

LAPORAN AKHIR
MAGANG BERSERTIFIKAT
Implementasi Website Front-End Untuk Pemilihan
Karakter Avatar dengan Mengintegrasikan Media
Interaktif Berbasis Sensor Sentuhan
PT SEMBILAN MATAHARI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh :

Fariha 'Ulya Rahma / 402019618044



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2022

Lembar Pengesahan Teknik Informatika

Implementasi Website Front-End Untuk Pemilihan Karakter Avatar dengan Mengintegrasikan Media Interaktif Berbasis Sensor Sentuhan

Di PT Sembilan Matahari

oleh :

Fariha ‘Ulya Rahma / 402019618044

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Ponorogo, 05 Januari 2023

Penanggung Jawab Magang MSIB Universitas Darussalam Gontor



Faisal Reza Pradhana, M. Kom
NIDN. 0710128805

Lembar Pengesahan

**Implementasi Website Front-End Untuk Pemilihan
Karakter Avatar dengan Mengintegrasikan Media
Interaktif Berbasis Sensor Sentuhan**

Di PT Sembilan Matahari

oleh :

Fariha 'Ulya Rahma / 402019618044

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Bandung, 05 Januari 2023

Penanggung Jawab Magang PT Sembilan Matahari



Yupitri Oktalika

202003038

Abstraksi

Laporan ini menjelaskan mengenai pelaksanaan kegiatan MSIB yang dilaksanakan oleh penulis sebagai laporan akhir Magang di PT Sembilan Matahari selama kurang lebih 5 bulan dari tanggal 18 Agustus – 30 Desember 2022. Kegiatan Magang pada PT Sembilan Matahari menerima sebanyak 49 orang. Peserta magang selama kegiatan ini diberikan project riil perusahaan yang sedang dikerjakan sepanjang bulan Agustus sampai Desember 2022 dengan tugas akhir berupa final exhibition. Aktivitas yang dilakukan oleh peserta secara umum adalah *Understanding the Digital Art Industry, Research and basic knowledge of roles, Ideation & brainstorming, Interview with stakeholders, Presentations and discussions, Project supporting, Final project planning and execution, dan Reporting*. Hasil pelaksanaan magang selama 5 bulan ini adalah mendapatkan pengetahuan terkait project skala industri dan keterampilan dunia kerja, baik hardskill dan softskill tentang Creative code seperti komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab yang berguna saat terjun ke dunia kerja kelak.

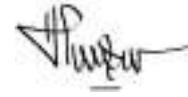
Kata Pengantar

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karuniaNya, sholawat serta salam yang tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Akhir program Magang MBKM pada divisi Creative Coder di PT Sembilan Matahari, yang berlangsung pada tanggal 18 Agustus 2022 sampai 30 Desember 2022.

Penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program Magang. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan akhir Magang ini, diantaranya:

1. Orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan hingga selesainya program magang ini.
2. Prof. Dr. K. H. Hamid Fahmy Zarkasyi, M.A.Ed., M.Phil., selaku Rektor Universitas Darussalam Gontor.
3. Al-Ustadz Haris Setyaningrum, M.Cs., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
4. Al-Ustadz Dihin Muriyatmoko, M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika
5. Al-Ustadz Faisal Reza Pradhana, M.Kom., selaku Penanggung Jawab Magang MSIB di Universitas Darussalam Gontor
6. Al-Ustadz Dr. Fairuz Subakir Ahmad, MA., selaku Direktorat Kepesantrenan
7. Bapak Adi Panuntun selaku Direktur Utama PT Sembilan Matahari
8. Ibu Yupitri Oktalika selaku Penanggung Jawab Magang di PT Sembilan Matahari
9. Bapak Umar Rahmat selaku Mentor divisi Creative Coder Program MBKM di PT Sembilan Matahari
10. Rekan-rekan Magang NM Lab Academic Internship yang telah membantu dan berbagi ilmu satu sama lain.

Ponorogo, 03 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fariha' with a stylized flourish at the end.

Fariha 'Ulya Rahma

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	1
I.3 Tujuan	2
Bab II Organisasi atau Lingkungan di PT Sembilan Matahari	3
II.1 Struktur Organisasi	4
II.2 Lingkup Pekerjaan	4
II.3 Deskripsi Pekerjaan	4
II.4 Jadwal Kerja	5
Bab III Proyek Magang	6
III.1 Proyek Divisi Creative Coder	6
III.2 Proses Pengaturan Perangkat Keras dan Lunak Untuk Kebutuhan <i>Intern Exhibition</i>	6
III.3 Pencapaian Hasil <i>Intern Exhibition</i>	7
Bab IV Penutup	14
IV.1 Kesimpulan	14
IV.2 Saran	14
Referensi	viii
Lampiran A. TOR	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1
Lampiran C. Dokumen Teknik	C-1

Daftar Gambar

Gambar 1 . Struktur Organisasi di PT Sembilan Matahari	3
Gambar 2 . Foto kegiatan saat <i>work from office</i>	4
Gambar 3 . Tampilan website untuk memilih karakter avatar	7
Gambar 4 . Tampilan efek animasi gelombang polygon interaktif	8
Gambar 5 . Tampilan proses logika pemunculan karakter	9
Gambar 6 . Tampilan pengaturan rasio gambar pada resolusi	10
Gambar 7 . Testing konten <i>unseen media</i> di kala kini nanti	11
Gambar 8 . Pemasangan proyektor untuk kebutuhan <i>ambient ads</i>	12
Gambar 9 . Tampilan konten <i>opening exhibition unseen media</i> di kala kini nanti	13

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Kebutuhan dunia industri 4.0 tidak bisa lepas dari teknologi komputer. Tidak menutup kemungkinan bidang seni dan visual bisa saling berkaitan satu sama lain dengan teknologi. Di Indonesia sendiri sudah banyak industri kreatif yang berkembang. Adanya potensi tersebut, membuat banyak instansi pendidikan menyelenggarakan program studi berbasis IT (information technology) seperti teknik informatika, teknik komputer, sistem informasi, dan desain komunikasi visual untuk mencetak talenta IT yang berkualitas industri dengan tujuan memajukan teknologi di Indonesia. Namun, kenyataan di lapangan masih terdapat gap antara kurikulum dunia pendidikan dan dunia industri.

Hal tersebut telah disadari dan menjadi perhatian serius oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim untuk menggagas program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM). Program ini membuat mahasiswa dapat belajar diluar kampus selama 2 semester untuk memperoleh pengalaman langsung. Beberapa program yang bisa diikuti adalah magang, Studi Independen, Bangkit, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Kampus Mengajar, GERILYA dari Kementerian ESDM, membangun desa (KKN Tematik), Pejuang Muda Kampus Merdeka, pertukaran mahasiswa merdeka, proyek kemanusiaan, riset atau penelitian, dan wirausaha merdeka.

Salah satu program kampus merdeka yaitu magang di perusahaan mitra MSIB (magang dan studi independent bersertifikat). Program ini dapat diikuti oleh mahasiswa minimal semester 5 pada instansi dibawah Kemdikbud Ristek. Pendaftaran lewat laman kampusmerdeka.com dan mahasiswa bisa memilih perusahaan beserta posisi yang diinginkan karena banyak perusahaan besar di Indonesia yang mendaftarkan diri sebagai mitra MSIB. Berdasarkan hal tersebut, sebuah perusahaan pada industri kreatif di Bandung yaitu PT Sembilan Matahari mendaftarkan diri sebagai mitra program magang merdeka dengan tujuan untuk transfer teknologi, pengetahuan, serta memberikan pengalaman kerja bagi peserta peserta magang. PT Sembilan Matahari mengusung program bernama NM Lab

Academic Internship Program (NMLAI) yang sudah dijalankan awal tahun 2022 secara mandiri, dan saat ini mendapatkan dukungan dari MSIB Kampus Merdeka dengan judul program: Overview Learning of the Digital Art Industry.

I.2 Lingkup

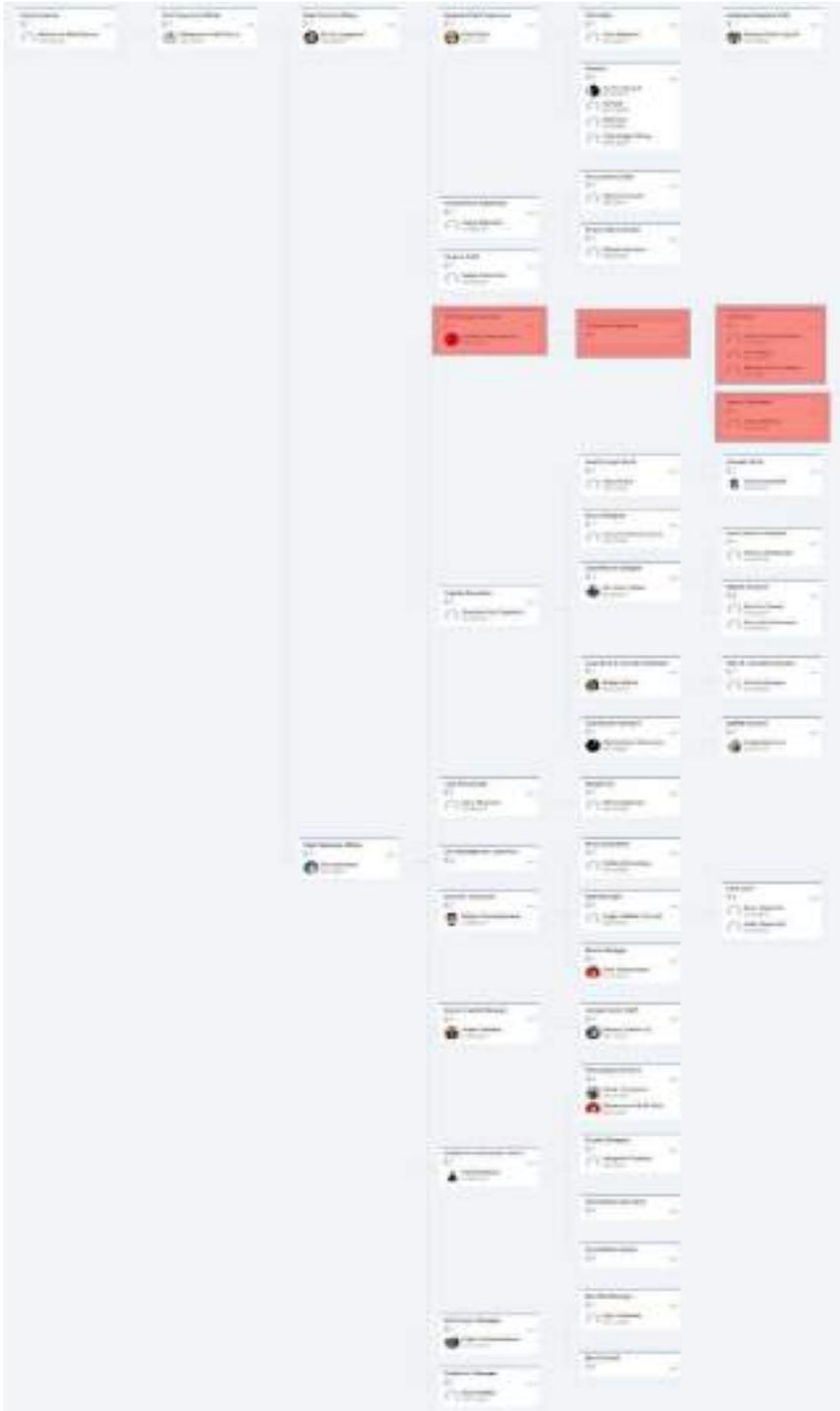
Program NM Lab Academic Internship Program (NMLAI) akan melibatkan peserta program magang dalam mengerjakan proyek-proyek yang sedang berjalan, baik proyek eksternal (commissioned & partnership) maupun proyek internal (retail, system improvement, operasional perusahaan), sesuai dengan latar belakang pendidikan maupun minat dengan pendampingan langsung mentor. Keterlibatan peserta magang dalam proyek berjalan dengan format on the job training dimana peserta magang akan mengikuti keseluruhan SOP pengerjaan proyek mulai dari pemberian brief sampai task delivery.

I.3 Tujuan

Kerja magang menjadi salah satu syarat yang harus dilakukan oleh mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja dengan terlibat langsung dalam pengerjaan proyek yang sedang berlangsung, peserta diharapkan dapat mendapatkan pengalaman nyata dalam industri kreatif serta pengembangan keahlian baik teknis maupun non-teknis., adapun tujuan lainnya adalah final project berupa Intern Exhibition, dimana seluruh peserta magang akan bekerja secara tim untuk menyelenggarakan eksibisi seni digital. Eksibisi digital ini merupakan miniatur dari alur pengerjaan proyek yang sesungguhnya. Peserta magang akan mengambil peran masing-masing dalam pengerjaan eksibisi tersebut secara penuh dimana mentor hanya bertindak sebagai pengawas.

Bab II Organisasi atau Lingkungan PT Sembilan Matahari

II.1 Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi di PT Sembilan Matahari

Dalam gambar struktur organisasi unit atau divisi tempat melaksanakan proyek dan pembelajaran, terdapat beberapa peran penting diantaranya *chief executive officer*, *chief finance officer*, dan *general affairs supervisor*. Pada gambar tersebut terdapat tanda merah yang merupakan sub divisi dari *technology executive* yaitu *senior technician* yang diampu oleh Bapak Umar Rahmat selaku mentor penulis yang mana penulis mendapatkan bagian pekerjaan dari divisi tersebut.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan penulis pada Magang MSIB yang diberikan adalah Peserta akan melakukan kegiatan secara hybrid yaitu Work From Office (WFO) dan Work From Home (WFH) dengan WFO pada hari senin dan kamis dengan waktu kerja dari jam 10.00 WIB hingga 19.00 WIB. Serta WFH pada hari selasa, rabu dan jumat dengan waktu kerja yang sama dengan WFO. Selama pelaksanaan praktik kerja magang, terdapat tujuh Divisi yang bersinggungan langsung serta berkoordinasi sehari-harinya terkait dengan kegiatan final project yaitu divisi Project Management Officer, Concept & Communication Planner, Media Production, Graphic Designer, Motion Designer, 3D Modeller dan divisi penulis sendiri yaitu Creative Coder.



Gambar 2. Foto kegiatan saat *work from office*

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Magang MSIB yang dilaksanakan di PT Sembilan Matahari ini, pada divisi creative coder memiliki tugas untuk membangun sebuah website yang berguna agar dapat membuat avatar dan ditampilkan pada fasad *digital art*. Tahap awal pengerjaan kami seluruh peserta magang berdiskusi dengan para mentor untuk membahas konsep dan alur cerita yang akan dibuat, kemudian dari hasil pembahasan diskusi kami mengusung tema “perkembangan teknologi dari masa lampau ke masa kini” yang mengangkat cerita tentang dibalik media sosial yang tak terlihat (*unseen media*) kemudian dari hasil kesepakatan bersama peserta magang mulai membagi tugas sesuai *jobdesk* tiap divisi selanjutnya per divisi memberikan tugas individu. Dalam pengembangan sendiri kami akan diberikan waktu untuk mempelajari penggunaan touchdesigner dan resolume yang mana outputnya adalah sebagai penghubung antara website dan fasad yang terdapat di *digital art space* kala kini nanti. Setelah itu membuat website untuk memilih karakter avatar kemudian diintegrasikan pada touchdesigner dan resolume sehingga dapat ditampilkan pada layar fasad kala kini nanti.

II.4 Jadwal Kerja

Pada program Magang di PT Sembilan Matahari kali ini, dilakukan pekerjaan secara hybrid yaitu Work From Office (WFO) dan Work From Home (WFH). Peserta magang di PT Sembilan Matahari pada program NMLAB Academic Internship terdiri dari 7 divisi dengan jadwal WFO masing-masing yaitu :

1. Creative Coder : Senin dan Kamis
2. 3D Modeller : Selasa dan Rabu
3. Concept & Communication Planner : Senin dan Kamis
4. Project Management Officer : Senin dan Kamis
5. Media Production : Selasa dan Rabu
6. Motion Designer : Selasa dan Jumat
7. Graphic Design : Rabu dan Jumat

Bab III Proyek Magang

III.1 Proyek Divisi Creative Coder

Divisi Creative coder terdiri dari 5 orang. Pada pengerjaannya terbagi menjadi dua bagian. Penulis berfokus pada bagian pengembangan website sedangkan yang lain pada bagian touchdesigner dan resolome. Pertama, Proyek website pemilihan karakter avatar sendiri merupakan sebuah proyek yang diberikan oleh mentor, proyek ini berbasis Laravel yang mana merupakan salah satu Framework yang biasa digunakan untuk pembuatan website dan menggunakan bahasa PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*). Website tersebut dapat memilih karakter avatar dan avatar tersebut nantinya dapat diintegrasikan pada touchdesigner dan resolome sehingga dapat ditampilkan di layar fasad melalui proyektor dengan *setting* yang sudah ditentukan.

III.2 Proses Pengaturan Perangkat Keras dan Lunak Untuk Kebutuhan *Intern Exhibition*

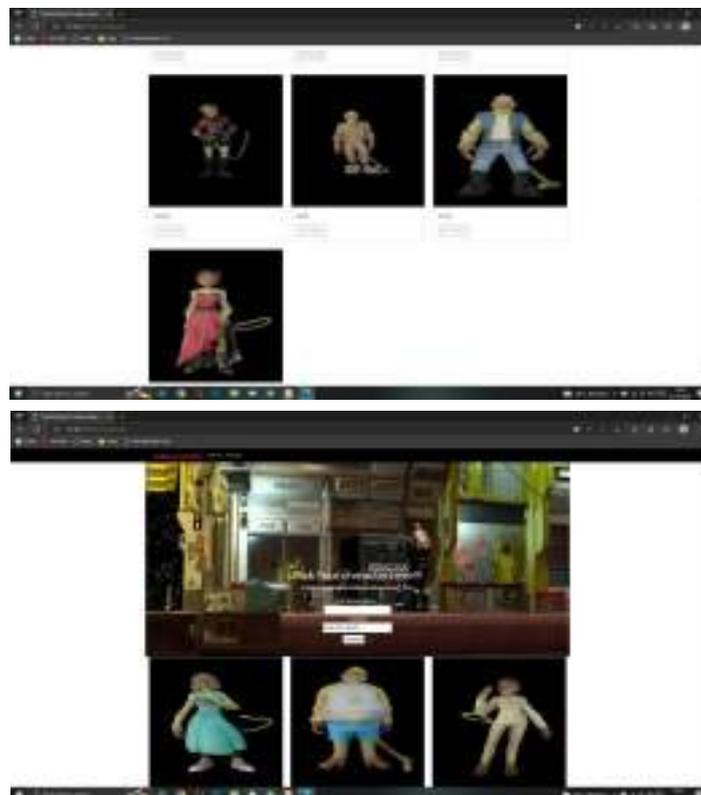
Pelaksanaan Magang sendiri dimulai tanggal 18 Agustus sampai 30 Desember 2022 yang dibuka dengan Onboarding. Divisi kami ikut andil dalam pengerjaan proyek ini melalui penggabungan sisi teknis perangkat lunak dan keras, prosesnya pun dimulai dari rencana pembuatan konsep cerita beserta fitur yang ingin ada dan disampaikan dalam produk akhir kelak. Dimulai dari rencana pembuatan website untuk kebutuhan pemilihan karakter animasi, setelah konsep web design serta menu sudah terbayang dan disetujui maka kami melanjutkan ke proses pengembangan melalui software *TouchDesigner*. Dimana kami harus membuat proses logika melalui operator yang tersedia di software tersebut agar bisa memunculkan beberapa karakter animasi yang sudah dipilih dan nantinya akan dibantu lagi melalui software lainnya yaitu Resolume agar bisa ditampilkan melalui proyektor dengan *setting* yang sudah ditentukan, setelah semua sistem *spawning* karakter sudah berjalan dengan baik maka langkah selanjutnya adalah menghubungkan *software* tersebut dengan *software* lain yaitu Resolume, sebagai

jembatan penghubung untuk pengaturan rasio gambar yang akan kami tampilkan melalui proyektor.

III.3 Pencapaian Hasil Intern Exhibition

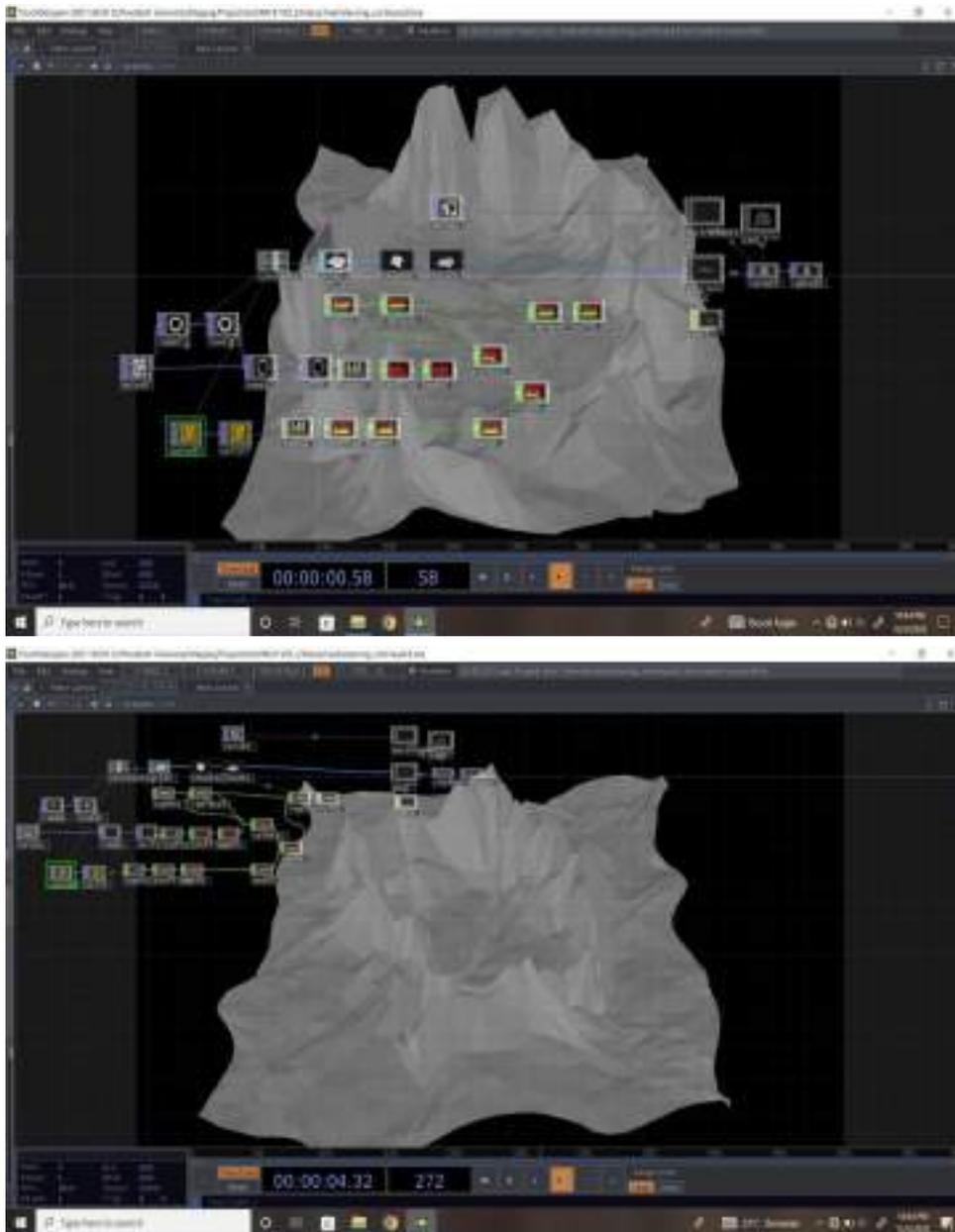
Dalam perancangan hal-hal teknis seperti *set-up* PC, proyektor, monitor dan sensor bahkan website untuk menunjang keberlangsungan proyek ini, kami melakukan pembagian tugas menjadi dua bagian yaitu pengurus front-end untuk kebutuhan website menggunakan laravel dan pengurus keperluan hardware serta *TouchDesigner artist*. Berikut pencapaian yang telah kami lakukan:

1. membuat website untuk menu pemilihan avatar



Gambar 3. Tampilan website untuk memilih karakter avatar

2. membuat efek animasi gelombang polygon interaktif di *TouchDesigner*



Gambar 4. Tampilan efek animasi gelombang polygon interaktif

3. membuat proses logika pemunculan karakter di TouchDesigner



Gambar 5. Tampilan proses logika pemunculan karakter

4. Pengaturan rasio gambar di Resolume bertugas untuk memberikan bentuk pada video agar dapat menciptakan dan mengontrol pemetaan output video dengan lebih mudah dipahami selama menggunakan fitur dari Resolume Arena.



Gambar 6. Tampilan pengaturan rasio gambar pada resolume

5. Testing konten *unseen media* di kala kini nanti





Gambar 7. Testing konten *unseen media* di kala kini nanti

6. Pemasangan proyektor untuk kebutuhan *ambient ads* di Cupola dan Cozy





Gambar 8. Pemasangan proyektor untuk kebutuhan *ambient ads*

7. Opening konten *final exhibition unseen media*





Gambar 9. Tampilan konten *opening exhibition unseen media* di kala kini nanti

Bab IV Penutup

IV.1 Kesimpulan

PT Sembilan Matahari merupakan studio interdisipliner asal Bandung, Indonesia yang bergabung sebagai Mitra dalam program Kampus Merdeka yang digagas oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim. Peserta Magang di PT Sembilan Matahari batch 2 ini disebut sebagai NM Lab Academic Internship Program (NMLAI). Penulis tergabung dalam divisi Mobile Creative Coder. Pelaksanaan magang dilakukan secara hybrid dengan 50% WFO dan 50% WFH, dimulai dengan onboarding pada tanggal 18 Agustus 2022. Task yang diberikan mengikuti kondisi proyek yang sedang dikerjakan oleh perusahaan. Serta terlibat dalam final project berupa intern exhibition.

IV.2 Saran

Saran yang mungkin dapat penulis berikan kepada PT Sembilan Matahari adalah dibuatnya sebuah diagram kegiatan yang mana dapat membantu selama pelaksanaan kegiatan magang supaya pengerjaan task lebih terstruktur.

Referensi

Kampus Merdeka. (2022). *Tentang kami*. Diakses pada 30 Desember 2022. <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about>

Sembilan Matahari. (2022). *About*. Diakses pada 30 Desember 2022. <https://sembilanmatahari.com/about/>

NM Lab Academic Internship

OVERVIEW LEARNING OF THE DIGITAL ART INDUSTRY

MAGANG BERSERTIFIKAT
KAMPUS MERDEKA

PT. SEMBILAN MATAHARI | 2022



Executive Summary

Sembilan Matahari (NM) memiliki Sumber Daya Manusia dengan latar belakang pendidikan dan keahlian yang beragam. Berangkat dari itu, selama 9 tahun terakhir, Sembilan Matahari telah membuka peluang magang bagi siswa maupun mahasiswa untuk dapat memperoleh pengalaman kerja nyata dalam industri kreatif.

Program magang Sembilan Matahari yang kami sebut sebagai NM Lab Academic Internship Program (NMLAI) sudah kami jalankan awal tahun 2022 secara mandiri, dan saat ini mendapatkan dukungan dari MSIE Kampus Merdeka dengan judul program: Overview Learning of the Digital Art Industry. Dalam NMLAI pemegang akan memiliki dua tugas utama, yaitu:

1. *Tap in / ikut mengerjakan proyek-proyek NM yang sedang berjalan, baik proyek eksternal (commissioned & partnership) maupun proyek internal (retail, system improvement, operasional perusahaan), sesuai dengan latar belakang pendidikan maupun minat dengan pendampingan langsung mentor. Keterlibatan peserta dalam proyek berjalan dengan format on the job training dimana peserta akan mengikuti keseluruhan SOP pengerjaan proyek mulai dari pemberian brief sampai task delivery.*
2. *Proyek akhir magang berupa Intern Exhibition, dimana seluruh peserta bekerja secara tim untuk menyelenggarakan eksibisi seni digital di Kala Kini Nani. Eksibisi digital ini merupakan miniatur dari alur pengerjaan proyek yang sesungguhnya. Peserta mengambil peran masing-masing dalam pengerjaan eksibisi tersebut secara penuh dimana mentor hanya bertindak sebagai pengawas (dalam hal ini bisa dianalogikan sebagai klien).*

Tujuh posisi magang ditawarkan untuk total 50 peserta melalui seleksi administrasi dan interview online dengan mentor, yaitu:

1. Project Management Officer
2. Concept & Communication Planner
3. Media Production
4. Graphic Designer
5. Motion Designer
6. 3D Modeller
7. Creative Coder

Profil Sembilan Matahari

Berdiri pada tahun 2007, Sembilan Matahari (NM) adalah studio interdisipliner asal Bandung, Indonesia.

Karya Sembilan Matahari melibatkan eksplorasi audiovisual dan multimedia yang memiliki akar dalam desain, pembuatan film, dan teknologi digital yang diterjemahkan ke dalam projection mapping, pengalaman digital dan pameran serta instalasi imersif.

Tim Sembilan Matahari terdiri dari praktisi yang mencakup seni dan desain, sains dan teknologi, serta disiplin terkait. Sembilan Matahari bekerjasama dengan mitra di seluruh dunia dalam menghasilkan karya inovatif dan kolaboratif. Melalui karyanya, Sembilan Matahari ingin menginspirasi, menantang, dan mendorong pikiran — untuk memandang jauh melampaui kebiasaan.

Milestone Sembilan Matahari





Struktur Organisasi



Program Canvas

Program magang bersertifikat di Sembilan Matahari dilakukan sesuai dengan canvas yang telah kami rancang sebelumnya. Selain melibatkan peserta ke dalam proyek-proyek yang sedang berjalan, peserta juga mengerjakan proyek akhir berupa ekshibi seni digital di Kala Kini Nani Digital Art Platform.

Proses rekrutmen dilakukan melalui seleksi administrasi berupa kesesuaian CV dan porto, dan interview dengan mentor sebagai user untuk melihat kesesuaian kualifikasi dan minat.

Proses magang dilakukan sesuai dengan canvas yang telah dirancang, meliputi kegiatan awal yang harus dilakukan dan kegiatan selama proses magang.

Selanjutnya, mahasiswa yang telah dinyatakan lolos sebagai peserta diberi pembekalan awal tentang perusahaan dan cakupan tugas yang mereka kerjakan.

Project Definition

• ONGOING PROJECTS

Di tahun 2022, Sembilan Matahari dipercaya untuk mengerjakan beberapa proyek besar seperti pembuatan konten Museum Sejarah Islam Masjid Raya Provinsi Jawa Barat dan beberapa proyek destinasi wisata alam yang dikolaborasi dengan instalasi audio visual dan teknologi. Proyek-proyek ini menjadi momentum penting bagi perusahaan juga Indonesia untuk merunjukkan eksistensinya di industri kreatif.

Dengan terlibat langsung dalam pengerjaan proyek yang sedang berlangsung, peserta diharapkan dapat mendapatkan pengalaman nyata dalam industri kreatif serta pengembangan keahlian baik teknis maupun non-teknis.

Bagi perusahaan, sebagai pelaku industri pun berharap mendapatkan banyak temuan baru tentang calon Sumber Daya Manusia dan trend pembelajaran terkini, termasuk karakter dari SDM potensial tersebut terkait penyusunan perencanaan SDM pada khususnya, dan perencanaan perusahaan pada umumnya.

Secara umum pendefinisian pekerjaan untuk ongoing project adalah sebagai berikut:

Project urgency	: Keberlangsungan Sembilan Matahari sebagai perusahaan
Project mission	: Keterlibatan peserta dalam penyelesaian ongoing project

Project scope	: Mengikuti scope ongoing project, pembagian tugas disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta
Project timeline	: Agustus – Desember 2022 (mengikuti timeline ongoing project)
Project resources	: Perusahaan dan stako-holders project
Learners	: Seluruh peserta magang dalam divisinya masing-masing
Required qualifications	: Kualifikasi peserta disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing divisi
Learning outcomes	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan wawasan akan dunia industri 2. Pengembangan dan penerapan keahlian sesuai dengan kebutuhan industri 3. Mendapatkan pemahaman tentang alur kerja industri 4. Mengasah keterampilan non teknis seperti etika dunia kerja, komunikasi, koordinasi, tanggung jawab dan manajemen waktu
Success indicators	: Peserta dapat menyelesaikan tugas secara tepat waktu sesuai dengan brief, standarisasi kualitas pekerjaan dan tenggat waktu yang telah diberikan

• **INTERNS EXHIBITION (FINAL PROJECT)**

Selain keterlibatan dalam ongoing project peserta diberi tugas akhir berupa Intern Exhibition di Kala Kini Nanti. Dalam Intern Exhibition, peserta diberi kebebasan untuk menentukan konsep eksibisi dan pelaksanaan event. Intern Exhibition menjadi media pembelajaran yang menyeluruh bagi peserta karena eksibisi ini secara garis besar merupakan miniatur atas alur kerja dan proses produksi proyek-proyek yang dikerjakan oleh perusahaan.

Secara umum pendefinisian pekerjaan untuk final project adalah sebagai berikut:

Project urgency	: Media belajar secara langsung (hands on) bagi peserta terkait alur kerja dan proses produksi
Project mission	: Seluruh peserta mampu secara kolaboratif menghadirkan eksibisi seni digital yang layak untuk dipamerkan ke masyarakat umum
Project scope	: <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan konsep eksibisi

- Produksi audio visual
- Marketing dan promosi
- Pelaksanaan event
- Dokumentasi event

Project timeline	: Agustus – Desember 2022
Project resources	: Seluruh peserta, sponsor, media partner
Learnners	: Seluruh peserta magang dalam divisinya masing-masing
Required qualifications	: Kualifikasi peserta disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing divisi
Learning outcomes	:

1. Management project – mencakup semua hal yang perlu diketahui dalam perencanaan project termasuk pembuatan timeline sesuai kapasitas produksi dan penentuan anggaran biaya.
2. Kemampuan analisis market dan pembuatan konsep yang sesuai dengan target yang ingin dicapai.
3. Kemampuan komunikasi dan negosiasi dengan pihak eksternal untuk keberlangsungan event.
4. Kemampuan produksi audio dan visual.
5. Kemampuan untuk membuat dan melakukan strategi marketing dan promosi.
6. Kemampuan melakukan kerja sama dan diskusi yang baik dan terarah.

Success indicators	:
--------------------	---

1. Pelaksanaan event sesuai dengan timeline
2. Pencapaian target jumlah pengunjung
3. Kesesuaian capaian dengan target marketing dan promosi yang telah ditentukan

Project Framework

Program ini menggunakan gabungan dari framework Design Thinking dengan Project Management mengingat lingkup pekerjaan yang interdisipliner.

Divisi Kreatif akan menggunakan Framework Design Thinking yang terdiri dari:

Empathy

Tahap ini dimulai dari identifikasi masalah dan mencari solusi praktis dan kreatif yakni dengan menekankan pendekatan dari sisi user. Dalam tahap ini perlu dilakukan riset untuk mengumpulkan wawasan tentang pengguna dengan melihat dari sisi psikologis dan emosionalnya.

Define

Pemetaan analisis masalah dan mengetahui apa yang menjadi hambatan bagi user dari hasil pengamatan yang didapatkan dari tahap empati. Output yang diharapkan adalah penggambaran ide awal berdasarkan pandangan user tersebut melalui produk atau aksibisi yang akan dibuat.

Ideate

Pada tahap ini mulai dilakukan pencarian solusi atas masalah melalui penggalian ide bersama tim dengan brainstorm, scaemper, mind mapping hingga worst possible idea. Pemilihan teknik penggalian ini diharapkan dapat mengerucutkan beberapa ide yang difokuskan untuk diplikasikan.

Prototype

Tahap ini adalah proses mengubah ide yang didapatkan dari tim menjadi tiruan produk nyata atau produk uji coba. Di tahap prototipe ini tim akan fokus pada kendala dan kekurangan prototype tersebut. Prototipe ini juga akan terus ditingkatkan, dirancang, diperbaiki sehingga mendekati hasil dari produk yang diinginkan.

Test

Merupakan tahap pengujian prototipe, dimana dalam tahap ini pengujian tersebut akan dilakukan kepada seluruh internal perusahaan juga pihak-pihak eksternal terpilih untuk mendapatkan input terhadap hasil pekerjaan sebelum dipresentasikan kepada publik.

Sementara itu, divisi pelaksana proyek akan menggunakan framework Project Management dengan tahap-tahap sebagai berikut:

Tahap Inisiasi

Tahap Inisiasi akan dilakukan bersama dengan divisi kreatif dengan menggunakan pedoman Design Thinking, dimana output atau tujuan akhir proyek disepakati oleh seluruh tim yang terlibat dan menghasilkan proposal proyek untuk diajukan kepada internal perusahaan.

Tahap Planning

Setelah proposal proyek disetujui, selanjutnya masuk ke tahap perencanaan dimana dilakukan perincian bagaimana project akan dilaksanakan sehingga dapat menghasilkan deliverable output sesuai yang disepakati pada tahap inisiasi.

Tahap Eksekusi, Monitoring dan Kontrol

Setelah rencana pelaksanaan project selesai, maka project dapat langsung dieksekusi sesuai dengan rencana dan harus dilakukan kontrol serta monitoring secara rutin untuk memastikan keberlangsungan project masih sesuai dengan rencana.

Tahap Closing

Jika seluruh aktivitas yang direncanakan sudah terlaksana dan deliverable outputs sudah berhasil dicapai, maka project masuk dalam tahap closing atau penyelesaian.

Tahap Review Pasca Implementasi

Setelah project selesai, maka selanjutnya dilakukan evaluasi/review untuk menilai apakah project tersebut sesuai dengan objektif awalnya, diselesaikan tepat waktu dan menggunakan resource sesuai dengan yang direncanakan, kemudian hal-hal apa saja yang menjadi penghambat dan apa pelajaran yang dapat diambil untuk menghindari masalah serupa di masa depan.

Learning Guidance

Learning guidance mengacu kepada detail kompetensi yang telah disampaikan dalam proposal, dan kami lampirkan juga dalam laporan ini. Secara umum, wawasan yang ingin kami bagikan kepada peserta -sesuai dengan kebutuhan di industri kami mencakup:

- **Soft Skill / Social Skill:**
 - Creativity
 - Leadership
 - Reasoning
 - Problem Solving
 - Ideation
 - Team Work
 - Communication
 - Research & Analytics

- **Hard Skill:** Pengembangan kompetensi teknis sesuai dengan posisi masing-masing peserta

Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peserta secara umum adalah sebagai berikut:

1. Understanding the Digital Art Industry
2. Research and basic knowledge of roles
3. Ideation & brainstorming
4. Interview with stakeholders
5. Presentations and discussions
6. Project supporting
7. Final project planning and execution
8. Reporting

Supervision Guidance

Pada tahap awal, mentor memberikan pendampingan berupa pengenalan materi berupa pengenalan tugas, sistem kerja dan sistem pelaporan. Peserta diberi pembekalan awal, dan diberikan challenge atau tugas awal yang langsung dipresentasikan kepada tim untuk memetakan kemampuan dan keahlian teknis.

Memasuki minggu ke-3, peserta akan dilibatkan ke dalam ongoing project dan juga dilibatkan ke dalam meeting internal maupun external sesuai dengan pembagian tugas. Dalam hal ini, mentor memberikan arahan atas tugas dan mengevaluasi hasil pekerjaan.

Secara paralel, seluruh peserta juga akan membuat konsep dan perencanaan untuk final project yang progresnya dipresentasikan kepada seluruh mentor setiap minggu. Monitoring progres baik untuk ongoing project maupun final project berbeda setiap divisinya, tetapi dilakukan secara berkala mulai dari meeting harian maupun mingguan.

Kegiatan mentoring akan berjalan secara organik, setiap proses dan hasil pekerjaan harus melalui proses diskusi dan approval dari mentor. Mentor mendorong peserta untuk aktif dalam melakukan research mandiri, yang kemudian diberi arahan dan masukan yang sesuai.

Metode evaluasi dilakukan dengan cara observasi dari keseluruhan proses (riset, diskusi, teamwork), serta penilaian atas hasil kerja dan kesesuaian dengan brief atau perencanaan yang sudah dibuat.

Sistem penilaian dan skoring dilakukan oleh setiap mentor dedicated dengan masukan dari karyawan lain dalam divisi, dengan angka penilaian 0-100.

Lampiran

Lampiran 3. Detail Kompetensi / Learning Guidance

PROJECT MANAGEMENT OFFICER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity detail)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Analisa dan evaluasi terhadap proyek sebelumnya	Mampu memberikan input dan mengolah data dan proyek sebelumnya yang serupa	Peserta mempelajari metode analisis masalah dan menghasilkan output berupa penyelesaian masalah yang lebih baik	40 jam	Evaluasi hasil rfid yang dilakukan dan input problem solving
Project Management Knowledge (konsep-konsep)	Mampu memetakan kebutuhan dan perencanaan proyek	Peserta mempelajari metode project management termasuk didalamnya penyusunan proposal	120 jam	Evaluasi proposal
Pengorganisasian	Mampu memetakan kebutuhan SDM untuk pelaksanaan proyek	Peserta mempelajari pemetaan sumber daya manusia dengan pemahaman atas jobdesc dan kapabilitas masing-masing SDM dan menempatkan SDM sesuai dengan kebutuhan proyek	60 jam	Evaluasi pemetaan SDM sudah sesuai dengan kebutuhan, observasi komunikasi peserta dengan SDM
Manajemen waktu	Mampu membuat jadwal kerja pelaksanaan proyek	Peserta mempelajari cara membuat jadwal kerja yang efisien dan efektif sesuai target proyek dan kemampuan tim	50 jam	Evaluasi kesiapan timeline proyek, observasi proses diskusi kelompok
Analisa kebutuhan proyek	Mampu membuat perencanaan kebutuhan proyek terkait Sumber Daya Industri	Peserta melakukan analisa terhadap kebutuhan industri proyek (sarana dan prasarana pendukung)	50 jam	Evaluasi tem-tem kebutuhan proyek yang telah dibuat
Penyusunan Manual pelaksanaan proyek	Mampu membuat manual pelaksanaan proyek	Peserta merajutkan project management knowledge sebagai panduan bagi tim dalam melaksanakan proyek	100 jam	Evaluasi hasil penyusunan manual
Kerja sama tim secara dinamis	Mampu memprotekan proses agile scrum	Peserta merajutkan kerjasama kolaboratif melalui backlogging, cycle meeting, dan daily scrum	50 jam	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Ketahanan dan kemampuan beradaptasi di lingkungan yang baru	Mampu memprotekan isi kuadran kecerdasan emosional	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin	50 jam	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok

		mencaritakannya di dalam kelompok		
Komunikasi Eksternal	Mampu melakukan komunikasi dengan mitra bisnis yang baik dengan pihak eksternal terkait kebutuhan proyek	Peserta akan didampingi untuk melakukan komunikasi dengan pihak eksternal terkait kebutuhan proyek	50 jam	Observasi etika komunikasi
Performance review	Mampu melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan	Peserta akan membuat laporan atas hasil proyek dan melakukan performance review terhadap hasil kerja tim secara keseluruhan	50 jam	Evaluasi hasil laporan
Pemahaman alir bidang- bidang kerja pada alir operasi bisnis	Mampu memahami alir kerja pada setiap bidang proses yang ada	Peserta diberikan pembelajaran perihal alir kerja pada setiap bidang yang ada	50 jam	Penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman pemangong untuk setiap alir kerja pada setiap bagian yang ada
Observasi dan wawancara berbagai stakeholder untuk penjabaran alir proses bisnis	Mampu melakukan observasi dan wawancara dengan multi-stakeholders dan berbagai bidang sesuai dengan alir proses bisnis yang berlaku	Peserta akan diberikan pembekalan bila cara melakukan observasi dan wawancara untuk kebutuhan pembuatan/perbaikan standar operasional prosedur	50 jam	Penilaian atas dokumen laporan hasil observasi dan wawancara
Project budget planning	Mampu membuat proyeksi anggaran proyek	Pembuatan anggaran untuk proyek ekshibisi	50 jam	Penilaian atas kesesuaian dan detail proyeksi anggaran
Pembuatan laporan pertanggungjawaban keuangan	Mampu membuat laporan pertanggungjawaban keuangan	Peserta diberikan pemahaman tentang cara membuat laporan pertanggung jawaban keuangan berdasarkan budget yang telah disetujui dan peggunaan dana	50 jam	Penilaian hasil kesesuaian laporan pertanggung jawaban
Pemahaman Alir Operasi Bisnis :	Mampu memahami alir proses operasi bisnis yang berlaku	Peserta diberikan pembelajaran perihal alir proses bisnis yang berlaku melalui sesi yang bertahap	50 jam	Penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman pemangong untuk setiap alir proses bisnis yang berlaku

CONCEPT & COMMUNICATION PLANNER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktikkan isi kuadran kecerdasan emosi	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakannya di dalam kelompok	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok
Kemampuan identifikasi dan analisa masalah	Mampu memetakan masalah yang terjadi di masyarakat yang perlu dijadikan perhatian	Peserta melakukan riset isu sosial dan lingkungan dan menungskannya ke dalam laporan	70	Penilaian laporan
Presentasi	Peserta melakukan presentasi atas rencana kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	Peserta melakukan presentasi atas hasil kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	50	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung
Pencarian referensi / riset market	Mampu melakukan analisa market sederhana dan mencari referensi visual atau narasi yang telah dibuat	Peserta melakukan market research sederhana untuk menentukan konsep dan target pencapaian	40	Penilaian atas analisa market dan konsep
Kejasama tim secara dinamis	Mampu mempraktikkan proses agile scrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaborasi melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Pembuatan kerangka narasi	Mampu membuat kerangka cerita	Peserta membuat kerangka cerita berdasarkan hasil brainstorming	50	Penilaian proses dan hasil pembuatan kerangka cerita
Kemampuan memunculkan ide	Mampu memunculkan ide proyek atas analisa masalah	Peserta melakukan brainstorming dan memetakan ide untuk kemudian dikerucutkan menjadi karna proyek	40	Observasi diskusi kelompok dan penilaian hasil diskusi
Pembuatan narasi utuh	Mampu membuat narasi utuh yang akan digunakan sebagai referensi oleh tim visual	Peserta mengembangkan kerangka cerita untuk menjadi narasi utuh	150	Penilaian hasil pembuatan narasi
Branding/Analisa	Mampu membuat analisa terkait branding perusahaan maupun pihak terkait	Peserta membuat analisa branding perusahaan	40	Penilaian hasil analisa
Goal setting & strategy	Mampu membuat target pencapaian dan	Peserta membuat target pencapaian social media dan	50	Observasi diskusi kelompok dan

development Social Media	alibagi untuk mencapai target	rencana strategi untuk mencapai target tersebut		pemilihan target dan strategi
Content Planning Social Media	Mampu membuat perencanaan konten media sosial	Peserta membuat perencanaan konten media sosial selama masa magang berlangsung	140	Observasi kemampuan problem solving dan penjabaran perencanaan
Komunikasi media	Mampu melakukan komunikasi terhadap publik melalui media sosial maupun media massa	Peserta dilatih untuk melakukan komunikasi melalui caption dan interaksi sosial media dan komunikasi media massa melalui nls media maupun wawancara	120	Observasi komunikasi publik
Supervisi dan monitoring	Mampu melakukan supervisi dan monitoring untuk memastikan nantai sesuai dengan produksi	Peserta melakukan supervisi dan pengawasan proses produksi	90	Observasi komunikasi antar tim

CREATIVE CODER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
System Integration	Mampu mengintegrasikan perangkat lunak dan perangkat keras, dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan	Peserta diajarkan cara yang efektif dan efisien dalam mengintegrasikan fungsi perangkat lunak dan keras sesuai goal yang ditentukan.	160	Ketepatan fungsi dan hasil integrasi perangkat peserta secara tertulis dan lisan.
Pengenalan Perangkat Lunak dan Keras	Mengenal fungsi dan cara kerja dasar dari tiap perangkat yang digunakan	Peserta akan dikenalkan dan mencoba berbagai macam perangkat lunak (resolusi, processing, touch designer, unity, arduino, dll.) maupun keras (berbagai macam sensor, arduino, projector, lighting, dmx controller, dll.) yang digunakan oleh perusahaan untuk menghasilkan karya	60	Pemahaman peserta atas fungsi, cara kerja, dan penggunaan perangkat lunak maupun keras secara tertulis dan lisan.
Basic Visualization	Mampu membuat visualisasi dasar (berbentuk geometris) dalam wujud 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman.	Peserta akan diberikan arahan, contoh, tips dan trik mengenai cara membuat visualisasi sederhana menggunakan bahasa pemrograman.	50	Pemahaman peserta atas fungsi perintah pada perangkat lunak secara tertulis dan lisan.

Basic Programming	Mampu menulis bahasa pemrograman. Dasar untuk memberikan perintah pada suatu perangkat.	Peserta akan diberikan arahan, contoh, tips dan trik mengenai cara memberikan perintah pada suatu perangkat dengan mengubah value maupun variabel dan bahasa pemrograman yang sudah ada.	50	Pemahaman peserta atas fungsi perintah pada perangkat lunak secara tertulis dan lisan.
Intermediate Programming	Mampu melakukan kustomisasi bahasa pemrograman sesuai dengan output yang diminta oleh mentor atau kebutuhan proyek.	Peserta akan diberikan tugas menulis atau mengkustomisasi bahasa pemrograman untuk memberikan perintah suatu perangkat sesuai fungsi akhir yang diharapkan.	250	Peserta berhasil menyelesaikan hasil pekerjaan sesuai instruksi mentor dan dapat menjelaskan secara tertulis dan lisan.
Advanced Visualization	Mampu membuat visualisasi kompleks dan bergerak dalam bentuk 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman.	Peserta akan diberikan instruksi dan bimbingan untuk membuat visualisasi yang kompleks berdasarkan brief pekerjaan dalam rentang waktu yang ditentukan.	150	Hasil karya dan pemahaman peserta secara tertulis dan lisan.
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktekkan lei kuis dan koordinasi email.	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin mencatatkannya di dalam kelompok.	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok.
Troubleshooting	Mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis yang muncul ketika uji coba maupun implementasi.	Peserta akan diberikan cara menganalisis secara abstrak maupun spesifik mengenai masalah yang muncul pada fungsi perangkat dan juga cara menyelesaikan masalah teknis tersebut dengan waktu yang sesuai.	100	Peserta berhasil mengatasi masalah yang ditemukan secara tertulis dan lisan.
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum.	Peserta menjalankan kerjasama kolaboratif melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum.	50	Daily scrum log (dengan Trello)

GRAPHIC DESIGNER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan identifikasi dan analisa brief sap project	Mampu menganalisa brief yang sudah dibuat dari team story development.	Peserta melakukan analisa untuk menjabarkan brief yang sudah diterima lalu dilakukan bersama team untuk dilanjutkan ke proses berikutnya.	50	Observasi diskusi team dan penilaian hasil diskusi.

Kemampuan dalam membuat sebuah konsep	Mampu membuat konsep desain berdasarkan analisa brief dan referensi	Peserta mampu memalakan brief serta referensi menjadi sebuah konsep desain	200	Penilaian proses dalam membuat konsep desain
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaboratif melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Kemampuan dalam mencari referensi dan membuat riset	Mampu mencari referensi dan melakukan riset atas nara yang telah diterima	Peserta mampu mencari referensi dan melakukan riset baik dari visual, tata letak desain dan tipografi yang relevan dengan nara	100	Penilaian kesesuaian nara dengan referensi
Presentasi	Mampu mempresentasikan hasil kerja	Peserta melakukan presentasi atas hasil kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	100	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung
Produksi	Mampu membuat sebuah Final Artwork untuk produksi	Membuat Final Artwork untuk segera diproduksi (untuk media cetak masuk ke proses pencetakan dan media digital dibuat file jadi yang siap untuk diupload)	100	Penilaian berdasarkan proses dalam membuat Final Artwork
Visualisasi	Mampu membuat visual desain berdasarkan konsep yang telah dibuat	Peserta melakukan proses merancang visual, tata letak desain dan tipografi sehingga menjadi sebuah preview desain yang baik	250	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil dari visual yang dibuat
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktekkan isi kuadran kecerdasan emosi	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakannya di dalam kelompok	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok

MEDIA PRODUCTION

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktekkan isi kuadran kecerdasan emosi	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakannya di dalam kelompok	30	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok
Pembuatan konsep	Mampu membuat konsep produksi konten	Peserta membuat konsep branding melalui sosial media	50	Penilaian konsep

		yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan proyek		
Presentasi	Mampu mempresentasikan konsep yang telah dibuat	Peserta melakukan presentasi konsep ke seluruh tim dan mendapatkan masukan	40	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung
Market Research	Mampu melakukan riset dan mencari referensi yang sesuai dengan kebutuhan proyek	Peserta melakukan market research sederhana untuk menentukan konsep dan target pencapaian	40	Penilaian hasil market research
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum	Peserta menjelaskan kerjasama kolaboratif melalui backlogging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)
Perencanaan produksi	Mampu membuat perencanaan produksi	Peserta membuat rencana produksi termasuk jadwal kerja, jadwal shooting, dan kebutuhan yang diperlukan	80	Penilaian rencana produksi
Pemahaman atas Proses post produksi	Mampu memahami proses post produksi dan melakukan quality control	Peserta melakukan pengawasan dan quality control terhadap proses pasca produksi	20	Observasi komunikasi dan keesuaian jadwal kerja
Pembuatan konten	Mampu melakukan produksi konten	Peserta menjalankan proses produksi konten sesuai perencanaan produksi	200	Observasi lapangan proses produksi
Sound Recording	Mampu mempraktekkan setup dan teknik rekaman	Peserta akan diberikan dengan setup rekaman dan mengaplikasikannya untuk berbagai keperluan rekaman. Seperti rekaman voiceover, bley, dll	40	Penilaian berdasarkan kejernihan hasil rekaman
Teknis penggunaan kamera & Penunjang kebutuhan produksi	Mampu mengoperasikan alat yang berkaitan dengan kebutuhan produksi photo & video dengan baik	Peserta mampu mengoperasikan alat yang berkaitan dengan kebutuhan produksi photo & video sebagai individu maupun tim	50	Penilaian proses dan hasil produksi photo & video secara keseluruhan
Pengelolaan sumber daya manusia	Mampu memetakan kebutuhan sumber daya manusia baik internal maupun eksternal	Peserta memetakan kebutuhan sumber daya manusia dan mengkomunikasikan kebutuhan tersebut kepada masing-masing SDM	40	Observasi komunikasi antar tim dan eksternal, penilaian efisiensi SDM
Kemampuan analisis brief	Mampu menjerumuskan brief dengan baik dan mengaplikasikannya pada produksi	Peserta mampu mengaplikasikan brief secara individu maupun sebagai tim	20	Penilaian hasil kerja sebagai individu maupun tim
Video editing	Mampu menggunakan software video editing dan teknik-teknik terkait video editing	Peserta mengolah ases foto dan video sesuai dengan konsep produksi	100	Penilaian hasil drafan video

Audio Editing	Mampu menyiapkan rekaman audio ke tahap siap guna.	Peserta akan menyesuaikan level rekaman dengan media. Memperbaiki timing, menghilangkan noise, dll. Untuk menghasilkan kualitas audio yang lebih baik.	40	Penilaian berdasarkan kecepatan kerja menggunakan Digital Audio Workstation.
Music Production	Mampu membuat musik sederhana atau menggunakan musik untuk kebutuhan produksi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.	Peserta akan menganalisa referensi musik yang didapat (baik dari rekam atau diplay sendiri) - dengan dibekali ilmu komposisi musik, instrumentasi, dan mixing, peserta akan ditantang untuk menciptakan musik berdasarkan analisisnya.	60	Penilaian berdasarkan kecepatan nuansa yang ingin disampaikan.
Management data aset	Mampu mengatur dan mengolah data hasil produksi secara struktural.	Peserta mengatur dan mengolah data hasil produksi dengan teratur.	20	Penilaian atas manajemen data yang sudah dibuat.

MOTION DESIGNER

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Compositing sesuai Template Content	Mampu mengolah file aset yang sudah dibuat dan diimport dan menjadikan sebuah visual yang sesuai dengan brief.	Peserta melakukan proses compositing visual dari aset yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah preview compositing yang baik.	200	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil compositing dari preview image.
Presentasi	Mampu mempresentasikan hasil kerja.	Peserta melakukan presentasi atas hasil kerja ke seluruh tim dan mendapatkan masukan.	50	Penilaian presentasi dan komunikasi selama presentasi berlangsung.
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktekkan kekuatan kecerdasan emosi.	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin memceritkannya di dalam kelompok.	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok.
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum.	Peserta menjalankan kerjasama kolaboratif melalui backlogging, cycle meeting, dan daily scrum.	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace).
Pembuatan Motion Content	Mampu mengarsikan (animasi/motion) aset.	Peserta melakukan proses pembuatan animasi/motion.	200	Penilaian berdasarkan

	visual dan berbagai jenis	pada aset yang sudah di olah dalam compositing sehingga visual pada content menjadi bergerak secara dinamis		proses dan melihat hasil compositing dari preview animasi
Kemampuan Management Data Asset	Mampu mengatur semua data yang dikumpulkan dan membuat foldering yang terstruktur	Peserta melakukan pengumpulan keseluruhan data file aset baik dari file visual gambar, animasi, render sequence, audio untuk narasinya diolah untuk membuat visual dan mulai dianimasikan.	100	Penilaian proses dan hasil mengatur file dengan baik dan terata
Kemampuan Identifikasi dan analisa brief tiap project	Mampu menganalisa brief yang sudah dibuat dari team story development	Peserta melakukan riset untuk menjabarkan brief yang sudah diterima lalu dilakukan bersama team untuk dilanjutkan ke proses berikutnya	50	Observasi diskusi team dan penilaian hasil diskusi
Rendering	Mampu melakukan proses terakhir finalisasi dari animasi tersebut yaitu proses rendering	Peserta mengatur visual content yang akan difinalisasikan dan melakukan proses terakhir yaitu rendering	100	Penilaian berdasarkan hasil render yang baik, tepat, dan teratur
Pencarian referensi dan Menojemahkan brief menjadi visual	Mampu mencari referensi atau narasi yang telah diterima	Peserta mampu mencari referensi baik visual, tutorial, sample motion yang relevan dengan narasi	100	Penilaian berdasarkan narasi dengan referensi

3D MODELLER

Kompetensi (Developer skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
Kemampuan Management Data Asset	Mampu mengatur semua data yang dikumpulkan dan membuat foldering yang terstruktur	Peserta melakukan pengumpulan keseluruhan data file aset baik dari file visual gambar, animasi, render sequence, audio untuk narasinya diolah untuk membuat visual dan mulai dianimasikan.	100	Penilaian proses dan hasil mengatur file dengan baik dan terata
Rendering	Mampu melakukan proses terakhir finalisasi dari animasi tersebut yaitu proses rendering	Peserta mengatur visual content yang akan difinalisasikan dan melakukan proses terakhir yaitu rendering	100	Penilaian berdasarkan hasil render yang baik, tepat, dan teratur

Pencarian referensi dan Menerjemahkan brief menjadi visual	Mampu mencari referensi atau nama yang telah diterima	Peserta mampu mencari referensi baik visual, tutorial, sample motion yang relevan dengan narasi	100	Penilaian kesesuaian narasi dengan referensi
Pembuatan Asset 3D Modeling	Mampu membuat 3D model yang dibutuhkan sesuai brief	Peserta melakukan proses pembuatan modeling 3D asset untuk pembuatan animasi	100	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil compositing dari preview image
Animasi 3D Asset	Mampu membuat animasi 3D asset sesuai kebutuhan dan yang di brief	Peserta melakukan animasi/motion pada 3D asset yang sudah dan akan disesuaikan pada compositing	100	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil pada render preview animasi
Compositing Asset 3D ke Template Content	Mampu mengolah file asset yang sudah dibuat dan diterima dan menjadkan sebuah visual yang sesuai dengan brief	Peserta melakukan proses compositing visual dari asset yang sudah dibuat untuk dijadikan sebuah preview compositing yang baik	100	Penilaian berdasarkan proses dan melihat hasil render preview
Kemampuan identifikasi dan analisa brief tiap project	Mampu memisahkan sebuah analisa brief yang sudah dibuat dari team story development	Peserta melakukan riset untuk menjabarkan brief yang sudah diterima lalu didiskusikan bersama team untuk dilanjutkan ke proses berikutnya	50	Observasi diskusi team dan penilaian hasil diskusi
Kemampuan adaptasi	Mampu mempraktikkan isi kuadran kecerdasan emosi	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakannya di dalam kelompok	50	Catatan jurnal harian, catatan diskusi kelompok
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktikkan proses agile scrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaborasi melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan Google Workspace)

Lampiran B. Log Activity

Daily Report NMLAI 2022 BATCH II

Nama : Fariha 'Ulya Rahma

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

Divisi : Creative Coder

Bulan : Agustus

Tanggal/Bulan/Tahun	Jam	Kegiatan
18/Agustus/2022	09.00-09.30	On Boarding pertama, perkenalan dengan para mentor dan teman - teman baru yang tergabung di NMLAI Sembilan Matahari
19/Agustus/2022	10.00 - 12.00	Pengenalan divisi creative coder
22/Agustus/2022	10.00 - 17.00	pengenalan software dan meeting untuk tugas selama 5 bulan
23/Agustus/2022	10.00 - 17.00	percobaan dan pengenalan software touchdesigner
24/Agustus/2022	11.00 - 17.00	percobaan software touchdesigner
25/Agustus/2022	10.00 - 17.00	Kick off meeting dengan hampir seluruh intern NM
26/Agustus/2022	10.00 - 17.00	membuat website landing pages dan halaman create avatar untuk percobaan
29/Agustus/2022	10.00 - 19.00	hosting website dan mencoba touchdesigner
30/Agustus/2022	10.00 - 11.00	membuat circle bergerak dan mengganti warna di touchdesigner
31/Agustus/2022	16.00 - 17.00	membuat easy movement detection (text, constant, tima)

Daily Report NMLAI 2022 BATCH II

Nama : Fariha 'Ulya Rahma

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

Divisi : Creative Coder

Bulan : September

Tanggal/Bulan/Tahun	Jam	Kegiatan
01/September/2022	10.00-19.00	membuat easy movement (corp, blur, threshold)
02/September/2022	10.00 - 19.00	membuat morphing between object - instancing (memasukkan 3d)
05/September/2022	10.00 - 19.00	-membuat daily report -meeting tentang challenge membuat website avatar yang ter direct ke touchdesigner untuk final project
06/September/2022	10.00 - 19.00	SAKIT
07/September/2022	10.00 - 19.00	SAKIT
08/September/2022	10.00 - 19.00	SAKIT
09/September/2022	10.00 - 19.00	berkunjung ke Fairy Garden
12/September/2022	10.00 - 19.00	memulai pembuatan menu untuk pemilihan avatar
13/September/2022	10.00 - 19.00	pengembangan login dan avatar menu pages
14/September/2022	10.00 - 19.00	melanjutkan pengembangan website
15/September/2022	10.00 - 19.00	menggabungkan hasil project web yang dibuat masing-masing anggota
16/September/2022	10.00 - 19.00	melanjutkan pengembangan web dan meetinf mingguan setiap divisi
19/September/2022	10.00 - 19.00	membuat dan modified aplikasi CI dan mencoba trigger di touchdesigner

20/September/2022	10.00 - 19.00	membuat trigger untuk mengubah select folder FBX ke touchdesigner
21/September/2022	10.00 - 19.00	memasukkan fitur textarea di web untuk dimasukkan ke touchdesigner
22/September/2022	10.00 - 19.00	meeting mengenai konsep story dan technical memasukkan character pada web dan touchdesigner
23/September/2022	10.00 - 19.00	meeting final storyboard timeline untuk final exhibition dan pemaparan antar divisi tentang technical lapangan, dan lain-lain.
26/September/2022	10.00 - 19.00	melanjutkan membuat web menggunakan framework CI dan shooting per divisi untuk konten
27/September/2022	10.00 - 19.00	mengubah settingan touchdesigner untuk fbx dan nama untuk tampilan resolusi 4 proyektor
29/September/2022	10.00 - 19.00	meeting storyboard konten dan membahas karakter tokoh untuk final project dan uji coba memasukkan file avatar ke website
30/September/2022	10.00 - 19.00	testing interaktif touchdesigner di pc masing-masing

Daily Report NMLAI 2022 BATCH II

Nama : Fariha 'Ulya Rahma

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

Divisi : Creative Coder

Bulan : Oktober

Tanggal/Bulan/Tahun	Jam	Kegiatan
03/Oktober/2022	10.00-19.00	belajar laravel 8 dan mencoba membuat interaktif di fasad
04/Oktober/2022	10.00 - 19.00	membuat interaktif untuk interaksi di fasad
05-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar framework laravel 8 (introduction dan persiapan)
06-Oktober-2022	10.00 - 19.00	membuat scaling spawning untuk fasad

07-Oktober-2022	10.00 - 19.00	membuat weekly report dan monthly report
10-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar laravel 8 (installing laravel dan koneksi laravel to web)
11-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar laravel 8 (struktur folder, routes and view)
12-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar laravel 8 (blade templating)
13-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar laravel 8 (model and collection)
14-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar laravel 8 (migrate)
17-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar react js [library pada javascript] (install library)
18-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar react js [membuat folder otomatis pada library javascript]
19-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar react js [testing connection to website]
20-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar react js [menggunakan package npm]
21-Oktober-2022	10.00 - 19.00	belajar react js [membuat landing pages dan fitur lainnya]
24-Oktober-2022	10.00 - 19.00	izin keperluan pribadi
25-Oktober-2022	10.00 - 19.00	izin keperluan pribadi
26-Oktober-2022	10.00 - 19.00	izin keperluan pribadi
27-Oktober-2022	10.00 - 19.00	izin keperluan pribadi
28-Oktober-2022	10.00 - 19.00	izin keperluan pribadi
31-Oktober-2022	10.00- 19.00	sakit

--	--	--

Daily Report NMLAI 2022 BATCH II

Nama : Fariha 'Ulya Rahma

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

Divisi : Creative Coder

Bulan : November

Tanggal/Bulan/Tahun	Jam	Kegiatan
01-November-2022	10.00-19.00	sakit
02-November-2022	10.00 - 19.00	sakit
03-November-2022	10.00 - 19.00	sakit
04-November-2022	10.00 - 19.00	sakit
07-November-2022	10.00 - 19.00	mencoba testing konten dan avatar di kala kini nanti
08-November-2022	10.00 - 19.00	melanjutkan belajar reactjs (membuat halaman about dan footer)
09-November-2022	10.00 - 19.00	melanjutkan belajar reactjs (menambahkan halaman create avatar untuk download file format txt dan fbx)
10-November-2022	10.00 - 19.00	menyelesaikan bug error pada halaman create avatar (belum bisa save avatar ke data touchdesigner)
11-November-2022	10.00 - 19.00	merakit pc baru di proyek bangunan masjid al-jabbar dengan total penyelesaian 5 pc
14-November-2022	10.00 - 19.00	sakit
15-November-2022	10.00 - 19.00	sakit

16-November-2022	10.00 - 19.00	sakit
17-November-2022	10.00 - 19.00	merapikan tampilan website pada halaman create avatar
18-November-2022	10.00 - 19.00	testing halaman create avatar (download otomatis avatar, menyambungkan antara halaman web ke touchdesigner, menyambungkan avatar yang di download)
21-November-2022	10.00 - 19.00	mencari dan menggabungkan template website (asset bootstrap) pada halaman website yang masih native
22-November-2022	10.00 - 19.00	menyelesaikan bug error pada penggabungan template bootstrap halaman web
23-November-2022	10.00 - 19.00	menyelesaikan bug error pada penggabungan template bootstrap halaman web part 2
24-November-2022	10.00 - 19.00	mendata pengadaan barang untuk pembangunan masjid al Jabbar bandung
25-November-2022	10.00 - 19.00	mendata pengadaan barang untuk pembangunan masjid al Jabbar bandung part 2
28-November-2022	10.00 - 19.00	testing keseluruhan halaman website (home, about, create avatar) ke touchdesigner dan uji coba ditampilkan pada fasad
29-November-2022	10.00- 19.00	setting konten raspberry untuk ambient ads di cupola
30-November-2022	10.00- 19.00	instalasi proyektor dan raspberry untuk ambient ads di kozi

Daily Report NMLAI 2022 BATCH II

Nama : Fariha 'Ulya Rahma

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

Divisi : Creative Coder

Bulan : Desember

Tanggal/Bulan/Tahun	Jam	Kegiatan
01-Desember-2022	10.00- 19.00	instalasi proyektor dan raspberry untuk ambient ads di cupola

02-Desember-2022	10.00 - 19.00	membantu membuat project interactive untuk final exhibition
05-Desember-2022	10.00 - 19.00	evaluasi dan pemeliharaan aplikasi website dan project interactive floor utk final exhibition di kala kini nanti
06-Desember-2022	10.00 - 19.00	evaluasi dan pemeliharaan aplikasi website dan project interactive floor untuk final exhibition di kala kini nanti
07-Desember-2022	10.00 - 19.00	testing keseluruhan project (website, interactive floor) dan penggunaan server serta pemeliharaan keseluruhan project
08-Desember-2022	10.00 - 19.00	grand opening exhibition kala kini nanti (showing content dan presentasi hasil project seluruh peserta magang)
09-Desember-2022	10.00 - 19.00	opening for public showing content at kala kini nanti
12-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
13-Desember-2022	10.00 - 19.00	maintenance kala kini nanti
14-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
15-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
16-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
17-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
19-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
20-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti
21-Desember-2022	10.00 - 19.00	shift jaga pagi-malam untuk pengendalian server dan website di kala kini nanti

22-Desember-2022	10.00 - 19.00	graduation day NM Lab Academic Internship batch 2 (pembagian sertifikat MSIB dan penyematan pin Sembilan Matahari)
23-Desember-2022	10.00 - 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship
26-Desember-2022	10.00 - 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship
27-Desember-2022	10.00 - 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship
28-Desember-2022	10.00- 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship
29-Desember-2022	10.00- 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship
30-Desember-2022	10.00- 19.00	pembuatan laporan akhir selama internship

Lampiran C. Dokumen Teknik

1. Surat Perjanjian Magang



SURAT PERJANJIAN MAGANG Nomor : 148.SPM.NM.2022

Pada hari ini, Kamis, tanggal 18-08-2022 (Delapan Belas Agustus Dua Ribu Dua Puluh Dua) kami yang bertanda tangan dibawah ini:

I. Nama : Yupitri Oktaka
Alamat : Jl. Muararajeun No. 26, Bandung
Jabatan : Human Capital Manager

Dalam hal ini Bertindak untuk dan atas nama sehingga dengan demikian sah bertindak untuk perseroan terbatas **PT. SEMBILAN MATAHARI**

selanjutnya disebut **PERUSAHAAN**

II. Nama : Farifa Ulya Rahma
Alamat Rumah : Jl. Bulak Indah, Cakung Timur, Jakarta Timur
Institusi Pendidikan : Universitas Danussalam Gontor
No Tanda Pengenal : 3175064702010001

Dalam hal ini bertindak dan bertanggung jawab untuk diri sendiri,

selanjutnya disebut **PESERTA MAGANG**

Para pihak masing-masing bertindak dalam kedudukannya sebagaimana tersebut diatas menerangkan terlebih dahulu hal-hal sebagai berikut:

- bahwa PERUSAHAAN adalah pemilik dan pengelola perseroan terbatas tersebut, yang bergerak dalam bidang Interactive Media Studio, dengan berbagai pengembangan yang dilakukan perusahaan baik yang telah dihasilkan, sedang dalam proses hasil maupun yang merupakan produk hasil, berupa dokumen, gambar-gambar, software dan lain-lain yang merupakan hak dan milik dari PERUSAHAAN;
- bahwa PESERTA MAGANG adalah mahasiswari yang melakukan kegiatan magang sebagai salah satu syarat dari Institusi Pendidikan dimana PESERTA MAGANG melaksanakan studinya.
- Bahwa PERUSAHAAN setuju untuk menerima PESERTA MAGANG dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

Pasal 1 **Jangka Waktu**

Jangka waktu pelaksanaan magang adalah selama 4,5 (bulan) bulan terhitung mulai tanggal 18 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 30 Desember 2022. Pelaksanaan magang mengacu kepada program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka.

Pasal 2
Waktu dan Tempat Kerja

1. Hari kerja peserta magang adalah Senin - Jumat pada pukul 09.00 - 18.00, atau sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pembimbing magang yang ditunjuk perusahaan.
2. Peserta Magang bersedia untuk bekerja di kantor maupun di rumah (jarak jauh) sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pembimbing magang.

Pasal 3
Hak dan Kewajiban Peserta Magang

1. Peserta Magang wajib untuk mengikuti Peraturan dan Tata Tertib Perusahaan yang berlaku, termasuk di dalamnya menjaga tingkah laku yang baik dan sopan, serta turut serta dalam menjaga nama baik Perusahaan.
2. Peserta Magang wajib untuk mengikuti program pemagangan sampai selesai.
3. Peserta Magang berhak untuk mendapatkan pelatihan / pembimbingan dari pembimbing magang yang ditunjuk perusahaan dalam kaitannya untuk memperoleh pengalaman dan wawasan.
4. Peserta Magang berhak untuk mendapatkan Sertifikat Penyelesaian Magang apabila program pemagangan telah selesai.

Pasal 4
Hak dan Kewajiban Perusahaan

1. Perusahaan wajib melakukan koordinasi dengan tim pelaksana MSIB Kampus Merdeka dan Kampus dimana peserta magang terdaftar untuk kelancaran proses pemagangan dan konversi nilai.
2. Perusahaan wajib menunjuk pembimbing magang untuk memberikan pelatihan/pendampingan kepada Peserta Magang selama program pemagangan.
3. Perusahaan wajib memberikan Sertifikat Penyelesaian Magang apabila program pemagangan telah selesai.
4. Perusahaan berhak untuk memberikan tugas-tugas/pekerjaan-pekerjaan Peserta Magang sesuai dengan kebutuhan Perusahaan.
5. Perusahaan berhak untuk melakukan evaluasi kerja kepada Peserta Magang.
6. Perusahaan berhak untuk memanfaatkan hasil kerja Peserta Magang yang berkaitan dengan tugas-tugas/pekerjaan Peserta Magang di Perusahaan.

Pasal 5
Kerahasiaan dan Dokumentasi

1. **KERAHASIAAN**
 - a. Peserta Magang wajib untuk menjaga kerahasiaan semua bentuk ataupun informasi dan data dalam bentuk apapun termasuk namun tidak terbatas kepada, dokumen-dokumen, gambar-gambar, spesifikasi-spesifikasi, prototipe-prototipe, contoh-contoh dan hal lain-lain yang serupa milik Perusahaan baik lisan maupun tulisan dari penyebaran kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan.
 - b. Peserta Magang tidak akan mengungkapkan kepada pihak ketiga maupun pihak terafiliasi atas sesuatu Informasi rahasia yang telah diterimanya baik secara keseluruhan maupun sebagian selama Periode Perjanjian Magang ini dan Peserta Magang menyatakan bahwa kewajiban tentang kerahasiaan tersebut akan tetap berlaku dalam hal pengakhiran Perjanjian



Magang ini.

- c. Peserta Magang akan mempergunakan informasi milik PERUSAHAAN tersebut hanya untuk tujuan pelaksanaan Perjanjian Magang.
- d. Peserta Magang dapat mempergunakan data & informasi umum yang dibutuhkan untuk penyusunan Laporan Magang dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan pembimbing magang.
- e. Semua bentuk ataupun informasi dan data dalam bentuk apapun, termasuk namun tidak terbatas kepada, dokumen-dokumen, gambar-gambar, spesifikasi-spesifikasi, prototipe-prototipe, contoh-contoh dan hal lain-lain yang serupa yang didapatkan dalam Perjanjian Magang ini oleh Para Pihak akan tetap menjadi milik dari Perusahaan dan semua hak atas kekayaan intelektual terhadap informasi tersebut akan tetap menjadi milik Perusahaan.

2. DOKUMENTASI

Peserta Magang wajib menyimpan secara rapi seluruh dokumen kerja yang berkaitan dengan program magang selama berlakunya Perjanjian ini, dan memastikan dokumen tersebut tersedia dan dapat diminta oleh Perusahaan bilamana diperlukan sewaktu-waktu.

Demikian Surat Perjanjian Magang dibuat rangkap 2 (dua) yang mempunyai kekuatan hukum yang sama, ditandatangani PARA PIHAK tanpa materai, masing-masing untuk PARA PIHAK.

PERUSAHAAN
PT. Sembilan Matahari

Yupiter Oktalika
Human Capital Manager

PESERTA MAGANG

(Fariha Ulya Rahma)
Peserta Magang

2. Dokumen detail kegiatan dan hasil kegiatan



Program Magang : NM Lab Academic Internship Program 2022 untuk MSIB Kampus Merdeka
 Perusahaan : PT. Sembilan Matahari
 Periode Kegiatan : 18 Agustus 2022 - 30 Desember 2022
 Hari & Jam Kerja : Senin - Jumat, 09.00 - 18.00 (40 jam per minggu)
 Metode Magang : Hybrid / Bauran
 PIC Perusahaan : Yupitri Oktalika / 081910001389 / us@sembilanmatahari.com

Posisi Magang : **Creative Coder**

Mentor :

1. Nama : Umar Rahmat
- Jabatan : Senior Technician
- No. Kontak : 082165880115
- Email : umar.bongkar@sembilanmatahari.com

Kompetensi yang dikembangkan:

Kompetensi (Developed skill)	Target Capaian Kompetensi (Targeted skill/level)	Detail Pembelajaran (Learning or activity details)	Durasi Pembelajaran (Learning period)	Cara Penilaian (Assessment method)
System Integrator	Mampu mengintegrasikan perangkat lunak dan perangkat keras, dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan	Peserta diajarkan cara yang efektif dan efisien dalam mengintegrasikan fungsi perangkat lunak dan keras sesuai goal yang ditentukan.	150	Ketepatan fungsi dan hasil integrasi perangkat peserta secara tertulis dan lisan.
Penggunaan Perangkat Lunak dan Keras	Mengetahui fungsi dan cara kerja dasar dari tiap perangkat yang digunakan	Peserta akan dikenalkan dan mencoba berbagai macam perangkat lunak (arduino, processing, touch designer, unity, arduino, dst.) maupun keras (berbagai macam sensor, arduino, project, lighting, dirx controller, dst.) yang digunakan oleh perusahaan untuk menghasilkan karya	50	Pemahaman peserta atas fungsi cara kerja, dan penggunaan perangkat lunak maupun keras secara tertulis dan lisan.
Basis Visualisasi	Mampu membuat visualisasi dasar (bentuk-bentuk geometris) dalam wujud 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman	Peserta akan diberikan arahan, contoh, tips dan trik mengenai cara membuat visualisasi sederhana menggunakan bahasa pemrograman	50	Pemahaman peserta atas fungsi perintah pada perangkat lunak secara tertulis dan lisan

PT Sembilan Matahari | Jl. Muararajeun No. 26, Bandung, West Java - Indonesia, 40122
 P/F +62 22 720 0004 | idea@sembilanmatahari.com | www.sembilanmatahari.com

	pemrograman.			lisan.
Basic Programming	Mampu menulis bahasa pemrograman. Dasar untuk memberikan perintah pada suatu perangkat.	Peserta akan diberikan arahan , contoh, tips dan trik mengenai cara memberikan perintah pada suatu perangkat dengan merubah value maupun variable dari bahasa pemrograman yang sudah ada	50	Pemahaman peserta atas fungsi perintah pada perangkat lunak secara tertulis dan lisan
Intermediate Programming	Mampu melakukan kustomisasi bahasa pemrograman sesuai dengan output yang diminta oleh mentor atau kebutuhan proyek.	Peserta akan diberikan tugas menulis atau mengkustomisasi bahasa pemrograman untuk memberikan perintah suatu perangkat sesuai fungsi akhir yang diharapkan	250	Peserta berhasil menyelesaikan hasil pekerjaan sesuai instruksi mentor dan dapat menjelaskan secara tertulis dan lisan
Advanced Visualization	Mampu membuat visualisasi kompleks dan bergerak dalam bentuk 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman.	Peserta akan diberikan instruksi dan tembingan untuk membuat visualisasi yang kompleks berdasarkan brief pekerjaan dalam rentang waktu yang ditentukan.	150	Hasil karya dan pemahaman peserta secara tertulis dan lisan.
Kemampuan adaptasi.	Mampu mempraktekkan isi kuadran kecerdasan emosi	Peserta akan diminta untuk menulis jurnal harian tentang apa yang mereka rasakan dan alami sepanjang program, lalu secara rutin menceritakannya di dalam kelompok	50	Caratan jurnal harian, catatan diskusi kelompok
Troubleshooting	Mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis yang muncul ketika uji coba maupun implementasi	Peserta akan diberikan cara menganalisis secara abstrak maupun spesifik mengenai masalah yang muncul pada fungsi perangkat dan juga cara menyelesaikan masalah teknis tersebut dengan waktu yang sesuai.	100	Peserta berhasil mengatasi masalah yang dibagikan secara tertulis dan lisan.
Kerjasama tim secara dinamis	Mampu mempraktekkan proses agile scrum	Peserta menjalankan kerjasama kolaboratif melalui backloging, cycle meeting, dan daily scrum	50	Daily scrum log (dengan trelio)



Total durasi pembelajaran : 900 Jam

Dikeluarkan oleh,
PT. Sembilan Matahari



Yupiter Oktalika
Human Capital Manager



MSIB

SEMBILANMATAHARI™
what's our bright idea?

Sertifikat MSIB

Dibahkan kepada

Fariha 'Ulya Rahma

ID Reguler: 3336374 - Universitas Darussalam Gontor - Teknik Informatika

Sebagai

Peserta MSIB Angkatan 3

Telah berhasil menyelesaikan kegiatan di PT SEMBILANMATAHARI dalam program MSIB Academic Internship dengan prestasi pada Kejuruan Creative Coder yang berlangsung pada tanggal 18 Agustus - 30 Desember 2022.

Direktur Utama
PT SEMBILANMATAHARI

M. Fariha

A.S. Rahmatullah

Logo of Universitas Darussalam Gontor and MSIB.



MSIB

No	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai Capaian
1	System Integrasi	Mengintegrasikan perangkat lunak dan perangkat keras dan dapat berfungsi sesuai kebutuhan	100	90
2	Preparasi Perangkat Lunak dan Keras	Mengidentifikasi fungsi dan cara kerja dasar dari tiap perangkat yang digunakan	40	90
3	Basic Visualisasi	Membuat visualisasi dasar (bentuk bentuk geometris) dalam bentuk 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman	50	90
4	Basic Programming	Membuat bahasa pemrograman dasar untuk membuat program pemrosesan pada suatu perangkat	50	90
5	Intermediate Programming	Membuat kode-kode bahasa pemrograman sesuai dengan target yang diminta oleh mentor atau kebutuhan proyek	200	90
6	Advanced Visualisation	Membuat visualisasi kompleks dan bergambar dalam bentuk 2D maupun 3D melalui bahasa pemrograman	100	90
7	Komunikasi Adaptasi	Mempertahankan isi komunikasi komunikasi online	40	90
8	Teamworking	Menganalisa dan menyelesaikan masalah teknis yang muncul ketika up cycle ataupun implementasi	100	90
9	Kepatuhan Tim, Decora, Disiplin	Mempertahakan proses agile on time	50	90

Logo of Universitas Darussalam Gontor and MSIB.