

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**AKTIVITAS DAN PERAN GRAPHIC DESIGNER & CONTENT
CREATOR DI ANOMALI GROUP**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Disusun untuk Memenuhi Mata
Kuliah Praktik Kerja Lapangan**



Disusun Oleh:

MEI ANIKE PUTRI

(B19035386)

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
AKTIVITAS DAN PERAN GRAPHIC DESIGNER & CONTENT
CREATOR DI ANOMALI GROUP**

Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Disusun untuk Memenuhi Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan



Disusun Oleh
MEI ANIKE PUTRI
(B19035386)



Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing

Heri Setyawan, S. Sos. M. Sn.

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI BROADCASTING**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
AKTIVITAS DAN PERAN GRAPHIC DESIGNER & CONTENT
CREATOR DI ANOMALI GROUP

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji *Broadcasting* Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 26 Agustus 2022
Jam : 13.30 WIB
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Penguji I dan Ketua Sidang

Penguji II

Penguji III/Pembimbing

Tjandra S. Rusyana, M. A.

Henry Abdul Hakim M. M.M.

Heri Setiawan, S. Sos. M. Sn.

Mengetahui,

Ketua STIKOM Yogyakarta



Dra. Sudaru Murti, M. Si.

Mengesahkan,

Ketua Program Studi DIII Penyiaran

Arya Tangkas, M. I. Kom.

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Mei Anike Putri
NIM : B19035386
Judul Laporan : Aktivitas dan Peran *Graphic Designer & Content Creator* di Anomali Group

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Laporan yang saya tulis ini merupakan karya orisinalitas saya yang berisi tentang aktivitas yang saya jalani selama masa Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group.
2. Laporan ini bukan hasil plagiasi. Namun, ada beberapa sumber lain yang saya baca sebagai acuan dan referensi. Sumber tersebut saya cantumkan dalam kutipan dan halaman Daftar Pustaka.
3. Apabila kemudian hari terbukti bila laporan ini merupakan hasil plagiasi yang secara sah dapat dibuktikan oleh bukti-bukti yang kuat oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia jika pihak STIKOM memberikan sanksi sesuai dengan ketentuan aturan yang ada.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Terima kasih.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022



MEI ANIKE PUTRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan karunia-Nya Praktikan mampu menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md.) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Praktikan mengangkat judul laporan “Aktivitas dan Peran *Graphic Designer & Content Creator* di Anomali Group”. Tidak lupa Praktikan mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang ikut berperan dan mendukung Praktikan hingga mampu menyelesaikan Laporan. Dengan segala hormat berikut pihak-pihak yang berperan dan mendukung Praktikan selama proses penyusunan laporan:

1. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan doa kepada saya.
2. Ibu Dra. Sudaru Murti, M. Si. selaku Ketua STIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Heri Setyawan, S. Sos, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan laporan ini.
4. Seluruh karyawan dan Owner di Anomali Group yang telah memberikan saya kesempatan untuk bisa melaksanakan Praktik Kerja Lapangan disana.
5. Seluruh teman Angkatan 2019.

Saya yakin dalam penyusunan laporan ini masih memiliki kekurangan baik dari segi penulisan maupun isinya. Praktikan berharap laporan ini mampu membawa manfaat bagi pembaca terutama Mahasiswa dan seluruh anggota STIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Penulis,



Mei Anike Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan	2
D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan	3
E. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	6
F. Metode Pengumpulan Data	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Penegasan Judul	8
B. Teori Penunjang	9
1. Graphic Design	9
a. Definisi	9
b. Komponen Desain Grafis	11
c. Prinsip-Prinsip Desain Grafis	22
d. Software yang digunakan	24
2. Content Creator	24
a. Definisi	24
b. Tugas dan Tanggung-jawab Content Creator	24
c. Skill yang dibutuhkan Content Creator	24
d. Software yang digunakan	26
BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN	27

A. Profil dan Sejarah Perusahaan	27
B. Tagline	29
C. Struktur Organisasi di Anomali Group	29
D. Produk yang Ditawarkan	30
1. Anomali Beanbag	30
2. Sun Beanbag	33
E. Target Pasar	35
BAB IV PELAKSANAAN PKL	37
A. Posisi dan Deskripsi Pekerjaan	37
1. Posisi	37
2. Deskripsi Pekerjaan	39
B. Kegiatan Selama PKL	39
C. Alur Kerja	39
D. Peluang dan Kendala yang Dihadapi	52
1. Peluang	52
2. Kendala	53
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya Desain grafis	11
Gambar 2.2 Contoh Titik dalam Desain	12
Gambar 2.3 Contoh Garis dalam Desain	13
Gambar 2.4 Contoh Gambar Geometris	14
Gambar 2.5 Contoh Bentuk Organik dalam Desain	15
Gambar 2.6 Ruang 2D dan 3D dalam Desain	16
Gambar 2.7 Contoh Terang-Bayang atau Gradasi	16
Gambar 2.8 Roda Warna	17
Gambar 2.9 Harmoni Warna	19
Gambar 2.10 Contoh Komponen Tekstur	20
Gambar 2.11 Contoh Karya Desain Tipografi	21
Gambar 3.1 Logo Anomali Beanbag	27
Gambar 3.2 Logo Sun Beanbag	27
Gambar 3.3 Lokasi Kantor	27
Gambar 3.4 Catur Arumsari dan Achmad Sunani Miftachurrohman	28
Gambar 3.5 Struktur Organisasi Anomali Group	29
Gambar 3.6 Jahitan dan Obras	31
Gambar 3.7 Cover dalam Berkualitas	31
Gambar 3.8 Contoh Pemakaian Outdoor	32
Gambar 3.9 Contoh Pemakaian Indoor	33
Gambar 3.10 Model Triangle	34
Gambar 3.11 Model Pou	34
Gambar 3.12 Contoh Mitra Anomali Group	36
Gambar 3.13 Contoh Mitra Anomali Group	36
Gambar 4.1 Contoh Konten Pengiriman Anomali Beanbag	41
Gambar 4.2 Contoh Konten Pengiriman Sun Beanbag	42
Gambar 4.3 Contoh Feed Anomali Beanbag Bulan Pertama	43
Gambar 4.4 Contoh Feed Anomali Beanbag Bulan Kedua	43
Gambar 4.5 Contoh Feed Anomali Beanbag Bulan Ketiga	43
Gambar 4.6 Contoh Feed Sun Beanbag Bulan Pertama	43

Gambar 4.7 Contoh Feed Sun Beanbag Bulan Kedua	44
Gambar 4.8 Contoh Feed Sun Beanbag Bulan Ketiga	44
Gambar 4.9 Contoh Konten Instastory Anomali Beanbag	45
Gambar 4.10 Contoh Konten Instastory Sun Beanbag	45
Gambar 4.11 Contoh Desain Promo Anomali Beanbag	46
Gambar 4.12 Contoh Desain Promo Sun Beanbag	46
Gambar 4.13 Beberapa Bagian Desain Katalog Anomali Beanbag	47
Gambar 4.14 Beberapa Bagian Desain Katalog Sun Beanbag	47
Gambar 4.15 Desain Alamat Pengiriman Sun & Anomali Beanbag	48
Gambar 4.16 Desain Kartu Member Anomali Beanbag	49
Gambar 4.17 Desain Kartu Member Sun Beanbag	49
Gambar 4.18 Dokumentasi Halal Bihalal PEJ 2022	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Kegiatan PKL	12
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Sertifikat PKL	58
Lampiran 2: Penilaian PKL	59
Lampiran 3: Content Plan Anomali	60
Lampiran 4: Content Plan Sun	61

ABSTRAK

Praktik Kerja Lapangan merupakan bentuk kegiatan dijadikan sebagai salah satu syarat kelulusan. Seorang Praktikan diharapkan mampu mempelajari hal-hal yang penting sesuai profesi dilingkungan kerjanya. Selain itu Praktikan juga dilatih untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja setelah kelulusan.

Dalam Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, Praktikan ingin berbagi terkait bagaimana proses kerja Praktikan selama diperusahaan dan apa saja pengalaman yang didapat selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan tidak lain terkait profesi sebagai *Graphic Designer* dan *Content Creator*.

Praktikan juga merasakan bahwa kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini sangatlah bermanfaat mengingat mampu memberi pengalaman langsung kepada Praktikan bagaimana ketika terjun ke dunia kerja.

Kata Kunci : *Graphic Designer* (Perancang Grafis), *Content Creator* (Pencipta Konten), Anomali Group

ABSTRACT

Field Work Practice is a form of activity used as one of the graduation requirements. An practitioner is expected to be able to learn important things according to his profession in his work environment. In addition, Practitioners are also trained to prepare themselves for the world of work after graduation.

*In this Field Work Practice Report, the practitioner wants to share related to how the practitioner's work process while at the company and what experiences he gained while carrying out the Field Work Practice is none other than the profession as a *Graphic Designer* and *Content Creator*.*

Practitioners also feel that this Field Work Practice activity is very useful considering it is able to provide hands-on experience to the practitioner how to enter the world of work.

*Keywords: *Graphic Designer*, *Content Creator*, Anomali Group*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan pada umumnya merupakan bentuk kegiatan yang dilaksanakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada praktikan di dalam dunia kerja. Dalam Praktik Kerja Lapangan ini diharapkan Praktikan mampu mengasah keahlian yang sudah dimiliki sesuai bidang atau profesi masing-masing. Selain itu praktikan juga diharapkan mampu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru secara langsung dari lingkungan kerjanya. Sehingga Praktikan mampu menggabungkan pengetahuan teori dan praktik dasar dari kampus bersama dengan pengalaman dan keahlian baru yang Praktikan dapat dari tempat Praktik Kerja Lapangan tersebut.

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta atau biasa disingkat STIKOM Yogyakarta menerapkan bentuk kegiatan ini sebagai salah satu syarat untuk kelulusan DIII semua jurusan. Menurut praktikan hal tersebut dimaksudkan untuk mempersiapkan mahasiswanya agar lebih mematangkan diri setelah kelulusan nanti untuk melanjutkan ke dunia kerja sebagai SDM yang bermutu sesuai bidangnya. Tidak hanya bermutu dalam bidang kerjanya namun juga menjadi pribadi yang berkarakter baik dalam dunia kerja.

Praktikan merasa bahwa program yang dilaksanakan ini sangat bermanfaat untuk melahirkan lulusan yang memiliki mental kuat, daya saing tinggi, dan kreatifitas tinggi serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan kerja di era ini. Selain itu, Praktikan juga yakin bahwa dengan adanya Praktik Kerja Lapangan ini mampu membawa nama baik kampus dan bahkan mampu menjalin kerjasama baik antara kampus dan perusahaan tempat Praktik Kerja Lapangan Praktikan.

Dalam hal ini praktikan memilih Anomali Group sebagai tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan. **Anomali Group** merupakan sebuah

perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi, penjualan dan penyewaan Beanbag. Beanbag merupakan sofa tanpa kerangka yang di dalamnya berisi butiran styrofoam dengan bentuk yang beragam. Perusahaan ini masih tergolong perusahaan berkembang yang berada di D.I Yogyakarta. Saya memilih melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di perusahaan ini karena menyediakan lowongan profesi sesuai yang saya minati yakni *Graphic Designer* dan *Content Creator*.

Graphic Designer dan *Content Creator* merupakan peran penting dalam bisnis di era digital saat ini. Keduanya memiliki peran yang hampir sama yaitu untuk menyampaikan maksud perusahaan kepada target konsumennya. Dalam hal ini Anomali Group membutuhkan seorang *Graphic Designer* dan *Content Creator* untuk membantu mengelola konten kebutuhan media sosial dengan tujuan memikat konsumen dan menaikkan *Insight* media sosial sehingga mau membeli atau menyewa produk mereka. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam laporan Praktik Kerja Lapangan ini Praktikan akan membahas tentang **Aktivitas dan Peran *Graphic Designer & Content Creator* di Anomali Group.**

B. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang telah dirangkum oleh Praktikan adalah sebagai berikut:

1. Apa pengertian dan fungsi *Graphic Designer & Content Creator*?
2. Bagaimana aktivitas dan peran *Graphic Designer & Content Creator* di Anomali Group?

C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Berikut tujuan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan oleh Praktikan:

1. Untuk memenuhi syarat akhir kelulusan prodi DIII Broadcasting
2. Memberikan pengalaman dan ilmu baru kepada Praktikan dengan cara terjun langsung ke lingkungan kerja
3. Melatih kemampuan *hardskill* dan *softskill* Praktikan

4. Mempersiapkan Praktikan untuk lebih siap setelah kelulusan dengan memahami dunia kerja secara nyata
5. Mengaplikasikan secara langsung teori dan ilmu yang sudah didapat dari perkuliahan dalam lingkungan kerja

D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menjadi referensi, khususnya dalam bidang *Graphic Designer* dan *Content Creator*.
- b. Mampu memberikan informasi bagaimana peran *Graphic Designer* dan *Content Creator* sesuai kebutuhan.
- c. Mampu berperan dalam kemajuan dan perkembangan digital, khususnya dalam bidang *Graphic Designer* dan *content Creator*.
- d. Dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk PKL selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Manfaat Praktik Kerja Lapangan ini bagi mahasiswa adalah mampu memberikan wadah bagi mahasiswa untuk merasakan secara langsung bekerja sesuai dengan profesi yang diminati. Selain itu dengan adanya Praktik Kerja Lapangan ini juga memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi mahasiswa yang belum diajarkan diperkuliahan. Mahasiswa mampu mengamati apa yang kurang dan perlu diasah kembali untuk mampu terus bersaing di dunia kerja khususnya pada profesi yang ingin ditekuni. Tentunya Praktikan sangat merasa terbantu karena bisa mempersiapkan diri lebih lagi setelah kelulusan nanti.

b. Bagi Almamater

Manfaat lain yaitu bagi Almamater. Jika kinerja mahasiswa baik tentunya mampu memberikan kesan baik perusahaan terhadap almamater asal Praktikan. Dengan begitu diharapkan mampu memberikan hubungan baik antara perusahaan dan Almamater sehingga memudahkan lulusan nanti untuk mendapatkan pekerjaan.

c. Bagi Perusahaan

Adapun beberapa manfaat Praktik Kerja Lapangan bagi perusahaan yang saya baca dari LinovHr, yaitu:

- Mendapat ide-ide baru

Dengan adanya pelaksanaan program Praktik Kerja Lapangan ini, perusahaan mampu mendapatkan ide-ide baru dari Praktikan yang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di perusahaan tersebut. Tidak menutup kemungkinan bahwa ide-ide baru yang diberikan oleh Praktikan tersebut mampu membantu dalam kemajuan perusahaan saat ini, mengingat zaman selalu berkembang. Sehingga dengan adanya program tersebut, memberikan peluang bagi perusahaan untuk mendapatkan ide baru sesuai dengan perkembangan zaman.

- Menghemat pengeluaran perusahaan

Merekrut pegawai untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan memang bukanlah sepenuhnya tidak mengeluarkan keuangan perusahaan. Namun dengan adanya program tersebut perusahaan akan lebih menghemat pengeluaran mengingat gaji untuk pegawai yang statusnya seorang Praktikan tidaklah sebesar pegawai yang sudah berstatus karyawan tetap.

- Mendapat masa percobaan gratis

Program Praktik Kerja Lapangan umumnya dilakukan minimal selama 3 bulan. Hal tersebut sama dengan ketika

perusahaan melakukan masa *Probation* terhadap karyawan tetap. Dengan adanya program tersebut, perusahaan bisa sekaligus melakukan pengamatan terhadap kualitas kerja Praktikan. Maka tidak heran sering terjadi kasus mahasiswa lulus langsung dipekerjakan oleh perusahaan tempat dia Praktik Kerja Lapangan karena kualitasnya yang memenuhi standar perusahaan.

- Suasana selalu baru

Dengan adanya program Praktik Kerja Lapangan, suasana perusahaan akan selalu terasa baru. Hal tersebut dikarenakan masa program Praktik Kerja Lapangan bersifat sementara dan akan selalu berganti orang setiap masanya.

- Mendapatkan sudut pandang dari luar

Seorang Praktikan merupakan orang luar bagi perusahaan. Hal tersebut memberikan manfaat bagi perusahaan untuk saling bertukar pikiran. Praktikan yang merupakan orang luar dan belum mengerti tentang perusahaan pasti memiliki sudut pandang sendiri terhadap perusahaan, Dengan bertukar pikiran, perusahaan akan menerima informasi baru yang berguna untuk meningkatkan perusahaan kedepannya.

- Meningkatkan citra perusahaan

Seorang Praktikan pasti memiliki sekelompok teman atau orang dekat di luar sana. Hal tersebut akan menguntungkan bagi perusahaan terkait citranya. Biasanya seorang yang sudah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan pasti akan bercerita tentang pengalaman yang didapat ketika melaksanakan Praktik Kerja Lapangan tersebut. Baik kepada teman, keluarga, dosen dan orang-orang terdekat lainnya. Oleh karena itu perusahaan akan sangat diuntungkan terkait hal tersebut.

- Meningkatkan produktivitas

Seorang Praktikan biasanya diberikan tugas-tugas yang bersifat kecil dibandingkan karyawan tetap lainnya. Hal tersebut sangat membantu produktivitas karyawan tetap lainnya karena tidak lagi terbebani oleh tugas-tugas kecil yang sudah dihandle oleh Praktikan.

E. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Adapun tempat dan waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan sebagai berikut:

1. Tempat : Anomali Group
2. Alamat : Jl. Sengkan, Joho, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283
3. Akun Instagram : *@jogjabeanbag_store* & *@sunbeanbag*
4. Lama PKL : 04 April – 04 Juli 2022

Timeline kegiatan Praktikan selama Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group:

WAKTU	KEGIATAN
04 April – 04 Mei 2022	Berikut pekerjaan Praktikan pada bulan pertama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain baru untuk konten Instagram <i>@jogjabeanbag_store</i> & <i>@sunbeanbag</i> 2. Merancang konten 1 bulan untuk Instagram <i>@jogjabeanbag_store</i> & <i>@sunbeanbag</i> 3. Menyediakan request seperti desain promo, edit foto produk, request admin, dll 4. Buka bersama 5. Mengikuti rapat bulanan sekaligus brifieng
04 Mei – 04 Juni 2022	Berikut pekerjaan Praktikan pada bulan kedua melaksanakan Praktik Kerja Lapangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain baru untuk konten Instagram <i>@jogjabeanbag_store</i> & <i>@sunbeanbag</i> 2. Merancang konten 1 bulan untuk Instagram <i>@jogjabeanbag_store</i> & <i>@sunbeanbag</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyediakan request seperti desain promo, edit foto produk, request admin, dll 4. Membuat katalog baru Sun Beanbag 5. Mengikuti event PEJ di Seven Sky 6. Mengikuti rapat bulanan sekaligus brifieng
05 Juni – 05 Juli 2022	<p>Berikut pekerjaan Praktikan pada bulan kedua melaksanakan Praktik Kerja Lapangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain baru untuk konten Instagram @jogjabeanbag_store & @sunbeanbag 2. Merancang konten 1 bulan untuk Instagram @jogjabeanbag_store & @sunbeanbag 3. Menyediakan request seperti desain promo, edit foto produk, request admin, dll 4. Membuat katalog baru Anomali Beanbag 5. Membuat desain Surat Penawaran 6. Mengikuti rapat bulanan sekaligus brifieng

Tabel 1.1 Timeline Kegiatan PKL

F. Metode Pengumpulan Data

Metode Praktik Kerja Lapangan yang Praktikan laksanakan adalah:

1. Memahami bagaimana perusahaan berjalan setiap harinya
2. Memahami terkait *Graphic Designer & Content Creator* sebagai bentuk tanggung-jawab Praktikan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan
3. Mengamati bagaimana karyawan dalam berkomunikasi satu sama lain setiap harinya
4. Mengikuti aturan atau SOP perusahaan sesuai yang sudah dijelaskan sebelum Praktikan mulai melaksanakan PKL
5. Melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama waktu yang sudah disepakati yaitu 3 bulan
6. Melakukan Analisa terkait pengetahuan sebagai *Graphic Designer* dan *Content Creator* melalui media terpercaya, baik itu buku cetak maupun media Online

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penegasan Judul

Sebagaimana yang sudah tertera pada sampul, bahwa Praktikan menulis laporan ini dengan mengangkat judul “Aktivitas dan Peran *Graphic Designer & Content Creator* di Anomali Group”. Praktikan mengangkat judul ini sebagai laporan karena kedua profesi itu sangatlah luas dan salah satunya bisa juga masuk dalam bidang Penyiaran Media Baru. Menurut Mc Quail (2011:148) media baru adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang memungkinkan adanya digitalisasi dan cangkupan yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, Praktikan memilih profesi sebagai *Graphic Designer & Content Creator* sebagai profesi ketika Praktik Kerja Lapangan.

Aktivitas menurut KBBI merupakan kegiatan sedangkan peran menurut KBBI adalah perilaku atau tindakan yang dilakukan seseorang berdasarkan dengan posisi atau kedudukannya.

Menurut campus.quipper.com *Graphic Designer* merupakan pekerjaan menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion baik untuk penerbit maupun media cetak dan elektronik.

Adapun *Content Creator* menurut blog.skillacademy.com orang yang membuat konten edukatif atau menghibur sesuai keinginan audiens.

Selain itu ada Anomali Group yang merupakan salah satu perusahaan yang masih berkembang di daerah Yogyakarta yang bergerak dalam bidang produksi, penjualan dan penyewaan Beanbag. Beanbag merupakan sejenis sofa namun tanpa kerangka. Sofa tersebut biasanya berisi butiran styrofoam dan memiliki berbagai banyak jenis model.

B. Teori Penunjang

1. *Graphic Design*

a. Definisi

Berdasarkan buku yang telah Praktikan baca yaitu Panduan Mengenal Desain Grafis (2004) yang ditulis oleh Vinsensius Sitepu, ada beberapa tokoh yang mengemukakan pendapatnya tentang Graphic Design, diantaranya:

- **Suyanto** (Vinsensius Sitepu, 2004:11)

Menurut Suyanto desain grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

- **Jessica Helfand** (Vinsensius Sitepu, 2004:11)

Sedangkan Jessica Helfand dalam situs *aiga.com* mendefinisikan desain grafis sebagai “kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat”.

- **Danton Sihombing** (Vinsensius Sitepu, 2004:11)

Menurut Danton Sihombing desain grafis “mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi”. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat

komunikasi.

- **Michael Kroeger** (Vinsensius Sitepu, 2004:11)
Menurut Michael Kroeger *visual communication* (komunikasi visual) adalah “latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*)”.
- **Warren** (Vinsensius Sitepu, 2004:12)
Warren dalam Suyanto memaknai desain grafis sebagai “suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual”.
- **Blanchard** (Vinsensius Sitepu, 2004:12)
Sedangkan Blanchard mendefinisikan desain grafis sebagai “suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan”.
- **Henricus Kusbiantoro** (Vinsensius Sitepu, 2004:12)
Demikian halnya senada dengan definisi yang dipaparkan Henricus Kusbiantoro bahwa desain adalah “kompromi antara seni dan bisnis. yaitu melayani kebutuhan orang banyak pada pemecahan problem visual, namun sekaligus tidak kehilangan karakter dan keunikan dari segi eksekusi visual baik konsep maupun visual teknis”.

Berdasarkan pemaparan beberapa tokoh di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa *Graphic Design* merupakan seni visual yang memuat informasi menjadi visual desain yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk disampaikan kepada komunikan seefektif

mungkin. Seorang yang bertugas untuk memvisualkan informasi menjadi *Graphic Design* biasa disebut sebagai *Graphic Designer*.



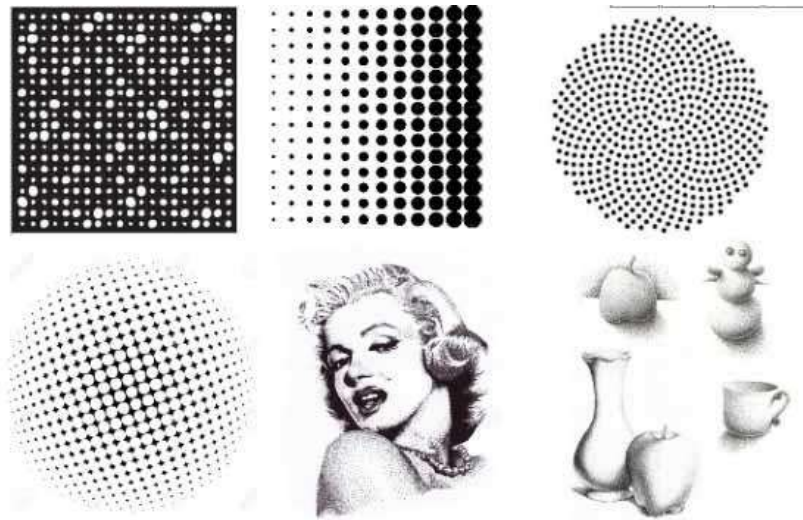
Gambar 2.1 Karya Desain grafis
(Sumber: www.profdesain.com)

b. Komponen Desain Grafis

Secara garis besar komponen Desain Grafis terdiri dari 8 elemen, yaitu:

- **Titik**

Titik merupakan salah satu komponen desain grafis yang paling dasar. Titik bisa digunakan secara individual maupun kelompok untuk membentuk pola desain yang diinginkan. Dalam desain grafis, titik biasanya dapat juga digunakan sebagai elemen dekoratif untuk menambah kreatifitas hasil karya desain.



Gambar 2.2 Contoh Titik dalam Desain
(Sumber: www.grafis-media.website)

- **Garis**

Garis juga disebut sebagai salah satu elemen desain grafis yang terbentuk dari hasil perapatan elemen-elemen titik. Namun bukan sekedar itu, garis memiliki berbagai makna yang bisa diartikan tergantung dari penggunaannya. Sebagai contoh, garis bisa ditempatkan diantara 2 objek desain yang menandakan sebagai pembatas antara keduanya.

Adapun beberapa komponen garis yang biasa diaplikasikan oleh seorang *Designer* menjadi sebuah desain:

- a. Garis horizontal, vertikal, dan diagonal
- b. Garis zig-zag, bergelombang, dan kontur membentuk sebuah benda
- c. Garis putus-putus atau garis sambung

Dalam sebuah desain, seorang *Designer* dapat menggunakan masing masing jenis elemen tersebut sesuai dengan kreativitas dan juga tujuan isi pesan dari desainnya. Pemakaian elemen garis biasanya ada yang bersifat tegas dan transparan,

tergantung dari fungsi pemakaiannya. Sebagai contoh, elemen garis akan dibuat tegas apabila seorang *Designer* ingin mengaplikasikannya sebagai bentuk pembatas antara objek, penggunaan untuk kolom dan bentuk lainnya yang dianggap tujuannya harus tersampaikan secara tegas. Sedangkan pemakaian secara transparan bisa digunakan sebagai dekoratif background sebuah desain.

Selain dari penjelasan diatas, garis masih memiliki banyak makna dan fungsi yang tidak bisa asal dalam pemakaiannya. Oleh karena itu, seorang *Designer* biasanya harus berfikir kreatif dalam pemakaian elemen-elemen tersebut. Jika menggunakan elemen tersebut secara asal, yang dikhawatirkan adalah tidak tersampainya sebuah pesan dari isi desain kepada komunikan.



Gambar 2.3 Contoh Garis dalam Desain

(Sumber: www.bambangherlandi.web.id)

- **Bentuk**

Bentuk merupakan gabungan dari elemen garis. Elemen garis pada dasarnya memiliki 2 ujung yang tidak saling terhubung. Bentuk adalah hasil baru dari penggabungan ujung

garis tersebut. Pada umumnya bentuk memiliki dimensi 2D atau Panjang dan lebar, namun bentuk juga ada yang berupa 3D dengan cara memberikan sedikit ruang dan volume pada bentuk 2D.

Ada 2 jenis bentuk umum yang harus dipahami oleh seorang *Designer* sebagai dasar dari menciptakan sebuah desain, yaitu:

a. Geometris

Bentuk Geometris adalah bentuk umum dan sederhana yang biasanya dipakai dalam desain. Bentuk geometris biasanya dijadikan sebagai dasar acuan untuk menghasilkan bentuk baru dengan cara saling menggabungkannya. Namun, bentuk geometris juga dapat dipakai secara langsung atau individu sebagai elemen desain tanpa menggabungkannya dengan bentuk lain. Beberapa yang termasuk dari bentuk geometris adalah lingkaran, segitiga, persegi, segi enam, dan seterusnya.



Gambar 2.4 Contoh Gambar Geometris

(Sumber: www.panduandesaingrafis.wordpress.com)

b. Organik

Bentuk Organik merupakan bentuk bebas yang dibuat dengan cara menggabungkan 2 ujung garis sesuai dengan selera. Dalam hal ini bentuk yang dihasilkan akan

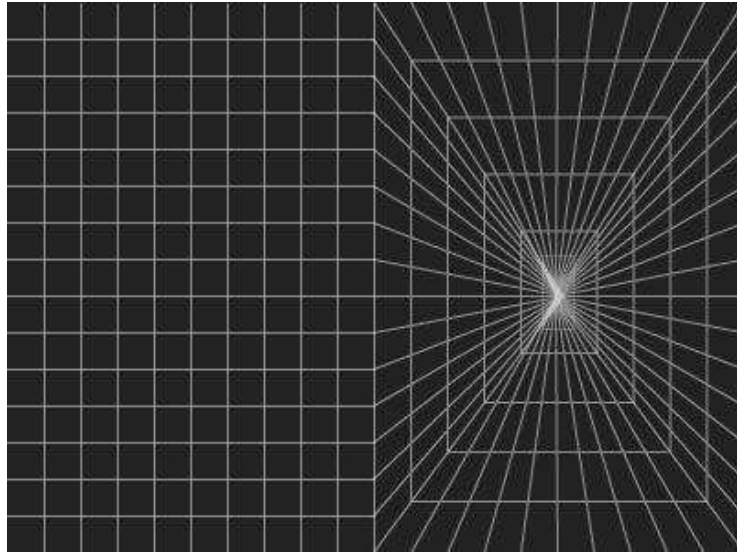
bersifat abstrak atau menyesuaikan dengan kreatifitas dan kehendak *Designer*.



Gambar 2.5 Contoh Bentuk Organik dalam Desain
(Sumber: www.vectorstock.com)

- **Ruang**

Ruang adalah salah satu elemen desain yang bisa diaplikasikan untuk menciptakan nuansa 3D. Komponen ruang biasanya memang sangat erat dikaitkan dengan 3D. Ruang biasanya memberikan kesan jarak jauh atau dekat, keluasan, kedalaman suatu objek. Namun ruang tidaklah hanya memberikan kesan 3D saja. Dalam bentuk terdapat 2 jenis dimensi yaitu 2D dan 3D. Maka dalam ruang juga terdapat 2 jenis dimensi yang sama.

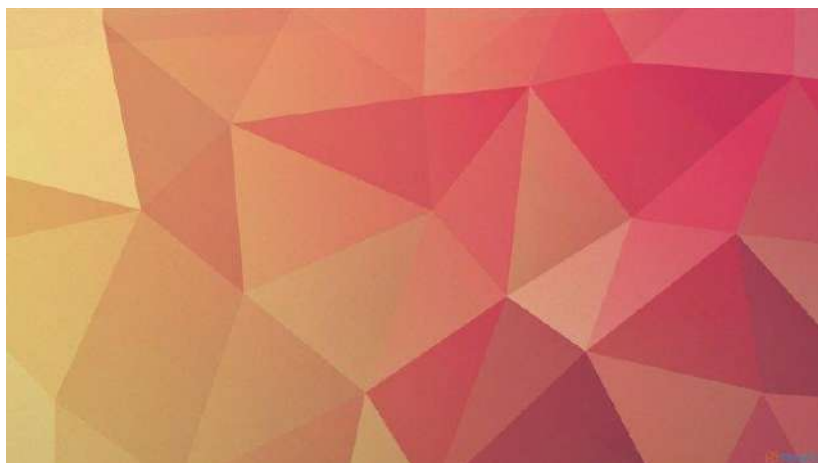


Gambar 2.6 Ruang 2D dan 3D dalam Desain

(Sumber: www.serupa.id)

- **Terang-Bayang**

Terang-Bayang juga bisa disebut sebagai Gradasi. Dalam penerapan elemen ini, akan ditekankan pada gambar yang berupa gelap terang sebagai bentuk ilustrasi yang terlihat realistis. Hasil yang terbentuk akan memiliki intensitas cahaya yang berbeda. Hal tersebut yang justru menjadi daya tarik dan unik dari elemen atau komponen terang bayang ini.



Gambar 2.7 Contoh Terang-Bayang atau Gradasi

(Sumber: www.daridesignstudio.com)

- **Warna**

Warna adalah salah satu komponen yang menjadi daya tarik sebuah desain. Warna juga mampu mengekspresikan emosi yang ingin disampaikan dalam informasi yang menjadi isi desain.

Roda warna ditemukan oleh *Isaac Newton*. Pada dasarnya roda warna merupakan bentuk hubungan dari warna primer, skunder, tersier, dan netral.



Gambar 2.8 Roda Warna
(Sumber: www.pinterest.com)

Dalam situs <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/>, dijelaskan bahwa ada teori warna menurut **Brewster**, yang membagi warna menjadi 4 kelompok yaitu:

1. Warna Primer

Warna Primer adalah warna yang tidak tercipta dari warna lain. Dalam arti warna tersebut adalah murni warna dasar. Warna yang termasuk dalam warna primer adalah merah, kuning, biru.

2. Warna Skunder

Warna Skunder merupakan warna yang terbentuk dari kombinasi 2 warna primer sehingga membentuk warna baru. Warna yang termasuk dari warna skunder adalah ungu (merah+biru), oranye (merah+kuning), dan hijau (biru+kuning).

3. Warna Tersier

Warna Tersier merupakan kombinasi dari 2 warna yaitu primer dan skunder yang menghasilkan warna baru. Warna yang masuk dalam kategori ini diantaranya magenta (merah+ungu), dan lain-lain.

4. Warna Netral

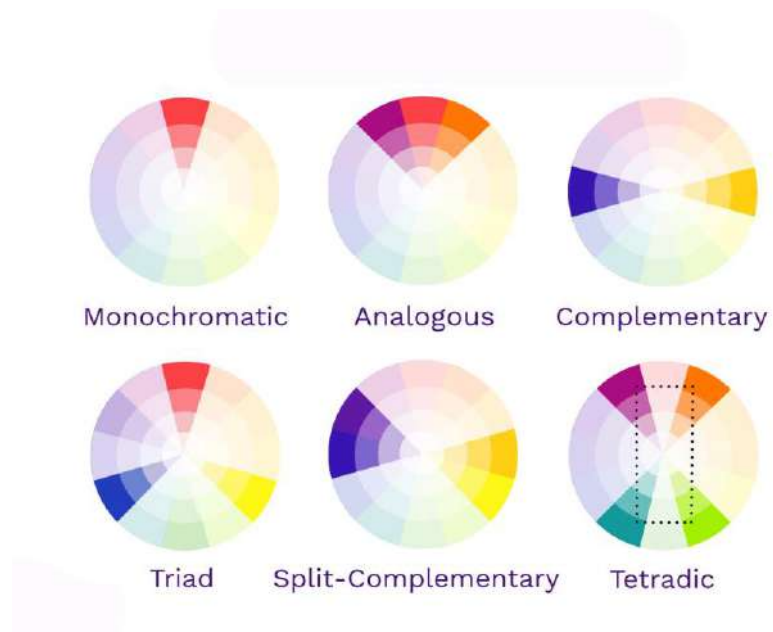
Warna Netral merupakan warna yang seimbang untuk membantu menegaskan warna lain. Warna Netral terbagi menjadi 2 jenis yaitu *monokromatik* dan *earth tone*. *Monokromatik* meliputi warna hitam dan putih sedangkan warna *earth tone* meliputi warna coklat, krem, dan warna yang menyerupai unsur bumi.

Dalam situs *kelasdesain.com* menjelaskan bahwa dalam roda warna terbentuk beberapa harmoni warna, diantaranya:

a. *Monochromatic*

Warna yang dihasilkan dari satu warna namun memiliki saturasi yang berbeda.

- b. *Analogous*
Warna yang letaknya bersebelahan dalam roda warna.
- c. *Complementary*
Skema warna yang letaknya berseberangan dalam roda warna.
- d. *Triad*
Skema yang menggunakan 3 spasi warna pada roda warna.
- e. *Split-Complementary*
Skema yang menggunakan 2 warna di seberang kanan dan kiri warna pada roda warna.
- f. *Tetradic*
Skema ini memasangkan antara 2 skema *complementary* (*double complementary*).



Gambar 2.9 Harmoni Warna
(Sumber: www.thespruce.com)

- **Tekstur**

Tekstur biasanya digunakan untuk membuat efek latar belakang yang berbeda. Berani menampilkan rona yang dapat memukau seperti rona halus dan kasar. Selain itu, tekstur juga bisa dibuat dengan menggunakan pattern yang diinginkan.

Ada 2 hal yang umum dalam mengaplikasikan komponen tekstur, yaitu:

1. Memberikan tekstur pada keseluruhan latar belakang
2. Memberikan tekstur pada bagian tertentu yang dihendaki



Gambar 2.10 Contoh Komponen Tekstur

(Sumber: www.marinawittmann.com)

- **Tipografi**

Tipografi adalah salah satu komponen penting dalam sebuah desain terutama desain yang sifatnya memuat informasi berupa teks. Berdasarkan fungsinya, tipografi terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

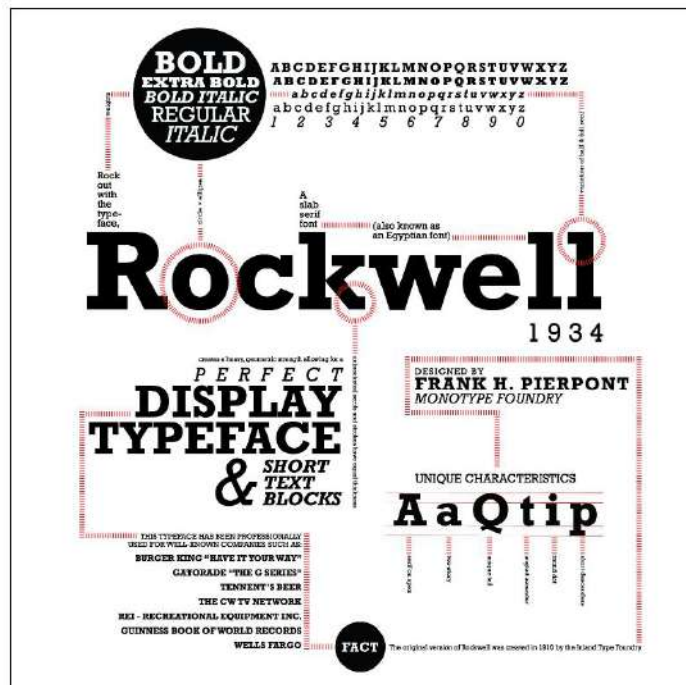
1. *Text types*

Jenis ini biasanya dipakai untuk body teks. Sehingga ukurannya tidak boleh lebih besar dari judul dan jenis fontnya tidak boleh lebih mencolok dari judul.

2. *Display types*

Jenis ini biasanya dipakai untuk teks yang sifatnya lebih ditegaskan. Oleh karena itu, tipografi jenis ini biasanya menggunakan ukuran font lebih besar dari *teks types*. Contoh : penggunaan untuk judul *Design*.

Dalam tipografi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk membuat desain. Salah satunya adalah pemilihan jenis font. Pastikan dalam memilih font, gunakan font yang jelas dan mudah dibaca oleh komunikan. Selain itu, penggunaan tebal tipis pada font juga sangat penting untuk diperhatikan. Bukan hanya itu, penggunaan ukuran font juga harus diperhatikan keseimbangannya. Misalkan, ukuran font untuk judul dan body teks usahakan berbeda agar komunikan bisa langsung memahami konteks desain melalui judulnya.



Gambar 2.11 Contoh Karya Desain Tipografi

(Sumber: www.pinterest.com)

Dari uraian komponen desain di atas kita bisa mempelajari betapa pentingnya penyusunan komponen yang tepat pada sebuah desain. Dengan penyusunan komponen yang tepat pada sebuah desain, informasi yang akan disampaikan kepada komunikan akan lebih mudah tersampaikan.

d. Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Melalui situs *binus.ac.id*, ada beberapa prinsip dalam *Graphic Design* diantaranya:

- **Keseimbangan**

Secara umum keseimbangan dibuat agar komunikan merasa nyaman ketika melihat karya desain kita. Tidak ada komponen atau objek yang masih dalam satu konten namun berat sebelah.

- *Negative Space*

Negative Space merupakan prinsip yang sangat penting untuk memberikan ruang nafas pada desain kita. Terkadang kita terlalu fokus menciptakan karya desain dengan banyak komponen tanpa memperhatikan ruang kosongnya. Hal tersebut justru malah akan membuat komunikan sulit menangkap informasi yang hendak kita sampaikan. Oleh karena itu, *negative space* dalam sebuah desain sangat perlu diperhatikan untuk menjaga kepadatan komponen dalam desain.

- **Kontras**

Kontras dalam sebuah desain sangatlah penting untuk mencapai tujuan yaitu informasi mudah ditangkap oleh komunikan. Sebagai contoh, teks yang ditampilkan diatas background desain harus memiliki warna kontras dengan background. Hal tersebut dimaksudkan agar komunikan bisa dengan mudah membaca teksnya. Bisa dibayangkan jika warna background dan teks

tidak kontras (hamper mirip), maka tingkat kesulitan dalam membaca teks akan lebih tinggi dan informasi tidak akan langsung bisa ditangkap oleh komunikan.

- Pengulangan

Pengulangan dalam sebuah desain juga mampu membuat desain yang kita buat lebih terarah. Dengan adanya prinsip pengulangan, komunikan akan dengan mudah kita arahkan sesuai dengan tujuan kita. Dengan adanya prinsip pengulangan, desain kita juga akan lebih mudah dikenal oleh komunikan. Contohnya, sebuah perusahaan yang memiliki *guidelines* warna akan mudah langsung dikenal oleh orang dibanding yang tidak memilikinya. Hal tersebut dikarenakan dalam setiap desain, mereka menggunakan pengulangan warna sesuai dengan *guidelines* mereka.

- Kesatuan

Kesatuan juga mampu memberikan kesan nyaman pada desain kita ketika dilihat. Kesatuan pada prinsip desain biasanya bisa dilihat dengan cara peletakan komponen yang sesuai pada tempatnya. Peletakan komponen ini bukan berarti ada patokan khusus, namun peletakan komponen yang secara kesatuan tidak menonjolkan kesan yang ganjal.

- Keselarasan

Keselarasannya merupakan prinsip sebuah desain yang tidak kalah pentingnya. Sebuah desain yang terlihat rapi rata kanan, rata kiri dan rata tengah tentunya akan sangat nyaman untuk dilihat. Oleh karena itu prinsip keselarasan penting untuk diterapkan ketika kita ingin membuat desain. Menerapkan prinsip keselarasan bisa dengan menggunakan grid, rulers atau alignment.

e. Software yang digunakan

Ada banyak software yang digunakan untuk membuat sebuah desain. Hal tersebut tergantung dari individu masing-masing, mana software yang lebih nyaman dan lebih dikuasai toolsnya.

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group, Praktikan menggunakan software Adobe Illustrator sebagai software desain grafis. Sedangkan untuk editing foto, Praktikan menggunakan software Adobe Photoshop.

2. *Content Creator*

a. Definisi

Berdasarkan dari situs *blog.skillacademy.com* yang Praktikan baca, menjelaskan bahwa *Content Creator* adalah orang yang membuat ide konten edukasi, informasi atau hiburan sesuai dengan target audiens. Konten yang sudah dibuat biasanya akan disebar melalui media sosial maupun media online lainnya.

b. Tugas dan Tanggung-jawab Content Creator

Content Creator memiliki tugas dan tanggung-jawab untuk menciptakan ide-ide konten yang kreatif dengan kreatifitasnya untuk kemudian dieksekusi menjadi sebuah konten dan disebar melalui media sosial, sehingga mampu menarik audiens dan membawa pengaruh sosial.

c. Skill yang dibutuhkan Content Creator

Adapun beberapa skill yang harus dikuasai oleh seorang *Content Creator* menurut situs *blog.skillacademy.com* adalah:

- Kemampuan Riset

Kemampuan riset sangat penting dikuasai karena dapat membantu *Content Creator* mengetahui trend dan kebutuhan audiens.

- **Manajemen Waktu**
Manajemen waktu biasanya digunakan untuk menjadwalkan sebuah konten. Mulai dari penjadwalan ide konten sampai dengan penyebarluasan. Hal ini sangat penting, mengingat tugas seorang *Content Creator* biasanya lebih kompleks.
- **SEO (*Search Engine Optimization*)**
SEO adalah pemilihan kata atau kalimat yang mudah dibaca oleh mesin pencarian di internet. Dengan memilih kata yang sering muncul dalam pencarian di internet, akan membuat sebuah konten mudah tersebarluaskan kepada audiens.
- ***Copy Writing and Content Writing***
Seorang *Content Creator* tentunya akan menyusun sebuah naskah untuk konten yang akan dibuat. Naskah bisa berupa kalimat pendek hingga paragraf, tergantung ide kontennya. Oleh karena itu, penting sekali menguasai *Copy Writing* dan *Content Writing* bagi *Content Creator* dalam menyusun naskah konten agar lebih menarik dan mudah tersampaikan isinya.
- **Fotografi atau Videografi**
Fotografi dan Videografi juga hal penting yang perlu dikuasai, minimal teknik dasarnya. Karena dengan menguasai hal tersebut, akan memudahkan dalam menulis naskah konten yang mengharusnya menampilkan angle suatu gambar. *Content Creator* biasanya ada juga yang melakukan shoot dan foto secara pribadi, jika memang tidak ada khusus fotografer dan videographer.

- Editing

Editing juga penting, karena dengan menguasai teknik editing (minimal dasar) kamu akan mudah dalam membuat ide konten karena mampu berimajinasi untuk hasil akhir visualnya. Menguasai editing juga memudahkan jika tidak ada tim khusus editor.

d. Software yang digunakan

Software atau *tools* yang digunakan oleh *Content Creator* banyak jenisnya. Namun, ketika melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group, Praktikan menggunakan Spreadsheets, Insight Instagram dan Hastag Generator.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Selama 3 bulan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Anomali Group, Praktikan mendapatkan banyak sekali pengalaman baik secara *hardskill* maupun *softskill*. Setelah melaksanakan program PKL ini ada hal yang praktikan rasakan seperti ternyata ilmu yang Praktikan dapat dari perkuliahan dan organisasi belum cukup jika dibandingkan dengan kerja secara langsung. Hal tersebut mendorong Praktikan untuk terus dan ingin belajar lebih khususnya dalam bidang *Graphic Designer* dan *Content Creator*.

Maka dengan ini Praktikan dapat mengambil kesimpulan dari pengalaman Praktikan selama PKL hingga penyusunan laporan, sebagai berikut:

1. *Graphic Design* merupakan salah satu seni yang memperlihatkan visual yang berisi informasi untuk disampaikan kepada komunikan. Sedangkan *Content Plan* adalah ide yang tersusun secara terstruktur membentuk kalimat hingga paragraf yang memiliki isi bersifat persuasif sehingga mampu membawa pengaruh sosial.
2. Seorang *Graphic Designer* dan *Content Creator* memiliki peran penting dalam sebuah perusahaan terutama perusahaan yang menerapkan sistem digital marketing.
3. Ilmu yang didapat diperkuliahan memiliki beberapa perbedaan dengan di dunia kerja. Contohnya saat kuliah kita diberikan kebebasan berkarya kreatif mungkin dan sebebaskan mungkin dengan ketentuan yang tidak terlalu ketat. Sedangkan di dunia kerja, ada beberapa hal yang perlu kita patuhi dan ikuti selama membuat karya untuk kebutuhan perusahaan.
4. Komunikasi yang baik merupakan kunci penting dalam membangun sebuah hubungan baik dan nyaman. Dan dengan hubungan baik dan nyaman mampu membantu kita mencapai tujuan yang sama.

5. Pelaksanaan PKL di perusahaan merupakan program yang positif dan bermanfaat bagi generasi saat ini apalagi untuk profesi yang memerlukan keahlian dalam bidang khusus.
6. Tidak hanya bekerja sesuai passion yang mampu membuat pekerjaan terasa mudah, namun lingkungan yang saling support dan kemauan untuk terus bergerak maju.

B. Saran

a. Saran untuk Almamater

Beberapa saran yang dapat Praktikan berikan kepada STIKOM untuk kemajuan kampus kedepannya:

1. Membangun kerjasama dengan instansi atau perusahaan yang berkaitan dengan bidang profesi yang ada pada jurusan di STIKOM. Hal tersebut untuk memudahkan mahasiswa mendapatkan tempat PKL.
2. Memberikan sosialisasi tentang kampus merdeka kepada mahasiswa, agar mahasiswa bisa ikut serta dalam berbagai kegiatan di kampus merdeka. Karena seperti yang Praktikan ketahui bahwa pada kampus merdeka terdapat banyak sekali program positif yang bisa diikuti diantaranya pertukaran mahasiswa, pengabdian, pelatihan dan lain sebagainya. Jika mahasiswa STIKOM ikut serta dalam program tersebut, Praktikan yakin akan membawa nama baik STIKOM dan akan berpengaruh pada kualitas generasi lulusan selanjutnya.

b. Saran untuk Anomali Group

Adapun saran yang bisa Praktikan sampaikan untuk Anomali Group adalah:

1. Mengupgrade spesifikasi komputer kantor terutama pada komputer yang digunakan oleh *Graphic Designer* dan *Content Creator* agar tidak menghambat kinerja karyawan.