

# **LAPORAN PELAKSANAAN**

## **Laporan Akhir Magang Mandiri MBKM**

**Program Pengembangan Program Studi Sarjana Tahun 2024**

**Semester 5 TA 2024**

**“INOVASI DESAIN ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
PENYAMPAIAN MATERI VISUAL DI PT INKA”**



**Oleh:**

Nama : Muhammad Avindhio Agnata Widjanarko

NPM : 22052010115

Dosen Pembimbing : Mahimma Romadhona, S.T, M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR**

**2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN MAGANG MANDIRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

### “INOVASI DESAIN ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PENYAMPAIAN MATERI VISUAL DI PT INKA”

Semester Magang: 5, Tahun Akademik 2024/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Lapangan



Reza Agung Priambodo, S.Hum., M.M.

Dosen Pembimbing



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.  
NPT. 19880428 201803 2001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K: 19840512 2021 212004

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan judul “Inovasi Desain Animasi Untuk Meningkatkan Penyampaian Materi Visual Di PT INKA”

Dengan baik. Laporan magang ini berisi tentang kegiatan magang yang penulis lakukan di PT INKA (PERSERO). Penulis melakukan magang yaitu dari tanggal 23 September 2024 sampai dengan 31 Desember 2024.

Magang, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pembelajaran yang bermanfaat, baik dalam hal desain maupun kerjasama. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama magang, khususnya:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberi kemurahan dan bantuan dalam menyelesaikan program magang dan laporan yang dibuat oleh penulis.
2. Bapak Reza Agung Priambodo, S.Hum., M.M. selaku Pembimbing Lapangan di Divisi *Human Capital and General Affairs* PT INKA (Persero)
3. Ibu Nurlaila Anisahwati, S.Psi., M.Psi. selaku Manajer di Divisi *Human Capital and General Affairs* PT INKA (Persero).
4. Ibu Mahimma Romadhona, S.T, M.Ds. Dosen Pembimbing yang telah memberikan panduan dan motivasi selama periode magang hingga penyelesaian laporan kegiatan magang.
5. Serta seluruh Staf dan Karyawan PT INKA (Persero) yang telah membantu dan memberikan banyak pengalaman baru selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan.
6. Teman-teman Praktik Kerja Lapangan yang telah kebersamai penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa yang ingin melakukan magang di bidang desain grafis. Semoga Laporan Magang MBKM Perusahaan PT INKA (PERSERO) ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

**Kota Madiun , 16 Desember 2024**



**Muhammad Avindhio Agnata Widjanarko**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	v
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Magang .....	1
1.3 Manfaat Magang .....	2
BAB 2 .....	4
LOKASI MAGANG .....	4
2.1 Sejarah Mitra Magang .....	4
2.2 Struktur Organisasi Mitra Magang .....	4
2.3 Visi dan Misi Perusahaan .....	5
BAB 3 .....	6
PELAKSANAAN MAGANG .....	6
3.1 Posisi/kedudukan kegiatan magang .....	6
3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas .....	6
3.3 Pembelajaran Hal Baru .....	14
BAB 4 .....	15
KESIMPULAN DAN SARAN .....	15
BAB 5 .....	16
REFLEKSI DIRI .....	16
LAMPIRAN A .....	17
TOR .....	17
LAMPIRAN B .....	18
LOGBOOK .....	18
LAMPIRAN C .....	35
DOKUMEN TEKNIK .....	35
LAMPIRAN D .....	41
NILAI MENTOR .....	41
LAMPIRAN E .....	42
NILAI AKHIR .....	42
LAMPIRAN F .....	43
SURAT KONVERSI .....	43

LAMPIRAN G ..... 44  
SERTIFIKAT ..... 44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo INKA Madiun .....	1
Gambar 2. Struktur Organisasi PT INDUSTRI KERETA API .....	4
Gambar 3. Mencari Referensi Karakter .....	7
Gambar 4. Mencari Referensi Karakter 2 .....	7
Gambar 5. Membuat Karakter .....	8
Gambar 6. Membuat Background .....	8
Gambar 7. Proses Animasi .....	9
Gambar 8. Mencari Referensi Flyer .....	9
Gambar 9. Flyer BUMN Learning Festival .....	10
Gambar 10. Flyer Congrats BUMN Learning Festival .....	10
Gambar 11. Flye Sharing Session Pendampingan Pelatihan Di Jepang .....	11
Gambar 12. Flyer Seminar Guru Grooming .....	11
Gambar 13. Flyer Bapak Arvan Pradiansyah .....	12
Gambar 14. Flyer Offline Workshop Bapak Bayu Setiaji .....	12
Gambar 15. Mencari Referensi Kaleidoskop .....	13
Gambar 16. Proses Edit Kaleidoskop .....	14