

**LAPORAN MAGANG**  
**Mocci Academy Malang**



Diajukan Oleh:

Ryan Maulana Husen

NIM : 422021521054

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS HUMANIORA**

**UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR**

**1446/2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Ryan Maulana Husen  
NIM : 422021521054  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Kegiatan : Magang  
Instansi : Mucci Academy  
Masa Kegiatan : 18 Juni – 30 November 2024

Ponorogo, 29 Desember 2024

Ketua Program Studi



Bambang Setyo Utomo, M.I.Kom  
NIY. 190737

Dosen Pembimbing



Mohammad Luthfi, M.I.Kom  
NIY. 160551

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Humaniora



Assist. Prof. Dr. Mohammad Latief, M.A  
NIY. 180643

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penyusun dapat membuat Laporan Hasil Magang ini. Walaupun demikian, penyusun berusaha dengan semaksimal mungkin demi kesempurnaan penyusunan Laporan Hasil Magang ini baik dari hasil kegiatan, maupun dalam menunaikan praktik kerja di dunia industri. Saran dan kritik yang sifatnya membangun begitu diharapkan oleh penyusun demi kesempurnaan dalam penulisan laporan ini.

Dalam kesempatan ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Hasil Magang ini, di antaranya:

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 Mohammad Luthfi, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapangan selama proses kegiatan magang ini.
6. Sekretaris sekaligus mentor Mocci 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 kegiatan magang ini berlangsung kurang lebih 6 bulan atau 180 hari, rasa syukur tidak henti terucap dan penyusun sangat berterimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan Laporan Hasil Magang 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, 22 Desember 2024

Penyusun

**Ryan Maulana Husen**

NIM. 422021521054

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR &amp; TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Tujuan Kegiatan .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Manfaat Kegiatan .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Manfaat Teoritis.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Manfaat Praktis .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II: DESKRIPSI HASIL KEGIATAN .....</b>	<b>6</b>
<b>A. Gambaran Umum Tempat Kegiatan .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Profil Mocchi Academy .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Struktur Mocchi Academy .....</b>	<b>8</b>
<b>B. Hasil Kegiatan .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB III: PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>32</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>34</b>

## DAFTAR GAMBAR & TABEL

Gambar 1 Logo Mocci Academy.....	56
Gambar 2 Logo Café Gundam.....	56
Gambar 3 Struktur Mocci Academy.....	56
Foto Produk Menu Café dan Tas Kulit “Serlium”.....	57
Desain Marketing Mocci Academy dan Café Gundam.....	58
Dokumentasi Event Mocca Studio, Mocci Academy dan Café Gundam.....	59
Dokumentasi Penyerahan Kenang-Kenangan.....	61
<i>Company profile</i> Mocci Academy dan Review Ruangan Café Gundam.....	62
Manajemen File pada Spreadsheet dan Google Drive.....	63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Penerimaan Magang.....	51
Lampiran 2 Surat Izin Magang .....	52
Lampiran 3 Form Penilaian Magang .....	54
Lampiran 4 Form Bimbingan Magang.....	55
Lampiran 5 Galeri Magang .....	56

# **BAB I:**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pelaksanaan Magang**

Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor adalah perguruan tinggi wakaf yang dinaungi oleh Lembaga Pendidikan Pondok Modern Darussalam Gontor. Maka dari itu, UNIDA Gontor dalam melaksanakan Tri Dharmanya mempertahankan visi, misi, dan jiwa pesantren.<sup>1</sup> Universitas Darussalam Gontor terus berkembang dan mendidik mahasiswanya dengan pengalaman-pengalaman yang belum pernah mereka alami sebelumnya, hal ini dikarenakan UNIDA Gontor ingin menjadikan mahasiswanya terus berkeaktivitas, bertumbuh serta berinovasi untuk menjadi generasi muda yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat serta membangun masa depan yang lebih baik bagi negara Indonesia.

UNIDA Gontor mempunyai 12 Fakultas dan 25 Program Studi dalam sistem pendidikannya. Salah satu Program Studinya yaitu Ilmu Komunikasi, yang mengajari tata cara berkomunikasi antar kelompok, publik, maupun individu baik menggunakan teknologi modern maupun non virtual. Pendidikan pada program studi Ilmu Komunikasi berfokus pada peningkatan wawasan, keterampilan, dan pola pikir mahasiswanya agar kompeten dalam bidang *broadcasting*, *public relation*, dan jurnalistik. Tujuan dari program studi Ilmu Komunikasi UNIDA Gontor yaitu membuahkan wisudawan dan wisudawati yang beriman, bertaqwa, mempunyai daya saing, serta memiliki kreativitas yang unggul.<sup>2</sup>

Untuk membuahkan hasil lulusan yang unggul dan berkualitas, Program Studi Ilmu Komunikasi UNIDA Gontor menyediakan dua macam spesialisasi dalam bidang *Broadcasting* dan *Public Relation*. Di samping itu, program ini juga memberikan dukungan penuh dalam pengembangan

---

<sup>1</sup> Gontor, 'Tentang'.

<sup>2</sup> Gontor, 'Prodi Ilmu Komunikasi'.



keterampilan serta pengetahuan mahasiswa melalui program magang di dunia kerja. Para mahasiswa nantinya akan terlibat dalam berbagai kegiatan selama jam kerja lapangan untuk memperluas wawasan mereka dalam bidang komunikasi serta membiasakan diri dan mulai beradaptasi dengan lingkungan kerja sebenarnya.

Tujuan dari kegiatan magang yaitu agar para mahasiswa bisa mengembangkan serta mempelajari keterampilan yang dimiliki, dikarenakan kegiatan magang adalah bentuk pelatihan secara *realtime* untuk memberikan pengalaman kerja praktis maupun akademis sebagai sistem penerapan ilmu yang didapatkan semasa duduk di bangku perkuliahan. Saat pelaksanaan magang mahasiswa nantinya akan mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan lebih yang berkaitan langsung dengan dunia kerja.

Magang juga bisa menjadi platform bagi para mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi UNIDA Gontor untuk mengaktualisasikan pengetahuan praktis maupun akademisnya, juga memberikan kemungkinan bagi para mahasiswa untuk berinisiatif serta berinovasi dalam dunia kerja. Melalui kegiatan magang, diharapkan para mahasiswa bisa dapat memperoleh manfaat untuk proses penelitian, menciptakan jaringan kerja, maupun mengejar minat karir profesional mahasiswa.<sup>3</sup>

Dunia *broadcasting* merupakan kegiatan yang memiliki peranan tinggi dalam bidang ekonomi serta menjadi medium komunikasi. Komunikasi dalam dunia *broadcasting* juga didefinisikan sebagai proses penyampaian ide, gagasan maupun opini yang ditujukan kepada sasarannya yaitu masyarakat dengan menggunakan media tertentu yang bertujuan untuk mengubah perilaku orang lain.<sup>4</sup> Dalam sebuah perusahaan, kegiatan *broadcasting* memiliki peranan penting untuk meningkatkan *engagement* dan kualitas konten pada media yang digunakan. Kegiatan ini membutuhkan kreativitas yang tinggi, termasuk mencari referensi, menyiapkan alat-alat

---

<sup>3</sup> Luthfi, Utomo, and Marantika, *Buku Pedoman Magang*.

<sup>4</sup> Tommy Suprpto, *Berkarier di Bidang Broadcasting*.

penunjang sebagaimana kamera, stabilizer, lampu flash, *content brief* serta evaluasi dari konten yang telah dibuat. Fungsi *broadcasting* dapat dijelaskan sebagai berikut: sebagai kepala produksi dari suatu siaran atau konten pada suatu perusahaan yang dikemas secara menarik sehingga menarik perhatian masyarakat untuk meningkatkan daya jual, tentunya kegiatan *broadcasting* tidak akan bisa terlepas dari kegiatan *public relation*, karena dalam perusahaan keduanya tidak dapat dipisahkan.<sup>5</sup>

Magang atau praktek kerja lapangan yang diadakan di Mocci Academy, yang merupakan industri animasi 3D, 2D dan sedang merintis anak perusahaan yaitu café Gundam. Industri animasi mengalami perkembangan yang signifikan sejak awal abad ke-20. Kebutuhan animasi semakin meningkat seiring dengan meluasnya penggunaan saluran media digital seperti televisi dan internet. Pesatnya perkembangan teknologi internet yang canggih dan terjangkau turut memberikan dampak positif terhadap perkembangan industri animasi. Hal ini menjadikan animasi sebagai salah satu industri dengan pertumbuhan paling cepat di dunia. Potensi yang dimiliki oleh industri animasi mendorong negara-negara yang belum mengembangkan industri animasinya untuk bersaing dalam menggalakkannya sebagai salah satu pilar ekonomi kreatif. Indonesia, sebagai negara berkembang, juga memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan industri animasi.<sup>6</sup>

Selain industri animasi, Mocci Academy juga sedang merintis Café Gundam, Café Gundam merupakan salah satu lembaga bisnis yang bergerak di bidang *food & beverage* dengan konsep *coffee shop*, rencana awal pendirian Café Gundam memang sudah lama terkonsep, tepatnya saat perilisian café Mocca yang ada di Mocca Studio Malang. Namun, pembukaan dan tanggal operasi secara resminya baru terealisasikan pada hari Selasa, 2 Juli 2024. Dengan demikian, hal ini memberikan peluang

---

<sup>5</sup> Tommy Suprpto.

<sup>6</sup> Zahra, 'Peran Profesi Desain Komunikasi Visual Pada Dunia Industri Kreatif Di Era Pasca Pandemic'.

berupa pengalaman baru bagi mahasiswa UNIDA Gontor untuk menjadi tim editor sekaligus admin dari akun instagram Café Gundam.

Kegiatan ini menarik dan sesuai dengan lingkup komunikasi (Broadcasting), sehingga kami tertarik untuk melaksanakan magang di Mocci Academy untuk menerapkan ilmu yang telah kami peroleh selama duduk di bangku kuliah. Selain itu, kami juga berharap dapat belajar hal-hal baru dan memperluas wawasan kami dengan mengamati praktek kerja di Mocci Academy, Malang.

## **1.2 Tujuan Kegiatan**

Dalam program magang ini peserta magang mempunyai tujuan khususnya dalam perusahaan Mocci Academy:

1. Secara umum bertujuan untuk meningkatkan pemahaman industri animasi digital. Melalui program magang di Mocci Academy, peserta ingin mendalami proses produksi animasi hingga menjadi suatu karya film yang memberikan edukasi dan dapat dinikmati oleh anak-anak.
2. Secara khusus dalam divisi editing berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, inisiatif, pengembangan kreatifitas dan kerjasama tim.
3. Adapun tujuan jangka panjangnya yaitu untuk mempersiapkan diri berkarir dalam bidang editing maupun industri yang bergerak pada bidang media digital.

## **1.3 Manfaat Kegiatan**

Adapun manfaat kegiatan bagi mahasiswa dan Universitas Darussalam Gontor yaitu:

### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

- a. Mahasiswa dapat mempraktekan ilmu teoritis serta materi yang sudah dipelajari di perkuliahan pada dunia kerja;
- b. Mahasiswa dapat mempelajari sistem kerja perusahaan secara langsung melalui kegiatan magang.

### **1.3.2 Manfaat Bagi Universitas**

- a. Terbukanya peluang relasi lapangan kerja bagi lulusan Universitas Darussalam Gontor.
- b. Menampilkan citra baik Universitas Darussalam Gontor melalui mahasiswa yang melakukan program magang.

## BAB II: DESKRIPSI HASIL KEGIATAN

### 2.1 Gambaran Umum Tempat Kegiatan



Nama Perusahaan : Mocci Academy

Alamat : Jl. Walikota Mustajab No. 76 Kota Surabaya, Jawa Timur

Nomor Telepon : 0877-7684-2853

Website : [mocca.studio](http://mocca.studio)

Perkembangan teknologi berdampak pada transformasi media digital sebagai sarana komunikasi antar individu. Hal tersebut berimplikasi pada meningkatnya penggunaan media sosial yang ada di Indonesia, sebagaimana survei yang dihasilkan oleh *we are social* dan *Kepios* pada tahun 2024 yaitu, terdapat 185,3 juta pengguna internet yang ada di Indonesia di awal tahun 2024. Hal ini mengartikan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 1,5 juta dalam rentang waktu satu tahun antara bulan Januari 2023 – Januari 2024. Dengan total pengguna mencapai 139 juta di bulan Januari 2024.<sup>7</sup>

Hal tersebut menuntut adaptasi yang intensif dan efektif dalam berbagai aspek operasional pada suatu organisasi, termasuk diantaranya yaitu bidang marketing dan pendidikan yang tentunya membutuhkan pengembangan *softskill* yang harus dikuasi oleh karyawannya.<sup>8</sup> Pendidikan professional

---

<sup>7</sup> Social & Kepios, 2024

<sup>8</sup> Friedman, *The World Is Flat*.

saat ini dituntut untuk lebih aktif dan responsif terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Institusi yang berperan dalam dunia pendidikan tidak hanya terbatas pada ilmu pengetahuan dasar, namun juga harus bisa menjawab kebutuhan teknis serta praktis perusahaan yang bersifat dinamis. Pendidikan harus mampu menciptakan serta mencetak lulusan yang siap kerja dengan skill juga keterampilan sesuai dengan kebutuhan pasar di dunia kerja.<sup>9</sup>

Berdirinya Mocci Academy tidak terlepas dari peran Mocca Studio yang menjadi basis industri animasi di kota Malang. Mocci Academy mempunyai potensi yang sangat besar dalam memberdayakan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya di kota Malang. Perusahaan ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari berjumlah 10 orang peserta menjadi hampir 50 peserta yang terbagi ke dalam divisi animasi 2D, 3D dan juga editing.

Sejarah Mocca Studio berawal pada tahun 2009, saat Aditya Yustanto, Eko Purnomo, dan Muhammad Zainuri melakukan perkumpulan di Malang selepas kerja di *Infiniti Frame Work* (IFW), salah satu studio animasi terbesar di Asia Tenggara yang berlokasi di Batam. Mereka bertiga mempunyai visi dan tujuan yang sama, yaitu untuk mendirikan sebuah studio animasi independan dan tidak terikat oleh apapun serta dikelola oleh mereka sendiri. Diskusi mereka membuahkan hasil dan menjadi dasar pondasi penting dalam membentuk visi, misi Mocca Studio.

Di tahun 2013, Aditya Yustanto menjadi pelopor dalam pendirian Mocca Studio<sup>10</sup>. Perkembangan industri animasi di kota Malang menciptakan tantangan tersendiri bagi Mocca Studio. Sebagai sebuah studio animasi yang baru saja berdiri, nama Mocca Studio masih belum terlalu dikenal dikalangan masyarakat secara keseluruhan. Namun dengan berbagai upaya Mocca Studio mulai Menyusun strategi yaitu dengan membuat

---

<sup>9</sup> Hedy Syahidah Budiarti, 'Manajemen Pemasaran Global Dalam Meningkatkan Kepuasan Konsumen *Dan* Keberhasilan Bisnis'.

<sup>10</sup> Irawati, Dahlia, "Menggairahkan Industri Animasi di Malang". Kompas, 2016

proyek animasi pendek yang ditujukan untuk kompetisi maupun perlombaan. Tujuan Mocca Studio ikut serta dalam kompetisi maupun perlombaan yaitu untuk menunjukkan eksistensinya di dunia animasi serta untuk mempromosikan kualitas animasinya.

Keberhasilan tersebut berawal dari sebuah ide yaitu pembuatan film yang menampilkan cerita tentang sebatang pohon mahkota dan seekor kucing. Karya film tersebut diikutsertakan pada kompetisi di *ITB Apprentice Festival*, yang dimana Mocca Studio berhasil meraih juara pertama dan mendapatkan hadiah sebesar 5.000 dolar AS. Selain itu, tim Mocca Studio juga mendapatkan kesempatan untuk mengikuti *study program* dan magang sebagai *animation creator* selama dua minggu di Walt Disney Singapura. Dari sinilah titik balik pertumbuhan Mocca Studio, Nama Mocca Studio mulai dikenal oleh masyarakat dari berbagai kalangan, baik lokal maupun tingkat internasional. Hal ini menimbulkan banyak sekali pesanan dan permintaan jasa serta layanan pembuatan animasi ke studio, sehingga meningkatkan operasional dan juga perkembangan Mocca Studio secara menyeluruh.

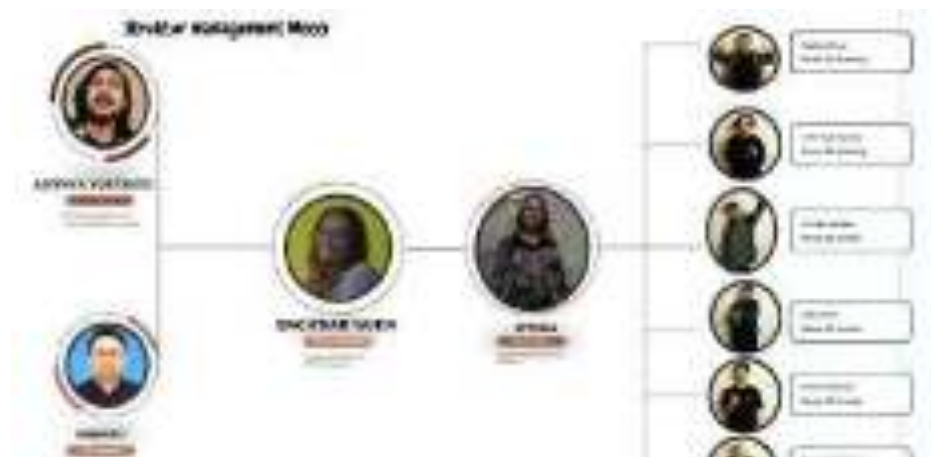
Mocca Studio juga telah sukses menjadi salah satu pemain utama dalam menyediakan lapangan kerja di bidang animasi, salah satunya menyerap banyak tenaga kerja lokal di sekitar Malang. Selain itu, Mocca Studio juga menciptakan satu institusi khusus bernama Mocci Academy yang dibentuk pada tahun 2013 dengan menawarkan program magang berkualitas dan bermanfaat bagi institusi maupun universitas dalam memberikan pengalaman dunia kerja kepada mahasiswa. Mocci Academy merupakan institusi yang difokuskan untuk mendidik serta menghasilkan kreator animasi yang dipersiapkan untuk bekerja di jenjang lanjut yaitu Mocca Studio.

Disamping itu, Mocci Academy juga merintis *start up* bernama “Café Gundam”. Café Gundam tidak hanya berfungsi sebagai usaha komersial, namun juga sebagai media praktis bagi para peserta magang untuk mempelajari berbagai macam aspek bisnis dan juga manajemen. Salah satu

divisi yang memiliki kewajiban serta kewenangan dalam mengurus marketing café Gundam yaitu divisi editing. Divisi ini memiliki tanggung jawab untuk menciptakan konten audio-visual maupun visual yang menarik untuk dipublikasikan pada platform Instagram. Peserta magang pada divisi ini diberikan pengetahuan tentang strategi pemasaran digital dan cara mengukur efektivitas konten melalui berbagai metrik dan analisis data pada *insight* Instagram. Sehingga meningkatkan penjualan dan popularitas café Gundam di mata masyarakat.

## 2.2 Struktur Mocci Academy

Sebagai perusahaan yang bergerak dalam industri animasi, Mocci Academy memiliki struktur organisasi yang jelas dan tersusun dengan rapi pada bagian-bagian dan alur kepemimpinannya. Berikut ini merupakan gambar struktur organisasi yang terdapat di Mocci Academy secara baku yang hanya menggunakan status jabatan dan letak penempatannya dalam struktur organisasinya.



Gambar 1 Struktur Mocci Academy

- a. **Direktur Utama:**
  - 1) Bapak Adithya Yustanto
  - 2) Bapak Irwanto
- b. **Head of Education:**



1) Bapak Bachtiar Yahya

**c. Sekretaris:**

1) Rizkia Winda Ayu

**d. Mentor 3D Modeling**

1) Raditya Sheva

2) Yuflih Dias Maulana

**e. Mentor 3D Animate**

1) Ridho Sailama

2) Apta Adriati

3) Ferdi Ardiansyah

4) Nur laili Ida Yaghnya

## **2.3 Tugas dan Tanggung Jawab**

### **a. Head of Education Mocci Academy**

1. Mengatur semua siswa magang yang ada di Mocci Academy.
2. Mengkoordinasi siswa-siswi magang di seluruh divisi.
3. Mementoring siswa-siswi di divisi 3D Animate.
4. Mengawasi kinerja siswa agar berjalan sesuai dengan tugas yang diberikan.
5. Mementoring manajer untuk memastikan mereka menjalankan tugas sesuai job desk yang telah ditetapkan.
6. Mengarahkan manajer dalam proses pembimbingan siswa magang.
7. Menerima dan menyelesaikan proyek dari kantor pusat.
8. Membimbing siswa magang dalam mengerjakan proyek-proyek dari pusat.
9. Melakukan sinkronisasi kurikulum animasi antara sekolah kejuruan dan Mocci Academy.
10. Memastikan bahwa kurikulum animasi Mocci Academy sejalan dengan sekolah kejuruan.
11. Mengkoordinasi proses pengembangan kurikulum agar tetap relevan.
12. Menghadiri seminar dan acara eksternal mewakili Mocci Academy.

13. Menjalinkan hubungan dengan lembaga pendidikan melalui seminar.
14. Mengisi seminar di berbagai institusi pendidikan.
15. Mewakili Mocci Academy di acara-acara formal.
16. Mengembangkan hubungan baik dengan sekolah-sekolah kejuruan.
17. Membimbing siswa dalam pengembangan keterampilan animasi 3D.
18. Membantu siswa mengerjakan proyek praktis terkait dengan animasi.
19. Mengatur komunikasi antara tim manajemen dan siswa magang.
20. Menjalankan peran sebagai penghubung antara Mocci Academy dan lembaga eksternal.

**b. Mentor 3D Animate**

1. Membimbing siswa magang pada divisi 3D Animate.
2. Melakukan laporan secara rutin terkait dengan perkembangan progres siswa-siswi magang pada divisi 3D Animate kepada Head of Education Mocci Academy.
3. Mengevaluasi kinerja dan progres siswa-siswi magang pada divisi 3D Animate.
4. Bertanggung jawab dalam menjaga ketertiban dan kenyamanan dalam ruangan kerja pada divisi 3D Animate.

**c. Mentor 3D Modeling**

1. Membimbing siswa magang pada divisi 3D Modeling.
2. Melakukan laporan secara rutin terkait dengan perkembangan progres siswa-siswi magang pada divisi 3D Modeling kepada Head of Education Mocci Academy.
3. Mengevaluasi kinerja dan progres siswa-siswi magang pada divisi 3D Modeling.
4. Bertanggung jawab dalam menjaga ketertiban dan kenyamanan dalam ruangan kerja pada divisi 3D Modeling.

## **2.4 Hasil Kegiatan**

Peserta magang telah melaksanakan program magang di Mocci Academy selama 167 hari, terhitung mulai dari hari Selasa, 18 Juni 2024

sampai dengan hari Sabtu, 30 November 2024 maka dapat disampaikan 6 hasil kegiatan utama yang tersusun sebagai berikut:

1. Mengatur jadwal dan postingan pada akun Instagram Mocci Academy dan Café Gundam,
2. Melakukan foto produk menu Café Gundam dan client Mocci Academy
3. Mendesain sampul feed Instagram, co-card Mocci Academy dan banner Café Gundam,
4. Melakukan taking video konten untuk meningkatkan *engagement* akun Instagram Café Gundam dan Mocci Academy,
5. Berkontribusi sebagai bagian dokumentasi foto maupun video dalam setiap agenda dan event yang diselenggarakan oleh perusahaan.

Berikut merupakan kegiatan harian yang dilaksanakan selama program magang:

No	Waktu		Kegiatan	Keterangan
	Hari	Tanggal		
1	Selasa	18 Juni 2024	Pertama masuk magang Briefing dengan divisi Animasi dan Tim Editing Café Gundam  Melakukan pelatihan animasi	<a href="#">Link gdrive</a>
2	Rabu	19 Juni 2024	Pembuatan animasi 3D “Bouncing Ball”	<a href="#">Link gdrive</a>
3	Kamis	20 Juni 2024	Pembuatan animasi 3D “Pendulum”	<a href="#">Link gdrive</a>
4	Jum’at	21 Juni 2024	Membuat <i>content brief</i> , <i>copywriting</i> untuk akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>

5	Senin	24 Juni 2024	Membuat desain feed Instagram untuk menu “tahu gejrot” pada Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
6	Selasa	25 Juni 2024	Membuat stok konten reels untuk Instagram Mocchi Internship	<a href="#">Link gdrive</a>
7	Rabu	26 Juni 2024	Mencari referensi serta menentukan bio yang menarik untuk akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
8	Kamis	27 Juni 2024	Membuat desain feed Instagram untuk menu “Night Sea Soda” pada Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
9	Jum’at	28 Juni 2024	Melakukan breakdown ulang dan mengevaluasi hasil postingan dan desain bersama mentor dan tim editing pada akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
10	Senin	1 Juli 2024	Melakukan re-desain pada postingan feeds akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
11	Selasa	2 Juli 2024	Menyiapkan peralatan serta melakukan taking foto dan video untuk opening Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
12	Rabu	3 Juli 2024	Melakukan editing video dan foto acara opening café	

			dan menguploadnya pada akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
13	Kamis	4 Juli 2024	Melakukan foto produk menu baru “Mix Platter” pada Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
14	Jum’at	5 Juli 2024	Melakukan editing foto produk “Mix Platter” dan menata ulang susunan feeds pada Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
15	Senin	8 Juli 2024	Membuat desain x-banner Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
16	Selasa	9 Juli 2024	Membuat desain x-banner Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
17	Rabu	10 Juli 2024	Membuat desain co-card Mocci Internship untuk acara pameran animasi di Surabaya	<a href="#">Link gdrive</a>
18	Kamis	11 Juli 2024	Membuat video editing <i>company profile</i> untuk Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
19	Jum’at	12 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “Abang Ganteng” untuk akun Instagram Café Gundam	<a href="#">Reels Instagram</a>

20	Senin	15 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “We are Open” untuk reels Instagram Café Gundam	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
21	Selasa	16 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “kesel tapi cuman bawahan” untuk reels Instagram mocci.online	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
22	Rabu	17 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “ritual app” untuk reels Instagram mocci.online	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
23	Kamis	18 Juli 2024	Membuat desain voucher, poster dan feed Instagram untuk persiapan Arto Fest di Malang Town Square	<a href="#">Link gdrive</a>
24	Jum’at	19 Juli 2024	Melakukan taking foto produk dan color grading untuk menu baru café “Barbatos Series.”	<a href="#">Link gdrive</a>
25	Senin	22 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “Butuh Pegangan Engga?” untuk reels Instagram Café Gundam	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>

26	Selasa	23 Juli 2024	Melakukan editing feed untuk menu baru café Gundam “Barbatos Series.”	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
27	Rabu	24 Juli 2024	Menyusun rangkaian kegiatan dan membuat poster 17 Agustus 2024	<a href="#">Link gdrive</a>
28	Kamis	25 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten promosi stand Mocci Academy di Malang Town Square	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
29	Jum’at	26 Juli 2024	Melakukan taking video dan mengedit konten “Pov disuruh Puter Otak.” untuk reels Instagram Café Gundam	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
30	Senin	29 Juli 2024	Membuat desain feed “Hari Persahabatan Nasional” dan “Promo Diskon Pelajar” untuk Instagram Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
31	Selasa	30 Juli 2024	Membuat desain katalog untuk Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
32	Rabu	31 Juli 2024	Membuat storyboard <i>company profile</i> “Café Gundam.”	<a href="#">Link gdrive</a>

33	Kamis	1 Agustus 2024	Melakukan foto produk, <i>owner</i> "Serlium" kawasan Batu, Malang.	<a href="#">Link gdrive</a>
34	Jum'at	2 Agustus 2024	Melakukan foto produk, <i>owner</i> "Serlium."	<a href="#">Link gdrive</a>
35	Senin	5 Agustus 2024	Membuat desain poster "Hari Pramuka" tanggal 14 Agustus 2024	<a href="#">Link gdrive</a>
36	Selasa	6 Agustus 2024	Melakukan <i>color grading</i> dan <i>editing</i> 21 foto produk tas "Serlium"	<a href="#">Link gdrive</a>
37	Rabu	7 Agustus 2024	Melakukan <i>color grading</i> dan <i>editing</i> 68 foto produk tas selempang "Serlium"	<a href="#">Link gdrive</a>
38	Kamis	8 Agustus 2024	Color grading dan editing 71 foto produk tas ransel "Serlium"	<a href="#">Link gdrive</a>
39	Jum'at	9 Agustus 2024	Membuat desain "Nobar MU vs MC" dan <i>color grading</i> foto produk dompet selempang "Serlium."	<a href="#">Link gdrive</a>
40	Senin	12 Agustus 2024	Melakukan Color grading 53 foto produk tas wanita "Serlium"	<a href="#">Link gdrive</a>
41	Selasa	13 Agustus 2024	Membuat desain "World Photography Day." dan	



			konten reels untuk Café Gundam	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
42	Rabu	14 Agustus 2024	Membuat desain "Hari Pelanggan Nasional."	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
43	Kamis	15 Agustus 2024	Membuat desain feed "Hari Radio Nasional."	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
44	Jum'at	16 Agustus 2024	Mendokumentasikan Acara 17 Agustus di Sengkaling bersama Mocca Studio.	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
45	Senin	19 Agustus 2024	Mengantarkan file dokumentasi foto dan video 17 Agustus ke Mocca Studio dan Upload Konten Mocci.	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
46	Selasa	20 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Pov Anak Magang On Time"	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
47	Rabu	21 Agustus 2024	Membuat desain poster Tiba-Tiba Musik untuk Café	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
48	Kamis	22 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Ketika Sedang Produktif"	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
49	Jum'at	23 Agustus 2024	Dokumentasi acara Tiba Tiba Musik.	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
50	Senin	26 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Anak Magang Pemalas"	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>

			dan membuat 9 Stok Konten.	
51	Selasa	27 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Ditanya Rasa Magang" dan Membuat 12 Stok Konten.	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
52	Rabu	28 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Ketika Kesabaranku di Uji" dan Mengedit 3 Konten.	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
53	Kamis	29 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Semenit Sebelum Pulang" Membuat 2 Stok Konten dan Mengedit 3 Konten dan poster Tiba-Tiba Musik Café batch 2	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
54	Jum'at	30 Agustus 2024	Editing Konten Mocci "Kata-Kata Anak Modeling" dan Mendokumentasikan Acara Tiba-Tiba Musik di Café.	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
55	Senin	2 September 2024	Membuat video dokumentasi Tiba-Tiba Musik	<a href="#">Reels</a> <a href="#">Instagram</a>
56	Selasa	3 September 2024	Membuat 16 stok konten video untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>

57	Rabu	4 September 2024	Mengedit 5 konten media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
58	Kamis	5 September 2024	Mengedit 8 konten video untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
59	Jum'at	6 September 2024	Mengedit 3 konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
60	Senin	9 September 2024	Membuat 3 stok konten media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
61	Selasa	10 September 2024	Membuat 7 stok konten media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
62	Rabu	11 September 2024	Mengedit 2 konten dan membuat 4 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
63	Kamis	12 September 2024	Mengedit 3 konten dan membuat 4 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>
64	Jum'at	13 September 2024	Mengedit 2 konten dan membuat 12 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link</a> <a href="#">gdrive</a>

65	Selasa	17 September 2024	Membuat 6 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
66	Rabu	18 September 2024	Membuat 5 stok konten dan mengedit 2 konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
67	Kamis	19 September 2024	Mengedit 3 konten dan membuat 2 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
68	Jum'at	20 September 2024	Membuat 6 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
69	Senin	23 September 2024	Mengedit 3 konten dan 3 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link drive</a>
70	Selasa	24 September 2024	Membuat 3 stok konten media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
71	Rabu	25 September 2024	Mengedit 1 konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
72	Kamis	26 September 2024	Membuat 6 stok konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>

73	Jum'at	27 September 2024	Mengedit 3 konten untuk media sosial café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
74	Senin	30 September 2024	<i>Retake</i> video <i>Company profile</i> Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
75	Selasa	1 Oktober 2024	Mengedit video <i>Company profile</i> Mocci	<a href="#">Reels Instagram</a>
76	Rabu	2 Oktober 2024	Membuat desain menu cafe	<a href="#">Link gdrive</a>
77	Kamis	3 Oktober 2024	Membuat konten instagram café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
78	Jum'at	4 Oktober 2024	Membuat desain banner cafe	<a href="#">Link gdrive</a>
79	Senin	7 Oktober 2024	Mencetak banner depan café	<a href="#">Link gdrive</a>
80	Selasa	8 Oktober 2024	Melakukan editing review ruangan café (Revisi)	<a href="#">Link gdrive</a>
81	Rabu	9 Oktober 2024	Melakukan editing <i>company profile</i> Mocci Academy (Revisi)	<a href="#">Link gdrive</a>
82	Kamis	10 Oktober 2024	Melakukan update timeline dan jobdesk pada <i>spreadsheet</i>	<a href="#">Link gdrive</a>
83	Jum'at	11 Oktober 2024	Membuat poster Tiba-Tiba Musik batch IV untuk event Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>

84	Sabtu	12 Oktober 2024	Melakukan dokumentasi pada acara pernikahan staff Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
85	Ahad	13 Oktober 2024	Melakukan dokumentasi pada acara <i>car free day</i> di jalan Idjen bersama Mocca Studio	<a href="#">Link gdrive</a>
86	Senin	14 Oktober 2024	Merapihkan file-file foto pada google drive	<a href="#">Link gdrive</a>
87	Selasa	15 Oktober 2024	Mengedit foto dokumentasi <i>car free day</i>	<a href="#">Link gdrive</a>
88	Rabu	16 Oktober 2024	Editing konten café dan Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
89	Kamis	17 Oktober 2024	Mengedit video konten Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
90	Jum'at	18 Oktober 2024	Mengedit video konten Café	<a href="#">Reels Instagram</a>
91	Sabtu	19 Oktober 2024	Membuat stok konten untuk café dan Mocci	<a href="#">Link gdrive</a>
92	Senin	21 Oktober 2024	Upload video <i>company profile</i> Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
93	Selasa	22 Oktober 2024	Membuat 13 desain promo café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
94	Rabu	23 Oktober 2024	Melakukan penambahan stok konten untuk café dan Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>

95	Kamis	24 Oktober 2024	Melakukan editing video untuk konten café dan Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
96	Jum'at	25 Oktober 2024	Upload video konten Mocci Academy dan Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
97	Sabtu	26 Oktober 2024	Melakukan editing pada video konten Mocci Academy dan Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
98	Senin	28 Oktober 2024	Melakukan editing <i>color grading</i> untuk dokumentasi foto pada acara <i>family gathering</i> "Gundama"	<a href="#">Link gdrive</a>
99	Selasa	29 Oktober 2024	Melakukan editing video konten Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
100	Rabu	30 Oktober 2024	Menambah editing untuk Instagram Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
101	Kamis	31 Oktober 2024	Menambah stok konten untuk Instagram Cafe Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
102	Jum'at	1 November 2024	Melakukan editing konten Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
103	Senin	4 November 2024	Menambah stok konten untuk Instagram Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>

104	Selasa	5 November 2024	Menambah stok konten untuk Instagram Cafe Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
105	Rabu	6 November 2024	Membuat desain client cosmetic Orion	<a href="#">Link gdrive</a>
106	Kamis	7 November 2024	Membuat desain client cosmetic Orion	<a href="#">Link gdrive</a>
107	Jum'at	8 November 2024	Melakukan dokumentasi dan menjaga stand booth Baby Zu di MCC (Malang Creative Center)	<a href="#">Link gdrive</a>
108	Sabtu	9 November 2024	Melakukan dokumentasi dan menjaga stand booth Baby Zu di MCC (Malang Creative Center)	<a href="#">Feed Instagram</a>
109	Ahad	10 November 2024	Melakukan dokumentasi dan menjaga stand booth Baby Zu di MCC (Malang Creative Center)	<a href="#">Feed Instagram</a>
110	Senin	11 November 2024	Menambah stok konten untuk Instagram Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
111	Selasa	12 November 2024	Membuat desain untuk feed café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
112	Rabu	13 November 2024	Kunjungan Dosen Pembimbing Ilmu	<a href="#">Link gdrive</a>



			Komunikasi ke Mocci Academy	
113	Kamis	14 November 2024	Melakukan editing video konten Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
114	Jum'at	15 November 2024	Editing konten Mocci Academy dan color grading postingan pada Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
115	Senin	18 November 2024	Membuat stok konten untuk Mocci Academy dan Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
116	Selasa	19 November 2024	Membuat desain poster café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
117	Rabu	20 November 2024	Membuat stok konten untuk Instagram Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
118	Kamis	21 November 2024	Membuat desain story Instagram "We are Open Today."	<a href="#">Link gdrive</a>
119	Jum'at	22 November 2024	Membuat desain story Instagram "Sorry we are Closed Today."	<a href="#">Link gdrive</a>
120	Senin	25 November 2024	Membuat stok konten Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>
121	Selasa	26 November 2024	Melakukan editing konten café Gundam dan membuat	<a href="#">Link gdrive</a>

			poster untuk story Instagram café Gundam	
122	Rabu	27 November 2024	Melakukan editing konten Mocci Academy dan membuat poster untuk story café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
123	Kamis	28 November 2024	Melakukan editing konten café Gundam dan membuat poster untuk story Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
124	Jum'at	29 November 2024	Melakukan editing konten Mocci Academy dan konten Café Gundam	<a href="#">Link gdrive</a>
125	Sabtu	30 November 2024	Acara Last Day terakhir di Mocci Academy dan penyerahan kenang-kenangan kepada manajer Mocci Academy	<a href="#">Link gdrive</a>

Table 1 Hasil Kegiatan Peserta Magang

Peserta magang akan mengklasifikasikan kegiatan yang terbagi menjadi beberapa tugas, diantaranya yaitu membuat 2 animasi, mengedit 95 video, 52 desain poster, postingan, banner dan co-card, mengambil 90 foto produk dan dokumentasi, melakukan 4 taking video kegiatan Mocci Academy, Mocca Studio dan client Mocci. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan yang telah peserta magang sebutkan di atas:

1. Membuat dua animasi sederhana yaitu pendulum dan *bouncing ball* menggunakan *software* Maya Autodesk. Maya banyak digunakan dalam industri film, televisi, dan video game untuk membuat efek visual dan

animasi yang realistis. Dengan Maya, peserta magang dapat membuat karakter, latar belakang, dan efek khusus dengan presisi tinggi. Aplikasi ini terkenal karena kemampuannya yang luas dan fleksibilitasnya dalam menangani proyek animasi kompleks. Maya menyediakan alat-alat yang canggih untuk *modeling*, *texturing*, *rigging*, animasi, dan rendering, menjadikannya pilihan populer di kalangan profesional kreatif. Peserta magang menghabiskan 1 minggu, dengan proses 5 hari kerja untuk menyelesaikan dua animasi tersebut, namun tentunya dengan segala kekurangan dan keterbatasan yang ada.



*Gambar 1.1 Animasi Pendulum pada software Maya Autodesk*



*Gambar 1.2 Animasi Bouncing Ball pada software Maya Autodesk*

2. Membuat brief konten dan timeline untuk akun Instagram Mocci Academy dan Café Gundam, merupakan salah satu tugas wajib harian yang ada di Mocci Academy. Disini peserta magang dituntut untuk lebih profesional dalam mengelola dan mengatur konten Instagram Mocci Academy dan Café Gundam. Diawali dengan membuat draft tabel untuk jadwal konten pada google *spreadsheet* lalu mengatur layout tabel agar mudah di-*tracking* dan dipantau oleh manajer kami, kemudian mencari referensi melalui platform Instagram maupun tiktok, setelah itu peserta magang melakukan Teknik ATM yaitu amati, tiru dan modifikasi. Dalam kegiatan ini peserta magang harus mengisi form dengan judul konten yang akan dibuat pada tabel yang telah peserta magang buat sebelumnya. Peserta magang diharuskan meng-*update* konten seminggu sekali, kemudian melaporkannya kepada manajer Mocci Academy yaitu Bachtiar Yahya dan manajer Café Gundam yaitu Rifky Azriel selaku manajer Café Gundam, untuk kemudian direalisasikan menjadi konten yang akan diupload pada masing-masing akun Instagram.



Gambar 1.3 Tabel Konten Instagram Mocci

3. Editing konten promosi Mocci Academy di Malang Town Square, konten ini menginformasikan tentang lowongan kerja magang animasi di Mocci Academy dan juga promo diskon café Gundam pada setiap pembelian *action figure* gundam yang dibeli di stand tersebut.



*Gambar 1.4 Konten Instagram Mocchi Academy*

4. Editing desain feed hari kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus, poster ini memberikan informasi terkait dengan peringatan hari kemerdekaan Indonesia untuk menumbuhkan rasa patriotisme dan menghargai jasa para pahlawan dalam setiap individu peserta magang.



*Gambar 1.5 Poster 17 Agustus pada Instagram Mocchi Academy*

5. Editing desain feed pendaftaran Balai Diklat Industri 3D animasi (BDI) di Denpasar, Bali. Flyer ini menginformasikan tentang pembukaan program latihan pembuatan animasi kepada peserta magang yang telah memiliki ijazah SMA/ sederajat. Acara tersebut akan diselenggarakan di

Bali selama sebulan, terhitung dari tanggal 18 Oktober sampai dengan 18 November 2024.



*Gambar 1.6 Flyer BDI 3D Animasi pada Instagram Mocchi Academy*

6. Editing desain feed yang berisikan dokumentasi both Baby Zu pada saat festival MBOIS IX di di Malang Creative Centre (MCC). Tujuan didirikannya both/stand Baby Zu pada acara tersebut yaitu untuk memperkenalkan animasi Baby Zu kepada masyarakat umum, khususnya anak-anak yang hadir pada acara festival tersebut. Sehingga, masyarakat menjadi lebih familiar dengan kehadiran animasi baru yang Bernama Baby Zu.

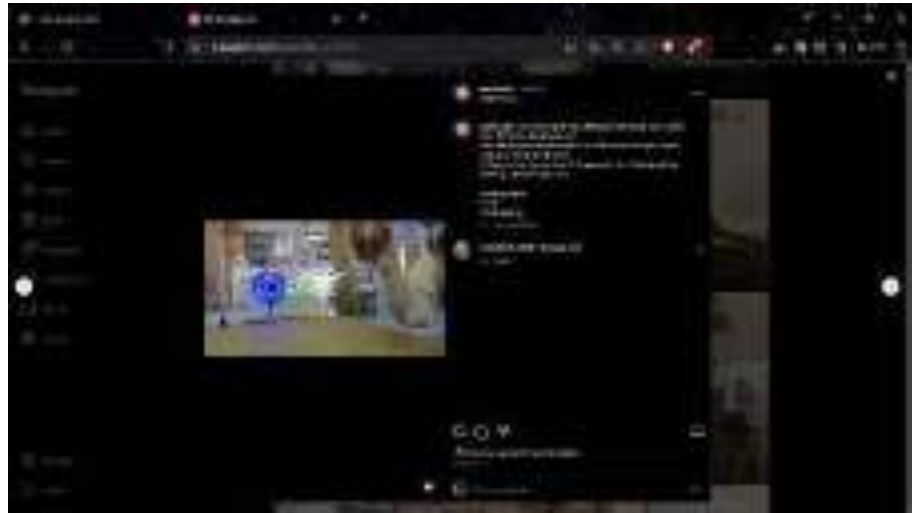


*Gambar 1.7 Carrousel Dokumentasi di MCC pada Instagram Mocchi Academy*

7. Membuat video *company profile* yang meliputi Mocci Academy dan Café Gundam. Kegiatan ini berawal dari tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahaan pra produksi meliputi penentuan target audience, menentukan pokok bahasan yang akan ditampilkan pada video, serta tujuan atau sasaran dari video tersebut, yang kedua tahap produksi meliputi penyesuaian pengaturan pada kamera, mulai dari kecepatan rana, ISO dan bukaan lensa agar sesuai dengan pencahayaan disekitar objek. Ketiga yaitu tahap Pasca Produksi yang meliputi pengelompokan file, pengeditan video yang terdiri dari backsound, color grading dan efek animasi teks lainnya, ekspor video, kemudian yang terakhir yaitu tahap publikasi. Video *company profile* ini diharapkan dapat menjadi media publikasi dan penyampaian informasi berbasis multimedia serta memberikan gambaran terkait kegiatan yang berlangsung dalam lingkup Mocci Academy. Video *company profile* Mocci Academy sudah pernah dibuat sebelumnya, namun masih terdapat beberapa revisi, dan kami sebagai peserta magang berniat untuk memperbaikinya dan menjadikan hasil dari video *company profile* kami bermanfaat untuk kedepannya.



*Gambar 1.8 Video Company Profile pada Instagram Mocci Academy*



Gambar 1.9 Video Company Profile pada Instagram Café Gundam

8. Melakukan foto produk, *color grading* serta menambahkan teks pada setiap menu yang ada di café Gundam, dalam kegiatan ini, peserta magang diberikan arahan mengenai kriteria foto produk yang harus diterapkan. Setelah peserta magang memahami *brief* yang disampaikan oleh mentor magang, peserta magang akan langsung mengeksekusi produk tersebut untuk difoto. Foto yang telah diambil oleh peserta magang di antara lain foto menu *camomint caramel fizz*, *night sea soda*, *V60*, *affogato*, *tiramisu mocca*, *cinnamon caramel coffee*, *french fries*, tahu gejrot, dan *mix platter*. Setelah itu, peserta magang melakukan editing sederhana yang meliputi *color grading* dan menambahkan teks berupa penjelasan nama menu pada setiap fotonya sebelum akhirnya diupload pada media sosial Instagram. Selain itu, peserta magang juga diberikan tugas untuk melakukan foto produk tas Serlium yang merupakan client Mocchi Academy.







Gambar 1.10 Foto Produk pada Instagram Café Gundam



*Gambar 1.11 Foto Produk Serlium pada Instagram sketsa.serlium*

9. Membuat konten video pada akun Instagram Mocchi Academy dan Café Gundam. Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan rutin yang dilakukan oleh peserta magang, karena berkaitan dengan tugas utama tim editing, tujuan dibuatnya konten secara rutin dan terjadwal yaitu untuk meningkatkan *insight* dan *engagement* pada akun Instagram Mocchi Academy dan Café Gundam.

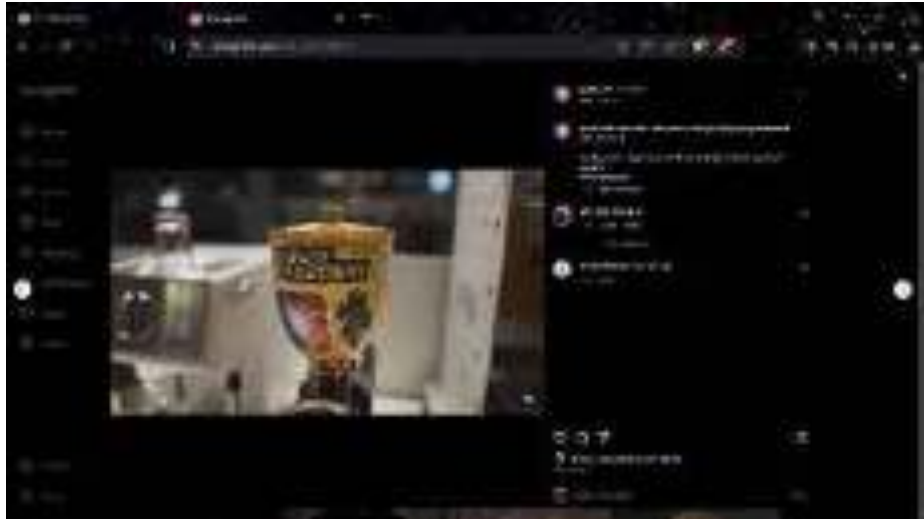


*Gambar 1.12 Konten daily dan random pada Instagram Mocci Acaedemy*



*Gambar 1.13 Konten pada Instagram Café Gundam*

10. Mendokumentasikan beberapa event yang diselenggarakan oleh Mocca Studio, Mocci Academy dan Café Gundam, diantaranya adalah: event 17 Agustusan yang diadakan oleh Mocca Studio di Taman Sengkaling Universitas Muhammadiyah Malang, event Tiba-Tiba Musik dan turnamen Mobile Legend yang diadakan oleh Café Gundam, event ulang tahun pendiri Mocca Studio yaitu Bapak Aditya Yustanto sekaligus launching animasi terbaru Mocca Studio yaitu Baby Zu, event *car free day* Mocca Studio dan Mocci Academy yang diadakan di jalan Idjen, kota Malang dan event pernikahan salah satu client Mocci Academy yang terletak di desa Pandansari, Malang. Setelah melakukan dokumentasi biasanya peserta magang diberikan tugas untuk mengedit hasil video pada beberapa event tertentu sehingga menjadi hasil karya videografi yang kemudian diupload pada Instagram Mocci Academy atau Café Gundam.



*Gambar 1.13 Video Dokumentasi Event Tiba-Tiba Musik di Café Gundam*



*Gambar 1.14 Dokumentasi Event Turnamen Mobile Legend di Café Gundam*



*Gambar 1.15 Dokumentasi Event Launching Baby Zu di Mocca Academy*



*Gambar 1.16 Dokumentasi Event Baby Zu di Car Free Day Malang*

11. Membuat desain grafis untuk keperluan marketing Mocci Academy dan Café Gundam yang dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya adalah, desain x banner dan co-card untuk keperluan pameran animasi di Surabaya, dalam rangka mengenalkan projek Mocca Studio dan tempat magang Mocci Academy kepada masyarakat umum, khususnya yang berada di kawasan Surabaya, selain itu peserta magang membuat desain banner, desain feed Instagram, desain thumbnail shopee, voucher, diskon khusus, event turnamen Mobile Legends dan Tiba-Tiba Musik dan nobar Timnas Indonesia yang diselenggarakan oleh café Gundam.



*Gambar 1.16 Desain Flyer Turnamen Mobile Legend*



Gambar 1.17 Desain Flyer Promosi Café Gundam

12. Memimpin kegiatan sholat berjama'ah, memimpin do'a setiap pagi hari dan memimpin do'a penutup di sore hari, olahraga bersama yang dilakukan seminggu sekali di hari senin, dan masih banyak kegiatan lainnya yang dilaksanakan oleh Mocchi Academy

## 2.5 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil kegiatan magang selama 6 bulan yang dimulai pada tanggal 18 Juni 2024 sampai dengan tanggal 30 November 2024 di Mocchi Academy, peserta magang terlibat dalam empat jenis pekerjaan yang diklasifikasikan menjadi: konten instagram, dokumentasi dan editing foto/video, desain grafis, serta melakukan foto produk. Setiap tugas yang diberikan mempunyai tantangan tersendiri dan tentu hal ini memberikan peluang bagi peserta magang untuk mengamalkan serta mengembangkan apa yang selama ini telah dipelajari selama di perkuliahan. Sehingga di kemudian hari, hal ini dapat menjadi bekal dan modal bagi peserta magang untuk beradaptasi dengan dunia kerja yang profesional.

Pengklasifikasian ini tidak hanya mempermudah pembagian tugas-tugas yang telah dikerjakan, namun juga menggambarkan keahlian yang diperoleh dan bagaimana hal tersebut dapat menjadi tolak ukur atau bahan evaluasi bagi peserta magang. Berikut ini adalah pembahasan lebih rinci terkait dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta magang:

### 2.5.1 Konten Instagram

Menurut hasil survei *we are social* dan *Kepios* di tahun 2024 yang menunjukkan bahwa, terdapat 185,3 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2024. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 1,5 juta (+0,8 persen) antara Januari 2023 – Januari 2024. Dengan total pengguna media sosial sebanyak 139,0 juta pada bulan Januari 2024, setara dengan 49,9 persen dari total populasi, dan Instagram sebagai salah satu platform yang banyak digunakan yaitu 85,3% dari total keseluruhan pengguna media sosial di Indonesia.<sup>11</sup> Maka dari itu, peserta magang memaksimalkan penggunaan media sosial Instagram sebagai wadah untuk mempromosikan Mocci Academy dan Café Gundam ke masyarakat melalui konten-kontennya.

Konten video yang ada pada akun Instagram Mocci Academy terbagi menjadi dua kategori, yaitu konten *daily* dan *random*. Konten *daily* merupakan konten yang menggambarkan tentang kegiatan sehari-hari peserta magang, mulai dari mengerjakan desain animasi, membuat 3D modeling, dan *behind the scene* divisi editing. Selain itu, terdapat juga konten *random* yang berisi tentang kerandoman para peserta magang selama menjalani kegiatan magang di Mocci Academy, biasanya konten tersebut tidak ada kaitannya sama sekali dengan divisi dan pekerjaan utama yang diberikan kepada peserta magang. Selain konten Mocci Academy, peserta magang juga membuat konten untuk Café Gundam, biasanya peserta magang melakukan Teknik ATM (amati, tiru dan modifikasi) dari konten-konten yang sudah ada dan berhubungan dengan café. Berkaitan dengan hal ini peserta magang telah berusaha dan menghasilkan sebanyak 102 video yang telah diunggah di akun media sosial Instagram Mocci Academy dan Café Gundam.

---

<sup>11</sup> Social & Kepios, 2024

Peserta magang menggunakan *software* editing Adobe Premiere Pro, yaitu aplikasi untuk mengedit video yang cocok untuk keperluan sehari-hari. Editing dan pengelolaan konten tersebut melibatkan langkah-langkah seperti mengumpulkan referensi konten yang ingin dibuat, mencocokkan ritme serta irama lagu dengan video yang ada, mengupload konten pada akun Instagram, mengevaluasi hasil melalui fitur *insight* yang ada di Instagram pada setiap konten yang telah dibuat, mendokumentasikan hasil dan mentahan konten dalam satu folder khusus dan memperbarui referensi dengan menyesuaikan algoritma pada Instagram.

### **2.5.2 Dokumentasi dan Editing Foto/Video**

Selain membuat konten, peserta magang memiliki *jobdesk* yaitu mendokumentasikan setiap event yang melibatkan Mocca Studio, Mocci Academy dan Café Gundam. Tim editing memiliki kewajiban untuk menciptakan hasil karya berupa foto dan video yang berkualitas, hal ini tentu membutuhkan pengetahuan dan keahlian yang mendalam mengenai proses pra-produksi dan teknik pengambilan gambar.<sup>12</sup>

Dokumentasi dan editing foto/video merupakan tugas wajib peserta magang di Mocci Academy, sejauh ini peserta magang telah mengedit total 5 video dan 395 lebih foto dokumentasi, beberapa diantaranya sudah dipindahkan di *hardisk* dan komputer Mocci Academy. Peserta magang menemukan adanya korelasi yang dipelajari dalam mata kuliah fotografi diantaranya adalah: pengambilan *angel shoot camera*, komposisi, segita *exposure (ISO, aperture, shutter speed)*, *color grading*, tata letak properti, *background*, dan *lighting*. Sedangkan pada mata kuliah videografi peserta magang mempelajari adanya beberapa tahapan dalam

---

<sup>12</sup> Dhany and Manesah, 'Penerapan Teknik Objektive Camera Angle Dalam Membangkitkan Dramatis Film Pulang'.



pembuatan video yang terbagi menjadi tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi.<sup>13</sup>

Pada tahaan pra-produksi meliputi penentuan target audience, menentukan pokok bahasan yang akan ditampilkan pada video, serta tujuan atau sasaran dari video tersebut, yang kedua tahap produksi meliputi penyesuaian pengaturan pada kamera, mulai dari kecepatan rana, ISO dan bukaan lensa agar sesuai dengan pencahayaan disekitar objek. Ketiga yaitu tahap Pasca Produksi yang meliputi pengelompokan file, pengeditan video yang terdiri dari *background*, *color grading* dan efek animasi teks lainnya, ekspor video, kemudian yang terakhir yaitu tahap publikasi.

Hasil dokumentasi yang telah melalui proses editing ini biasanya dipublikasikan melalui Instagram Mocci Academy atau Café Gundam. Hal ini bertujuan untuk menarik minat masyarakat agar mendaftarkan diri untuk melaksanakan kegiatan magang ke Mocci Academy atau mencoba secara langsung menu yang dipromosikan maupun kegiatan yang sedang diselenggarakan di Café Gundam. Namun, masih banyak kekurangan yang dimiliki oleh peserta magang dalam mempraktekan teori yang telah dipelajari, hal itu tidak terlepas dari keterbatasan perangkat yang dimiliki, maupun dari dalam diri peserta magang itu sendiri.

### **2.5.3 Foto Produk**

Peserta magang memiliki kewajiban tambahan untuk melakukan pengambilan foto produk. Peserta magang setidaknya telah melakukan 252 foto produk Serlium berupa tas gendong, tas ransel, tas mini dan tas wanita lainnya, serta menu yang ada di Café Gundam.

Profesi fotografer memiliki tugas utama yaitu menyampaikan kualitas produk atau pelayanan suatu institusi dalam sebuah frame.

---

<sup>13</sup> Syafrina and Purnomo, 'Company profile Café Teras Muzaka'.

Misalnya, seorang fotografer harus mampu menangkap detail kecil dalam suatu produk, yang menjadi daya tarik dari produk tersebut seperti tekstur permukaan, proporsi maupun warna pada objek, dan detail tersebut tentu tidak bisa ditangkap apabila gambar memiliki kualitas yang rendah. Karena detail dapat mempengaruhi cara pelanggan memandang nilai dalam suatu produk, sehingga mempengaruhi keputusan pembelian mereka. Maka dari itu, tugas seorang fotografer tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, namun juga berkontribusi terhadap nilai yang dirasakan oleh pelanggan.<sup>14</sup>

Dalam dunia fotografi, terdapat tiga aspek penting yang harus dipahami dan diterapkan agar bisa menghasilkan suatu karya foto yang baik dan maksimal diantaranya yaitu media rekam, media penyimpan, dan cahaya.<sup>15</sup> Untuk menghasilkan foto yang lebih menarik peserta magang harus menguasai teknik *color grading*. *Color grading* merupakan teknik gaya visual yang diterapkan oleh seorang editor dengan memanipulasi sebagian atau seluruh warna agar sesuai dengan visinya. Tujuan dari penggunaan *color grading* yaitu, menyetarakan persepsi client tentang produknya agar makna dan pesan yang ada dalam produk tersebut dapat tersampaikan kepada pelanggan yang menilai produk tersebut melalui gambar.<sup>16</sup>

Dalam hal ini *color grading* masih menjadi *skill* yang harus diasah oleh peserta magang, karena masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi, seperti pemilihan *tone* warna untuk produk café dan juga feed Instagram Café Gundam yang terkadang terlalu monoton dan mencolok, sehingga mempengaruhi persepsi orang dalam menilai suatu produk atau suasana yang ditawarkan oleh café tersebut.

---

<sup>14</sup> Silbey, Subotnik, and DiCola, 'Existential Copyright and Professional Photography'.

<sup>15</sup> Gunawan, 'Pengenalan Teknik Dasar Fotografi'.

<sup>16</sup> Bonneel et al., 'Example-Based Video Color Grading.'

#### 2.5.4 Desain Grafis

Desainer merupakan salah satu *jobdesk* yang menjadi kewajiban peserta magang, tugasnya yaitu membuat berbagai macam jenis desain untuk keperluan marketing Mocci Academy dan Café Gundam. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi melalui media visual berupa gambar yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan efektif. Dikarenakan saat ini, di era digital masyarakat lebih menilai sebuah produk atau event lewat komponen-komponen visual yang melekat pada sebuah produk baik berupa poster, banner, maupun flyer.<sup>17</sup>

Hingga tulisan ini dibuat, peserta magang setidaknya telah mendesain sebanyak 87 desain lebih dan sebagian dari desain tersebut telah di *upload* ke akun Instagram Mocci Academy dan Café Gundam, serta sebagian lainnya dicetak menjadi banner dan co-card. Dari tugas dan kewajiban yang telah disebutkan diatas, peserta magang menyadari betapa pentingnya memiliki *multitalent softskill* dan loyalitas tinggi untuk meningkatkan efektivitas dalam menyelesaikan setiap pekerjaan.

---

<sup>17</sup> Alhasbi et al., 'Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas'.

## **BAB III:**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan di Mocci Academy, khususnya pada divisi editing, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta magang memahami bahwa ekosistem kerja merupakan hal terpenting dalam membangun suatu hubungan. Dari pengenalan ini, terjalin relasi yang baik antara atasan dan anggota. Dengan mengenal ekosistem kerja dan individu di dalamnya dengan baik, peserta magang lebih mudah menciptakan suasana yang nyaman. Di Mocci Academy, komunikasi yang efektif terjalin melalui kegiatan maupun event yang diikuti oleh peserta magang secara rutin dan disiplin sehingga mempererat keakraban pada lingkungan kerja.
2. Perencanaan dan praktik secara langsung merupakan faktor utama dalam mencapai keberhasilan khususnya pada industri kreatif seperti Mocci Academy. Setiap kegiatan dan proyek yang dikerjakan di Mocci Academy harus melalui proses perencanaan yang matang untuk memastikan pelaksanaannya berjalan lancar. Proyek maupun kegiatan tersebut diajukan kepada atasan terlebih dahulu untuk ditinjau, sebelum akhirnya dieksekusi oleh tim dari divisi editing, dengan tujuan untuk menyamakan persepsi agar tidak terjadi miss komunikasi pada saat proyek telah di *publish* dan kegiatan telah dilaksanakan. Setelah proyek dan kegiatan selesai, maka dilakukan proses selanjutnya yaitu evaluasi dan penyusunan hasil dokumentasi, baik berupa foto maupun video sebagai arsip dan rujukan untuk kegiatan selanjutnya.
3. Dalam suatu industri maupun organisasi, menjaga hubungan atau relasi antar individu merupakan hal yang paling penting dan perlu

diperhatikan, hal tersebut dapat dicapai dengan cara saling membantu, berdiskusi dalam menyelesaikan suatu problematika, menunjukkan sikap *respect* dan saling menghargai antara pemimpin dengan rekan kerjanya begitu pula sebaliknya, menjalankan kewajiban serta tugasnya, serta menciptakan atmosfer yang baik dan nyaman pada lingkungan kerja sehingga meningkatkan produktivitas para rekan kerja dalam suatu industri maupun perusahaan.

### **3.2 Saran**

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

#### **3.2.1 Bagi Mahasiswa**

Mahasiswa khususnya prodi Ilmu Komunikasi diwajibkan untuk memiliki inisiatif untuk mempelajari hal-hal baru, tidak hanya berpangku tangan pada kurikulum dan tugas yang diberikan oleh dosen yang ada di prodi Ilmu Komunikasi saja. Karena dalam dunia kerja, setiap individu dituntut untuk bisa segala hal, khususnya dalam industri *creative*, dan saat ini, seluruh perusahaan besar maupun kecil membutuhkan sosok yang bergerak di bidang tersebut agar bisa memaksimalkan media digital dalam memasarkan dan mengenalkan produknya.

#### **3.2.2 Bagi Program Studi**

Perlu adanya kurikulum yang membahas secara detail terkait dengan desain grafis, dan *basic editing* menggunakan beberapa aplikasi yang sering dibutuhkan di dunia kerja, seperti *Adobe Family (After Effect, Lightroom, Photoshop, Premiere, Illustrator)* dan *Corel Draw* yang tentunya bukan hanya sebatas pembagian tugas semata oleh dosen, namun juga perlu adanya monitoring dan praktikum yang lebih intensif untuk memaksimalkan skill editing baik foto maupun video pada mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhafizh, Luthfi Ghiyats, and Djuli Djatiprambudi. 'Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya'. *BARIK* 1, no. 1 (2020): 112–22.
- Abidin, Yusuf Zaenal. 'Manajemen Komunikasi: Filosofi, Konsep, Dan Aplikasi'. CV Pustaka Setia, 2015.
- Alhasbi, Faruq, Alfian Eko Rochmawan, Intan Ayu Wulandari, and Laila Hidayatul Amin. 'Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas'. *AL HAZIQ: Journal of Community Service*, 2022, 7–14.
- Andhita, Pundra Rengga, S Sos, and MI Kom. *Komunikasi Visual*. Vol. 1. Zahira Media Publisher, 2021.
- Askurifai, Baksin. 'Jurnalistik Televisi: Teori Dan Praktik'. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 2009.
- Bonneel, Nicolas, Kalyan Sunkavalli, Sylvain Paris, and Hanspeter Pfister. 'Example-Based Video Color Grading.' *ACM Trans. Graph.* 32, no. 4 (2013): 39–1.
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Routledge, 2016.
- Dhany, Ahmad Umar, and Dani Manesah. 'Penerapan Teknik Objektive Camera Angle Dalam Membangkitkan Dramatis Film Pulang'. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain* 1, no. 1 (2024): 15–26.
- Dharsono, Sony Kartika. 'Seni Rupa Modern'. *Bandung: Rekayasa Sains* 42 (2004).
- Dwianika, Agustine, Augury El Rayeb, Fitriyah Nurhidayah, and Nuni Rosiana. 'Peningkatan Pemahaman Dan Minat Belajar Pajak Melalui Webgames Ular Tangga Di SMKN 2 Tangerang'. *JURNAL ABDIKARYASAKTI* 2, no. 2 (2022): 119–36.
- Ebbers, Wolfgang E, Marloes GM Jansen, and Alexander JAM van Deursen. 'Impact of the Digital Divide on E-Government: Expanding from Channel

- Choice to Channel Usage'. *Government Information Quarterly* 33, no. 4 (2016): 685–92.
- 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>.
- Hidayath, Ahmad, Zila Razilu, and Hendra Nelva Saputra. 'Pengembangan Company Profile Berbasis Video Sebagai Media Promosi Universitas Muhammadiyah Kendari: Development of a Video-Based Company Profile as a Promotional Media for Universitas Muhammadiyah Kendari'. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 4, no. 1 (2024): 108–17.
- Khairunnisa, Nur Afifah. 'LKP: Perancangan Desain Feed Instagram Yada Youth Sebagai Media Informasi'. PhD Thesis, Universitas Dinamika, 2022.
- Kusnan, Kusnan, and Bayu Syahputra. 'Perancangan Dan Implementasi Video Company Profile Pada PT. Leegatama Anta Raya'. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 5:791–99, 2023.
- London, Barbara, Jim Stone, and John Upton. *Photography*. Eleventh edition. Boston: Pearson, 2013.
- 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.

- Marenta, Alief Daffa and others. 'MANAJEMEN KOMUNIKASI PENGELOLAAN KONTEN INSTAGRAM@ Gibran\_rakabuming DALAM MEMPERTAHANKAN CITY BRANDING KOTA SURAKARTA'. PhD Thesis, UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Mufidatunrofiah, Siti, Binti Syafaati Maysyaroh, and Suratman Suratman. 'Google Drive Based Digital Archives: Implementation Review in Curriculum Management'. *Studia Manageria* 6, no. 1 (2024): 1–14.
- Nasrullah, Rulli. 'Manajemen Komunikasi Digital Perencanaan, Aktivitas Dan Evaluasi'. *Prenadamedia Group*, 2021.
- Nugroho, Agung. 'Pelatihan Pemanfaatan Google Drive Untuk Manajemen Dokumen Dan File Di Pemerintahan Desa Sidowangi Kabupaten Magelang'. In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 25–30, 2019.
- Rahayu, Mutiara, and Zumrotul Fitriyah. 'Keterampilan Foto Dan Video Sebagai Peningkatan Branding Produk Bagi UMKM Kelurahan Rungkut Tengah'. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 5, no. 1 (2024): 152–58.
- Rahmadianto, Sultan Arif, Bintang Pramudya Putra Prasetia, and Tegar Andito. 'Peningkatan Pemasaran Melalui Strategi Branding Dan Identitas Untuk Mocca Studio Malang'. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang* 4, no. 1 (2019): 17–23.
- Silbey, Jessica, Eva E Subotnik, and Peter DiCola. 'Existential Copyright and Professional Photography'. *Notre Dame L. Rev.* 95 (2019): 263.
- Sitepu, Vinsensius. 'Panduan Mengenal Desain Grafis'. *PT. Elex Media*, 2004.
- Sitorus, Christian Pangihutan, and Besti Rohana Simbolon. 'Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro TV Biro Medan'. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (2020): 137–50.
- Syafrina, Miranda, and Eko Purnomo. 'Company Profile Café Teras Muzaka'. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media* 2, no. 2 (2023): 60–67.



Tommy Suprpto. *Berkarier di Bidang Broadcasting*. 1st ed. Yogyakarta: CAPS (Centre of Academic Publishing Service), 2013.

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 Surat Penerimaan Magang



Lampiran 2 Surat Izin Magang



Faculty of Humanities  
كلية العلوم الإنسانية

Number : 212/UNIGA/FH/06/2024  
Enclosure : -  
Matter : Request for Permission

Perihal : Izin Magang  
13 June 2024

Dear Honorable,  
Directorate of Guidance and Counseling  
Universitas Discussion Center  
Arahkan'ul Uloom Waahsanul 'Ilmi Wabarakatuh

In connection with the "Internship Program" of Department of Communication Sciences, hold Insha Allah etc.

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 Mardiana Hakim	422021821004	ILKOM
2.	Abdul Aziz Sayididqi	422021821005	ILKOM
3.	Fodri Ali Riqal Harahap	422021821009	ILKOM

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

Wahidul Uloom Waahsanul 'Ilmi Wabarakatuh



Authorized by:

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Laili, M.A.  
Dean of Faculty of Humanities

Barbara Setya Utami, M.L.Kom  
Head of Dept. of ILKOM

Approved by:

Dr. Khalid Amrillah, S.Ag., M.M.  
Director of DUKP

Rizki Anisa Sariyani, Lc., M.H.  
Head of BAA

Lampiran 3 Form Penilaian Magang



## LEMBAR PENILAIAN

### KEMAMPUAN KOGNITIF

NO	KETERANGAN	NILAI	PREDIKAT	KETERANGAN
01	KREATIFITAS	92	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik
02	TANGGUNG JAWAB	92	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik
03	KEDISPILINAN	91	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik
04	SOPIAN & SANTUN	90	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik
05	KERJA SAMA	91	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik
RATA - RATA		91,2		

### KEMAMPUAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI

NO	KETERANGAN	NILAI	PREDIKAT	KETERANGAN
01	BASIC FOUNDATION	94	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 14,00%
02	BODY MECHANIC	90	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 17,20%
03	ACTION	93	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 19,20%
04	ACTING	93	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 17,20%
05			<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 16,20%
06			<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 11,20%
07			<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Baik	<input checked="" type="checkbox"/> Baik 20,20%
		92,5		

RATA - RATA : 91,85 (B)

Yogyakarta, Yang gal, 2014

Malang, 30 November 2014

NO	Nilai Rentan	Predikat	Keterangan
01	84 - 90	A	Sangat Baik
02	75 - 83	B	Baik
03	61 - 74	C	Cukup Baik
04	50 - 60	D	Cukup Buruk

  
**IRWANTO**  
 DIREKTUR UTAMA

Lampiran 4 Form Bimbingan Magang



UNIVERSITAS  
ISLAM SUMATERA UTARA

Faculty of Humanities  
كلية العلوم الإنسانية

**FORM Bimbingan Magang**

NAMA MELAKSANA	: <u>Pjpt. Nurjani Laila</u>
NIM	: <u>51202151009</u>
PROGRAM STUDI	: <u>Ilmu Komunikasi</u>
JURUSAN/KEGIATAN	: <u>Magang</u>
INSTANSI	: <u>Princess Academy</u>
WAKTU KEGIATAN	: <u>10 Jan 2024 - 30 November 2024</u>
DIPEKERJAKAN OLEH	: <u>Uji. Muhammad Laili, M. Kom</u>

No.	Bulan/Tanggal	Materi/kegiatan	Rekomendasi	Paraf/Inisial Pembimbing
1.	10 Jan / 2024	Verifikasi Data / Daftar Magang	Daftar Prakeras / Daftar Prakeras Magang	
2.	10 Jan / 2024	Pembinaan teknis dasar / Magang	Program Kerja / Magang dan observasi	
3.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Keperawatan / Laporan Magang	
4.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan Film Persepsi	
5.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
6.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
7.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
8.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
9.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
10.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	
11.	10 Jan / 2024	Identifikasi Peran / Laporan Magang	Manajemen / Laporan dan observasi	

Lampiran 5 Galeri Magang

a. Logo Mocchi Academy



b. Logo Café Gundam



c. Struktur di Mocchi Academy

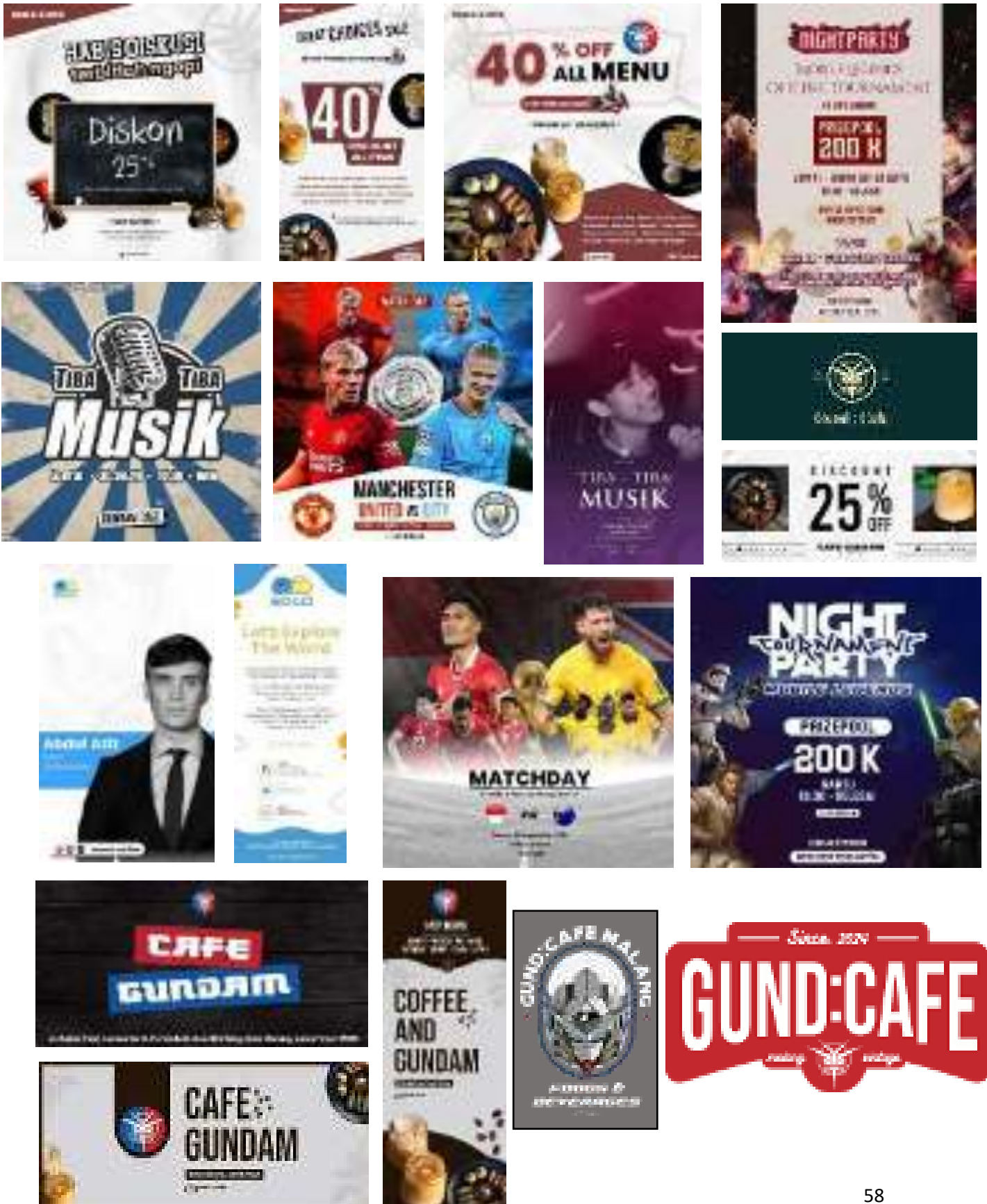


**d. Melakukan Foto Produk dan Color Grading Menu dan Client  
“Serlium”**





e. Membuat Desain Marketing Mocchi Academy dan Café Gundam



**f. Mendokumentasikan Event-Event Mocca Studio, Mocci Academy dan Café Gundam**







Deskripsi Foto (dari atas ke bawah)

1. Dokumentasi acara 17 Agustus di Taman Wisata Sengkaling, Malang bersama Mocca Studio
2. Dokumentasi acara Launching Animasi Baby Zu dan ulang tahun Bapak Aditya Yustanto di Mocca Studio
3. Dokumentasi acara Mocca Studio pada saat Car Free Day di Jalan Idjen, Malang.
4. Dokumentasi acara pernikahan staf Mocchi Academy di desa Pandansari, Malang.
5. Dokumentasi acara last day divisi animasi dan 3D modelling Mocchi Academy

6. Dokumentasi acara Tiba-Tiba Musik di Café Gundam.
7. Dokumentasi acara last day divisi editing di Mocci Academy
8. Dokumentasi penyerahan kenang-kenangan dari mahasiswa UNIDA Gontor untuk Mocci Academy

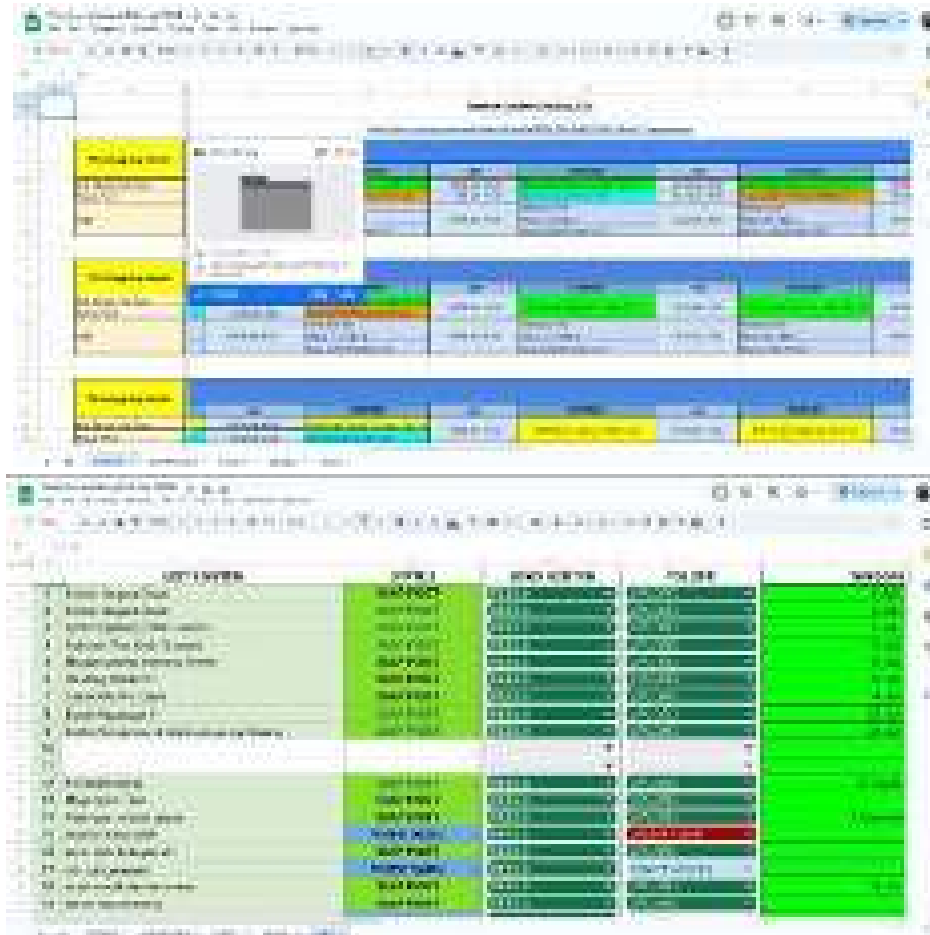
**g. Membuat *Company profile* Mocci Academy dan Review Ruangn Café Gundam**



Deskripsi Foto (dari atas ke bawah)

1. *Company profile* Mocci Academy  
[https://drive.google.com/file/d/1qVvYcIg4XGh3XbtGUad9lcmZnulKVgk/B/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1qVvYcIg4XGh3XbtGUad9lcmZnulKVgk/B/view?usp=drive_link)
2. Review Ruangn Café Gundam  
[https://drive.google.com/file/d/1BTWyzhgSX4KIptQ-iCHgHyKOhE19mQGc/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1BTWyzhgSX4KIptQ-iCHgHyKOhE19mQGc/view?usp=drive_link)

**h. Manajemen File Konten Harian dan Editing pada Spreadsheet dan Google Drive**



Link Timeline :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1E7HVvaP10Pxp7fOWKO-Ip-lug4E8B2jutTq-5WBKTjY/edit?gid=452952158#gid=452952158>

Link Google Drive

[https://drive.google.com/drive/folders/1t0gv6VeFRPIloOFnGoN3QT8HX\\_Bhgr2?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1t0gv6VeFRPIloOFnGoN3QT8HX_Bhgr2?usp=sharing)