Faculty of Humanities
كثية العلوم الإنسانية

Number : 218/UNIDA/FH-I/XII/1445
Enclosure : -
Matter : Request for Permission

Ponorogo, 6 Dzulhijjah 1445
13 June 2024

Dear Honourable,
Directorate of Guidance and Counseling
Universitas Darussalam Gontor

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

In connection with the "Internship Program" of Department of Communication Sciences, held *Insya Allah* on:

Date : 15 June - 17 December 2024
Venue : MOCCA Studio, Malang

Dean of Faculty of Humanities hereby asks the Directorate of Guidance and Counseling to give a permit for the students below to participate in the program.

The names of the student:

No	Name	NIM	Department
1.	Ryan Maulana Husen	422021521054	ILKOM
2.	Abdul Aziz Asyiddiqi	422021521001	ILKOM
3.	Badri Ali Ripai Harahap	422021521009	ILKOM

Thus, this request is made, may Allah SWT always bless us in all our endeavours. Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Acknowledged by,

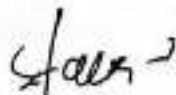


Assoc. Prof. Dr. Nicholas Latief, M.A.
Dean of Faculty of Humanities



Bambang Setyo Utomo, M.I.Kom
Head of Dept. of ILKOM

Approved by,



Dr. Khasib Amrullah, S.Ag., M.Ud.
Director of DRP



Sunan Aulad Sarjana, Lc., M.H.
Head of BAA

Head Office: Main Building 2nd floor, Jl. Jember-Surabaya, Ponorogo, East Java, 63421
Website: <https://www.unida.ac.id/gontor> or <http://www.unida.ac.id/gontor>

Lampiran 5 Galeri Magang

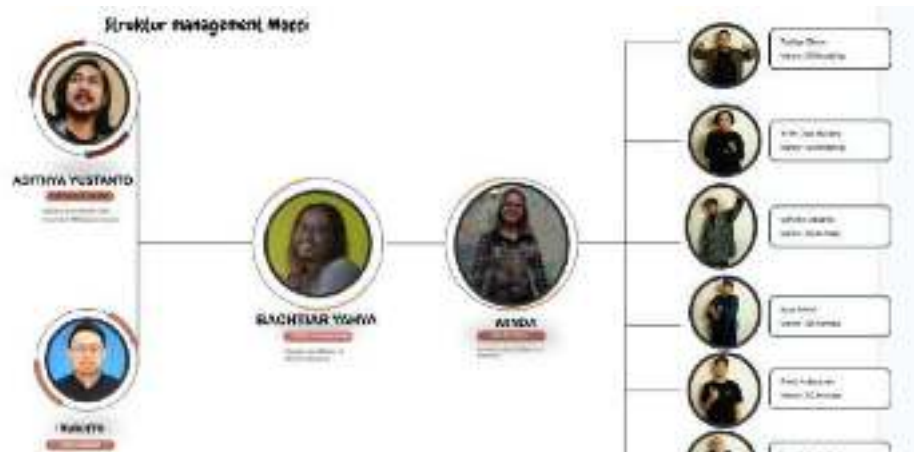
a. Logo Mocci Internship Academy



b. Logo Caffé Gundam



c. Struktur di Mocci Internship Academy



d. Melakukan Foto Produk dan *Color Grading*

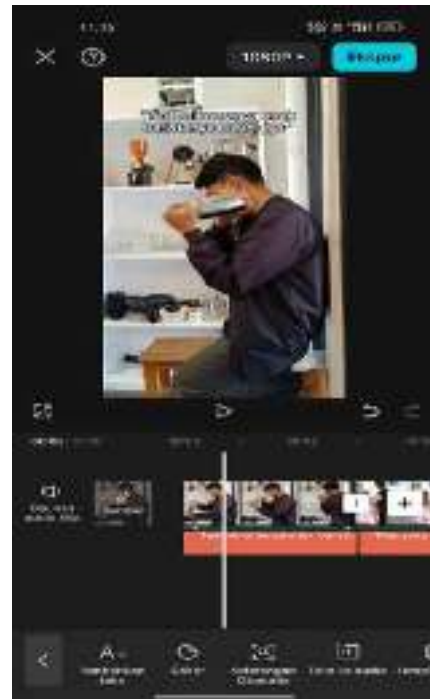


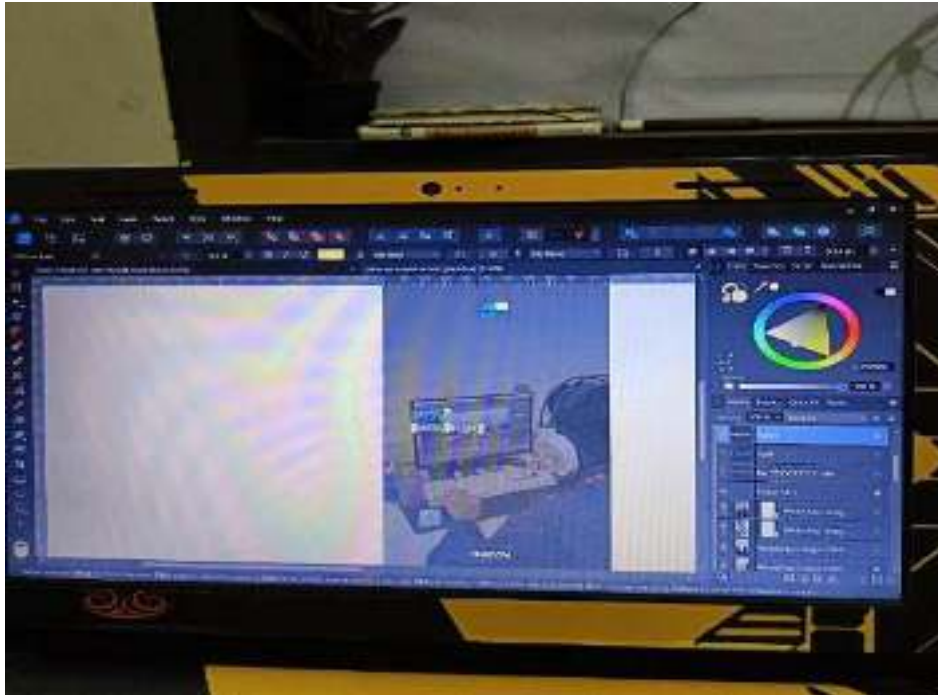
e. Desain Menu Caffé Gundam



Kopi dan Brew		Meditasi	
Latte Macchiato	95	Espresso Double Shot	75
Latte	85	Espresso Single Shot	65
Kopi		Food and drink	
Espresso	45	Roti Bakar	85
Espresso & Cream	55	Roti Tawar	55
Cappuccino	75	Hot Chocolate	65
Americano	75	Teh Gula-Gula	15
Matcha	105	Smoothie	85
Espresso Frappe	105		
Cheesecake Smoothie	125		

f. Proses Editing Konten dan Mengedit Video





g. Membuat Desain Promosi





h. Membuat Desain Voucher Event Babyzu Berlokasi di Café Gundam



i. Membuat Desain poster nobar





j. Membuat Desain co card dan x banner



k. Membuat Desain story ig café “we are open”



I. Membuat Thumbnail Konten Mocci

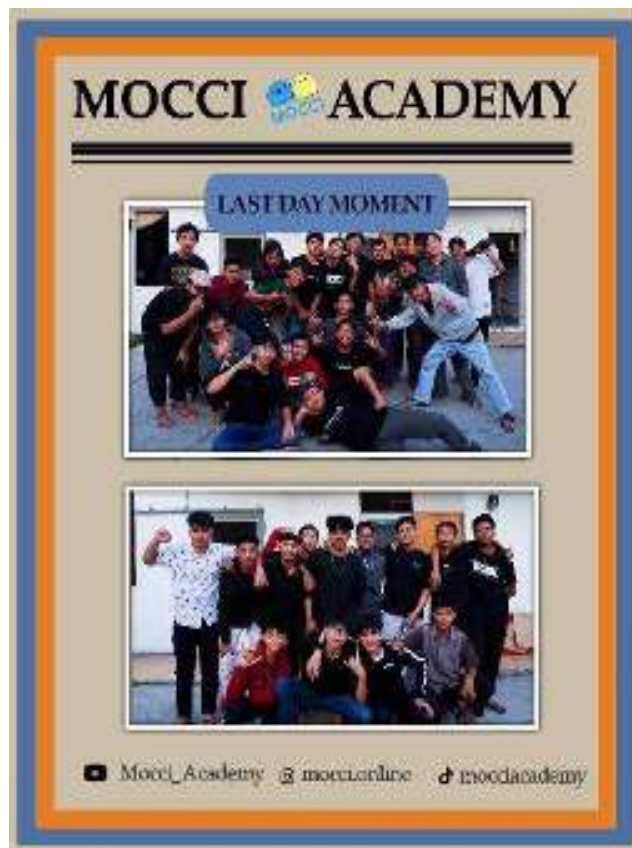


m. Mengikuti Kegiatan di Mocci Academy





n. Membuat Poster Feed *Instagram* “LastDay”



o. Foto Penyerahan Kenang - Kenangan

