

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN SPANDUK DAN BROSUR SEBAGAI MEDIA
PROMOSI KAMAR DAN RESTORAN HOTEL PADA PT AZSA SUKSES
SEJAHTERA ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG)**



**Diajukan Oleh :
NADA CLORINDA PUTRI
061160030**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2019

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : NADA CLORINDA PUTRI
NOMOR POKOK : 061160030
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL PKL : PERANCANGAN SPANDUK DAN
BROSUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KAMAR DAN RESTORAN HOTEL
PADA PT AZSA SUKSES SEJAHTERA
ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG).

Tanggal : 26 Desember 2018
Pembimbing



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN : 0224048203

Mengetahui,
Direktur,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

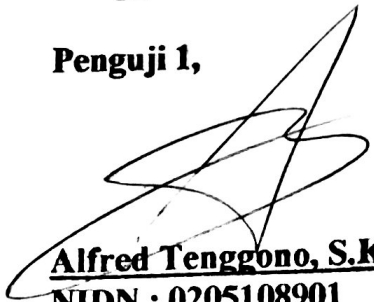
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : NADA CLORINDA PUTRI
NOMOR POKOK : 061160030
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL PKL : PERANCANGAN SPANDUK DAN
BROSUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KAMAR DAN RESTORAN HOTEL
PADA PT AZSA SUKSES SEJAHTERA
ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG).

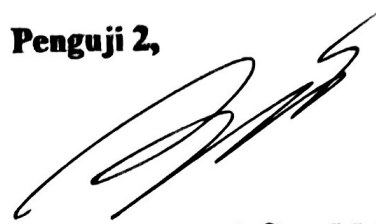
Tanggal : 15 Januari 2019

Penguji 1,


Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0205108901

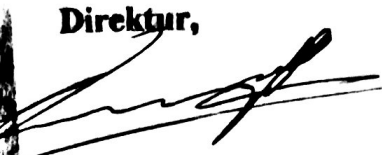
Tanggal : 15 Januari 2019

Penguji 2,


Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0205058303

Menyetujui,

Direktur,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN SPANDUK DAN BROSUR SEBAGAI MEDIA
PROMOSI KAMAR HOTEL DAN RESTORAN PADA PT AZSA SUKSES
SEJAHTERA ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG)**



Diajukan Oleh :

NADA CLORINDA PUTRI

061160030

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2019

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN SPANDUK DAN BROSUR SEBAGAI MEDIA
PROMOSI KAMAR HOTEL DAN RESTORAN PADA PT AZSA SUKSES
SEJAHTERA ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG)**



Diajukan Oleh :

NADA CLORINDA PUTRI

061160030

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2019

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : NADA CLORINDA PUTRI
NOMOR POKOK : 061160030
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL PKL : PERANCANGAN SPANDUK DAN BROSUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI KAMAR HOTEL DAN RESTORAN PADA PT AZSA SUKSES SEJAHTERA ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG).

Tanggal :26 Desember 2018
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN : 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : NADA CLORINDA PUTRI
NOMOR POKOK : 061160030
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
**JUDUL PKL : PERANCANGAN SPANDUK DAN
BROSUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KAMAR HOTEL DAN RESTORAN
PADA PT AZSA SUKSES SEJAHTERA
ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG).**

Tanggal : 15 Januari 2019

Tanggal : 15 Januari 2019

Penguji 1,

Penguji 2,

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0205108901

Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0205058303

**Menyetujui,
Direktur,**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

*“Boleh Jadi Kamu Membenci Sesuatu, Padahal Ia Amat Baik Bagi Kamu dan Boleh Jadi
Kamu Mencintai Sesuatu, Padahal Ia Amat Buruk Bagi Kamu. Allah Maha Mengetahui*

Sedangkan Kamu Tidak Mengetahui”

~ Al-Baqarah: 216 ~

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT.
- Ayahku dan ibuku tercinta atas restunya.
- Saudara-saudariku terkasih atas supportnya.
 - Pacarku tersayang atas bantuannya.
- Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, ST., M.Kom. atas bimbingannya.
 - Para pendidik yang kuhormati.
 - Teman-teman seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yang berjudul “PERANCANGAN SPANDUK DAN BROSUR SEBAGAI MEDIA PROMOSI KAMAR DAN RESTORAN HOTEL PADA PT AZSA SUKSES SEJAHTERA ABADI (AZZA HOTEL PALEMBANG)”. Laporan ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, ST., M.Kom.sebagai pembimbing, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.3.1 Tujuan.....	2
1.3.2 Manfaat.....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	2
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	3
1.4.1 Tempat PKL.....	3
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	3
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4

1.5.1 Metode Pengamatan (<i>Observasi</i>)	4
1.5.2 Metode Wawancara.....	4
1.5.3 Metode Studi Pustaka (<i>Studi Literatur</i>)	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 LandasanTeori	6
2.1.1 Periklanan	6
2.1.2 Promosi.....	6
2.1.3 Tipografi	6
2.1.4 Warna	7
2.2 GambaranUmum Perusahaan	8
2.2.1 Sejarah Perusahaan	8
2.2.1.1 Moto Perusahaan	9
2.2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	9
2.2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.2.3 Tugas dan Wewenang	10
2.2.4 <i>Job Description Sales and Marketing Department</i>	13
2.2.4.1 Tugas dan Tanggung Jawab	13
2.2.4.2 Wewenang.....	14
2.2.4.3 Kualifikasi	15
2.2.5Lokasi Perusahaan.....	15
BAB III PEMBAHASAN	
3.1 Perancangan.....	16
3.1.1 Konsep Perancangan (Pra-Produksi).....	16

3.1.1.1 Tema	16
3.1.1.2 Konsep <i>Visual</i>	17
3.1.1.2.1 Objek dan Bentuk.....	17
3.1.1.2.2 Sketsa	18
3.1.1.2.3 <i>Layout</i>	20
3.1.1.3 Konsep Huruf	20
3.1.1.4 Konsep Warna	23
3.1.1.5 Alat dan Bahan	24
3.1.2 Teknis Perancangan (Produksi)	25
3.1.2.1 Tahapan Pengerjaan.....	25
3.1.2.1.1 Tahap Pertama	26
3.1.2.1.2 Tahap Kedua	26
3.1.2.1.3 Tahap Ketiga.....	32
3.1.3 Penyelesaian Rancangan (Pasca-produksi)	34
3.1.3.1 Tahap Penyelesaian	34
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan.....	35
4.2 Saran	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Azza Hotel Palembang	10
Gambar3.1 Layout Spanduk	20
Gambar 3.2 Layout Brosur	20
Gambar 3.3 <i>Forte Font</i>	21
Gambar 3.4 <i>Eurostile Font</i>	22
Gambar 3.5 <i>Arial Font</i>	23
Gambar 3.6 <i>Palet Warna</i>	24
Gambar 3.7 Tahap Pengerjaan Proyek	25
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Spanduk 1	27
Gambar 3.9 Proses Pembuatan Spanduk 2	27
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Spanduk 3	28
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Spanduk 4	28
Gambar 3.12 Proses Pembuatan Spanduk 5	29
Gambar 3.13 Proses Pembuatan Spanduk 6	29
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Brosur 1	30
Gambar 3.15 Proses Pembuatan Brosur 2	30
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Brosur 3	31
Gambar 3.17 Proses Pembuatan Brosur 4	31
Gambar 3.18 Proses Pembuatan Brosur 5	32
Gambar 3.19 <i>Finishing Spanduk dari Adobe Photoshop</i>	33
Gambar 3.20 <i>Finishing Brosur dari Adobe Photoshop</i>	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sketsa Spanduk	19
Tabel 3.2 Sketsa <i>Brosur</i>	19

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian PKL (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk / jasa / image / perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Dimana dengan media promosi ini diharapkan seseorang bisa mengetahui, mengakui, memiliki, dan mengikatkan diri pada suatu barang / jasa / produk / image / perusahaan yang menjadi sasarannya. Salah satu bagian penting dari promosi adalah menentukan media promosi yang paling tepat untuk Azza Hotel Palembang.

Azza Hotel Palembang yang beralamat di Jl. Kapten Anwar Sastro No.1296 berdiri sejak 11 November 2012. Azza Hotel Palembang merupakan salah satu industri hotel bintang 2 dengan jumlah kamar 91 yang memberikan akomodasi penginapan, pelayanan dan minuman serta penyelenggaraan MICE. Azza Hotel sendiri sudah hampir 3 tahun di kelola Management Horison Group (Metropolitan Golden Management).

Dengan bernaungnya di bawah Management Horison Group, Azza Hotel dengan lebih mudah bersaing dengan hotel-hotel *chain* yang lainnya. Salah satu tujuan utamanya agar para pelanggan yang datang mendapatkan pelayanan yang memuaskan dengan *basic* standar operasional yang telah di tetapkan.

Permasalahan yang di hadapi oleh hotel ini adalah desain spanduk dan brosur yang lama kurang menarik dan pesannya kurang tersampaikan untuk menyampaikan jasa apa saja yang di sediakan oleh Azza Hotel Palembang.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Agar tidak adanya kesalahan dalam melakukan penelitian, maka harus ada ruang lingkup masalah penelitian. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah profil dan latar belakang dari Azza Hotel Palembang.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang diperoleh dengan dilakukanya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Merancang iklan promosi berbasis spanduk dan brosur di Azza Hotel Palembang.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang dari laporan PKL ini, ialah sebagai berikut :

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di pelajari selama menjadi mahasiswa prodi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Memperkenalkan Azza Hotel Palembang sebagai tempat menginap yang mengutamakan kualitas dan kepuasan konsumennya serta membantu pihak Azza Hotel Palembang untuk mempromosikan kamar dan restoran hotelnya.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

1. Sebagai alat ukur mahasiswa dalam memahami materi-materi kuliah dan menerapkannya.
2. Sebagai sarana untuk memperluas jaringan kerjasama antar pihak akademik dengan pihak perusahaan.
3. Sebagai penilaian sejauh mana mahasiswa mampu terjun langsung di dalam dunia kerja dan masyarakat.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Tempat Praktik Kerja Lapangan bertempat di Azza Hotel Palembang beralamat Jl. Kapten Anwar Sastro No.1296 berdiri sejak 11 November 2012.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan selama 1 bulan penuh, tepatnya tanggal 3 September 2018 s/d 3 Oktober 2018 dari jam 08.00 s/d 17.00.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Sebagaimana kita ketahui untuk dapat menyusun laporan yang baik, maka dibutuhkan data serta informasi-informasi yang akurat. Sesuai dengan permasalahan yang dibahas, untuk memudahkan pembahasan, teknik pengumpulan data menggunakan.

1.5.1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Menurut Susilowati dan Purnama (2011: 10), Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan.

Menurut Dengan dan Hatta (2009: 49), Observasi adalah kegiatan melakukan peninjauan atau penelitian terhadap suatu objek tertentu yang akan menjadi sumber data. Penulis mengamati langsung ke lapangan mencari tahu apakah Azza Hotel Palembang sebelumnya sudah pernah melakukan promosi. Penulis dalam metode ini mengamati dan mempraktikan secara langsung proses kerja yang dilakukan di Azza Hotel Palembang.

1.5.2. Metode Wawancara

Menurut Dengan dan Hatta (2009: 49), Wawancara adalah memberikan beberapa pertanyaan pada objek penelitian atau orang yang bersangkutan. Penulis dalam metode ini langsung bertatap muka dengan narasumber selaku pimpinan Azza Hotel Palembang

yaitu, Muhammad Sofyan Siregar (44) pada tanggal 4 November 2018 mengenai Desain Iklan untuk Azza Hotel Palembang.

1.5.3. Metode Studi Pustaka (*Studi Literatur*)

Menurut Purnama (2010: 7) Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari *literatur*, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung. Penulis dalam metode ini mengumpulkan informasi dan data melalui buku-buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan Desain Iklan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Periklanan

Menurut Suyanto (2004 :1) Periklanan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk barang atau jasa, baik penamaannya, pengemasannya, penetapan harga, dan distribusinya terjamin dalam kegiatan periklanan. Menurut definisi diatas, periklanan adalah media pemasaran untuk mengenalkan produk barang / jasa kepada masyarakat.

2.1.2. Promosi

Menurut Lestiani, Melia Eka (2018) Promosi adalah sarana yang digunakan oleh suatu perusahaan dalam menawarkan produknya. Ada yang melalui media televisi, media cetak, dsb.

2.1.3. Tipografi

Menurut Kusrianto, Adi (2013) Sebelum era digital tipografi adalah Ilmi atau skill yang berkaitan dengan profesi penata aksara di percetakan maupun seniman-seniman yang bekerja di perusahaan pembuat aksara (disebut Type Foundry).

Pendenifisian umum, tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Tetapi ternyata belakangan tulisan tangan (hand

writing) dan seni melukis aksara (calligraphy) termasuk yang dibahas dalam ilmu tipografi.

Menurut Cenadi, Christine Suharto (2004) Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah. Karena itu pekerjaan. Seorang tipografer (penata huruf) tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh Para Ahli dapat diambil kesimpulan bahwa tipografi adalah ilmu yang mempelajari huruf. Tipografi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain.

2.1.4. Warna

Menurut Swasty, Wirania (2010) Secara objektif atau fisik, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Sementara secara subjektif atau psikologis, warna adalah sebagian dari pengalaman indra penglihatan.

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah perusahaan

Azza Hotel Palembang didirikan pada tanggal 11 November 2012. Hotel yang berklasifikasi sebagai hotel bintang 2 (**) yang berlokasi di Jalan Kapten Anwar Sastro No.1296 (Jalan Angkatan 45) Palembang. Pemilik Azza Hotel itu sendiri ialah H. Muhammad Zaini, SH. Beliau adalah salah satu notaris di kota Palembang.

Pada September 2015 Azza Hotel mulai bekerjasama dengan Horison Group Hotels yang merupakan manajemen dari Metropolitan Golden Management (MGM) berpusat di Jakarta. Metropolitan Golden Management bergerak di bidang manajemen hotel dengan pengalaman lebih dari 14 tahun dalam mengelola hotel. Standar internasional yang dikombinasikan dengan budaya lokal merupakan komponen utama dalam hotel MGM. Dengan pertimbangan ditempatkan pada nilai uang, pemanfaatan produk dalam negeri dan pengembangan sumber daya manusia lokal.

Azza Hotel Palembang menawarkan akomodasi penginapan yang tepat baik untuk wisatawan yang ingin berlibur maupun wisatawan yang melakukan perjalanan bisnis, di dukung letak hotel yang berada di pusat kota di kelilingi kantor pemerintahan dan perusahaan swasta juga berseberangan dengan salah satu mall di Palembang yakni Palembang Icon juga sangat dekat dengan Palembang Square Mall.

Fasilitas yang dimiliki Azza Hotel yakni dilengkapi 5 (lima) meeting room, wifi (internet access), Room Service 24 hours, AC RFFD door lock, air panas dan dingin. Hotel ini memiliki 5 (lima) lantai, terdiri atas 71 (tujuh puluh satu) kamar dengan 2 (dua) type kamar yaitu di Superior 54 (lima puluh empat) Kamar dan di Deluxe 17 (tujuh belas) Kamar.

2.2.1.1. Motto perusahaan

“YES WE CARE”

2.2.1.2. Visi dan Misi perusahaan

Visi

Menjadikan Sebuah Perusahaan Hospitality Kelas Dunia yang menggabungkan kearifan lokal dengan keotentikan Indonesia.

Misi

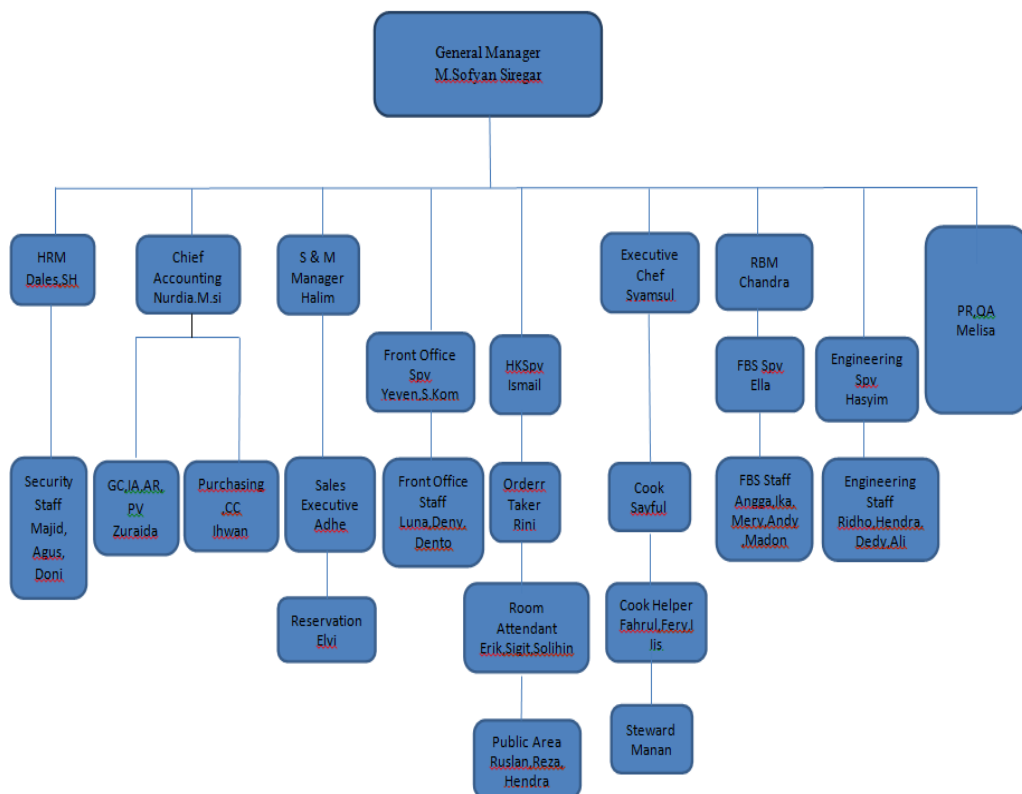
Kami menggabungkan sumber daya manusia, merek dan teknologi yang menghasilkan :

- a. Pengalaman yang menyentuh hati bagi para tamu dan pelanggan.
- b. Lingkungan Kerja yang Positive, Kesempatan Berkarir dan
- c. Peningkatan Kesejahteraan bagi Karyawan, baik di kantor pusat maupun di unit usaha

- d. Nilai Pengembalian Investasi yang Baik bagi Pemilik Hotel
- e. Manfaat bagi Masyarakat dan Lingkungan sekitar.

2.2.2. Struktur Organisasi perusahaan

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Azza Hotel Palembang



Sumber : Azza Hotel, 2018

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang ada:

1. General Manager (GM)

Seorang pemimpin umum yang bertanggung jawab atas seluruh operasi di dalam hotel dan dalam melaksanakan tugasnya seorang

General Manager dibantu oleh para *Executive* dan *Head Departement*.

2. *Front Office Department (FO)*

Departement yang manangani proses regristrasi tamu, Proses reservation, proses pemberian informasi dan penjualan kamar.

3. *House Keeping Department (HK)*

Departement yang bertanggung jawab atas seluruh area hotel, menyiapkan kamar yang telah digunakan oleh tamu agar dapat dijual kembali serta bertanggung jawab atas pelayanan kebersihan maupun segala fasilitas yang harus disediakan untuk tamu yang menginap di kamar dan kamar tersebut harus dalam keadaan rapi, bersih, aman dan nyaman sebelum tamu masuk ke dalam kamar dan untuk hari-hari selanjutnya.

4. *Laundry and Dry Cleaning Department*

Departemen yang bertugas menangani segala jenis penyucian linen-linen yang dipergunakan dalam operasional hotel, pakaian seragam karyawan hotel, pakaian tamu hotel dan pakaian tamu luar hotel.

5. *Kitchen Department*

Departemen yang mengelola dan membuat berbagai jenis makanan yang dipesan oleh tamu berdasarkan daftar menu yang ada dan steward yang mempunyai tugas dan tanggung jawab kebersihan,

pemeliharaan dapur dan kebersihan segala perlengkapan Food Beverage.

6. *Food and Beverage Department (FB)*

Departement yang bertanggung jawab melakukan penyajian makanan dan minuman yang dipesan oleh tamu. Dan menerima event order dari luar, menjalankan planning tiap-tiap outlet dan juga mengetahui Event

7. *Accounting Department*

Bagian yang bertugas mengawasi, mengurus dan menghitung serta mengontrol dan melaporkan semua transaksi di hotel atau semua yang menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan pemasukan dan pengeluaran keuangan pada hotel.

8. *Sales and Marketing Department*

Bagian yang bertugas memasarkan produk hotel yang tersedia serta dapat dijual. Tugas yang terpenting adalah mencari/mendatangkan tamu ke hotel.

9. *Public Relation Department (PR)*

Bagian yang bertugas menjalankan hubungan yang baik antara pihak hotel dengan instansi-instansi pemerintah dan juga swasta serta dengan masyarakat yang ada disekitar hotel tersebut.

10. *Human Resource Department (HR)*

Bagian yang bertugas menangani administrasi kepegawaian, menangani hal-hal yang berhubungan dengan kelancaran tugas-

tugas karyawan sehingga dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan juga hal-hal yang menyangkut kesejahteraan karyawan. Karyawan sebagai asset dari suatu perusahaan.

11. Engineering Department

Bagian yang bertanggung jawab atas pemeliharaan, perawatan-perawatan gedung dan safety, mengukur serta menentukan power dari elektronik dan alat-alat teknik yang akan dipergunakan dalam operasional hotel, misalnya untuk mengatur lighting, volume televisi dan juga suara musik sehingga tidak mengganggu tamu yang menginap di hotel.

12. Security Department

Bagian yang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban hotel serta menangani setiap ada barang-barang hotel yang hilang atau diambil oleh karyawan hotel.

2.2.4. Job Description Sales and Marketing Department

Job Description untuk bagian *Sales And Marketing Department* jabatan sebagai Desain Grafis di Azza Hotel Palembang.

2.2.4.1. Tugas dan tanggung jawab

1. Menyusun perincian program kerja bulanan dan tahunan sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam program Public Relation Department.
2. Melaksanakan tugas operasional/teknis yang berkaitan dengan pembentukan citra Hotel baik ke dalam (internal)

maupun ke luar (eksternal) perusahaan, melalui perangkat promosi.

3. Membuat rincian program kerja secara teknis sesuai dengan kegiatan Artist yang telah ditetapkan oleh SM.
4. Membuat desain, produksi serta seluruh prosesnya atas hal-hal yang bersifat promosi dalam rangka program terpadu antara PR Departement dengan Departement terkait lainnya.
5. Menyusulkan dan membuat konsep-konsep pengembangan promosi Azza Hotel Palembang melalui hasil kreasi seni.
6. Melaksanakan tugas-tugas Artist di dalam maupun diluar lingkungan Azza Hotel Palembang dalam rangka membantu bentuk citra baik Azza Hotel Palembang.
7. Melaksanakan tugas dekomendasi Photografi, prodak dan kegiatan Azza Hotel Palembang.
8. Melaksanakan tugas-tugas harian dan insidentil dan di instruksikan oleh SM dalam kegiatan kehumasannya.

2.2.4.2. Wewenang

Mampu mengekspresikan karya seni sesuai kemampuan.

2.2.4.3. Kualifikasi

1. Pendidikan : -
2. Pengalaman : Mempunyai Pengalaman dibidang Artis.
3. Pelatihan : Produk Knowledge.
4. Kemampuan : Mampu untuk melaksanakan fotografi.
5. Atribut Personal : Percaya diri.

2.2.5. Lokasi Perusahaan

Azza Hotel dapat dikategorikan sebagai *City Hotel* karena Azza Hotel berada di tengah-tengah kota dan dimana pengunjung akan sangat mudah untuk beraktifitas dan berekreasi karena di kawasan ini terdapat *Mall, Trans Mart, Mall* yg menyediakan berbagai wisata belanja dan wisata kuliner. Beralamat di Jl.Kapten Anwar sastro No.1296, Sungai Pangeran, Ilir Timur 1, Kota Palembang - Sumatra Selatan Kode Pos 30121 Telepon 0711-315574 dan 0711-314410, Email : azzahotelpalembang@gmail.com, Instagram : [azza_hotel_palembang](#) serta dengan Facebook : Azza Hotel Palembang.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Perancangan

Proses perancangan spanduk dan brosur sebagai media promosi kamar dan restoran hotel pada PT Azsa Sukses Sejahtera Abadi (Azza Hotel Palembang) tentu memiliki konsep serta tema yang mendukung agar proyek ini dapat berjalan dengan baik. Penulis dalam hal ini juga mempersiapkan alat-alat yang dapat membantu dalam proses pra produksi hingga produksi iklan.

3.1.1. Konsep Perancangan (Pra-Produksi)

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi.

3.1.1.1. Tema

Tema yang diangkat pada proyek ini adalah Desain Promosi untuk Azza Hotel Palembang.

3.1.1.2. Konsep Visual

Untuk menghasilkan media atau visual promosi yang baik maka dibutuhkan konsep visual yang matang untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan pesan dari Mess Miscellaneous. Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep visual yang telah didapat harus di eksplorasi ke dalam sebuah bentuk promosi yang bisa memberikan pesan visual kepada target konsumen. Dengan menyatukan istilah kehidupan punk telah diperdalam dengan kekuatan visual dari band Mess Miscellaneous, maka didapatkanlah sebuah konsep visual yang menjamin penjualan album maupun promosi dari band Mess Miscellaneous itu sendiri. Tidak lupa pula kesan bahwa Band Mess Miscellaneous itu merupakan salah satu band yang berkecimpung di kancah independent band, maka pada media-media promosi yang akan dibuat haruslah juga mencirikan sikap dari band independent itu sendiri.

3.1.1.2.1. Objek dan Bentuk

Objek yang di gunakan dalam perancangan iklan, penulis menggunakan objek yang berhubungan dengan produk-produk atau

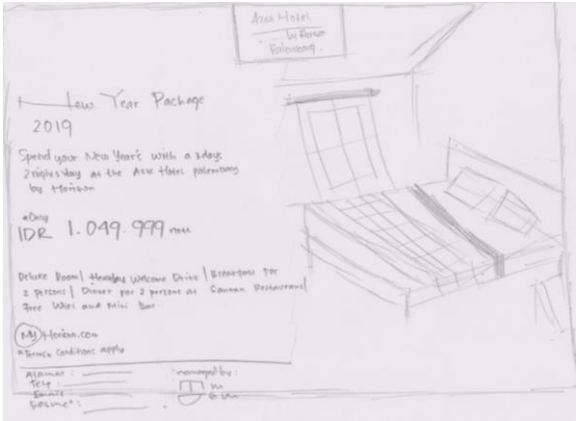
jasa yang di tawarkan oleh Azza Hotel Palembang seperti kamar, restoran dan sebagainya. Selain itu objek yang digunakan adalah desain yang di buat menggunakan aplikasi *CorelDraw*.

Bentuk yang di gunakan dalam perancangan spanduk dan brosur sebagai media promosi kamar dan restoran hotel pada PT Azza Sukses Sejahtera Abadi (Azza Hotel Palembang) adalah persegi panjang dan dengan menggunakan garis tegas.

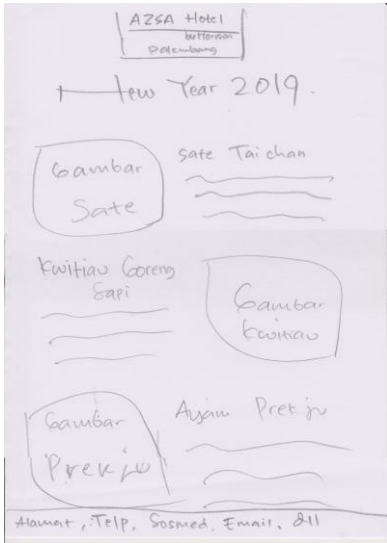
3.1.1.2.2. *Sketsa*

Sketsa yang dibuat oleh penulis adalah dengan cara *skecth* pada kertas dengan demikian penulis dapat menentukan apa yang akan penulis lakukan dalam pembuatan spanduk dan brosur tersebut. Sehingga, akan didapatkannya gambaran bagaimana nantinya hasil dari proyek ini ketika telah selesai. Berikut adalah desain sketsa Spanduk dan Banner

Tabel 3.1 Sketsa Spanduk

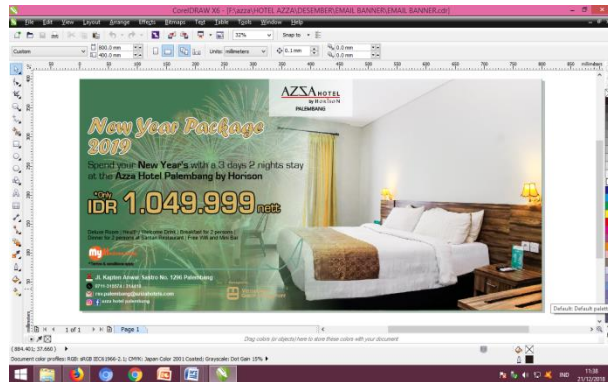
No	Gambar	Keterangan
1.		Spanduk berukuran 4 x 1,5 meter yang di rancang dengan background hijau khas nya Azza Hotel Palembang yang dipadukan dengan gambar dan text tulisan promosi kamar hotel yang bernuasa Tahun Baru.

Tabel 3.2 Sketsa Brosur

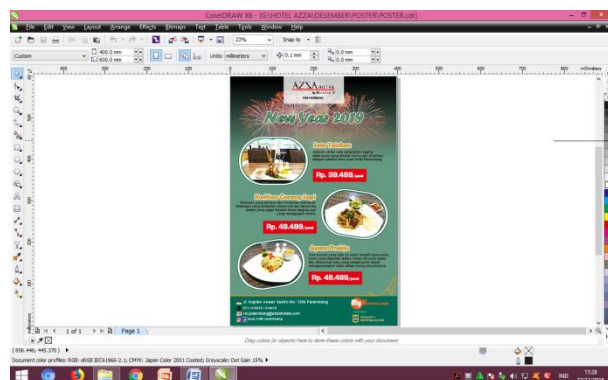
No	Gambar	Keterangan
1.		Brosur berukuran 12 x 20cm yang di rancang dengan background hijau khas nya Azza Hotel Palembang yang dipadukan dengan gambar dan text tulisan promosi makanan hotel yang bernuasa Tahun Baru.

3.1.1.2.3 *Layout*

Tata letak yang digunakan pada proyek ini



Gambar 3.1 *Layout* Spanduk



Gambar 3.2 *Layout* Brosur

3.1.1.3. Konsep Huruf

Huruf merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah desain, jenis huruf yang digunakan sangat berpengaruh dalam hasil desain. Dengan huruf, desain yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami

2. *Eurostile*

Hampir setiap mahasiswa grafis menggunakan font ini bentuknya yang *elegant* serta karakter huruf yang kuat, mempunyai tingkat keterbacaan yang baik dan bisa memberikan kesan profesional namun tetap menyenangkan dan menarik. Penulis menggunakan huruf ini untuk keterangan dan harga promo.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:!"'/?@#\$%&*{[/\N]}**

Gambar 3.4. *Eurostile Font*

(Sumber : <https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/eurostile>)

3. *Arial Bold*

Sesuai namanya, karakter huruf ini sangat kuat dan tebal (*Bold*), sehingga akan mudah di baca meski dalam jarak yang jauh. Penulis menggunakan huruf ini untuk alamat , nomor telepon, email dan sosial media.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÕØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéîõ
&1234567890(\$£.,!?)

45

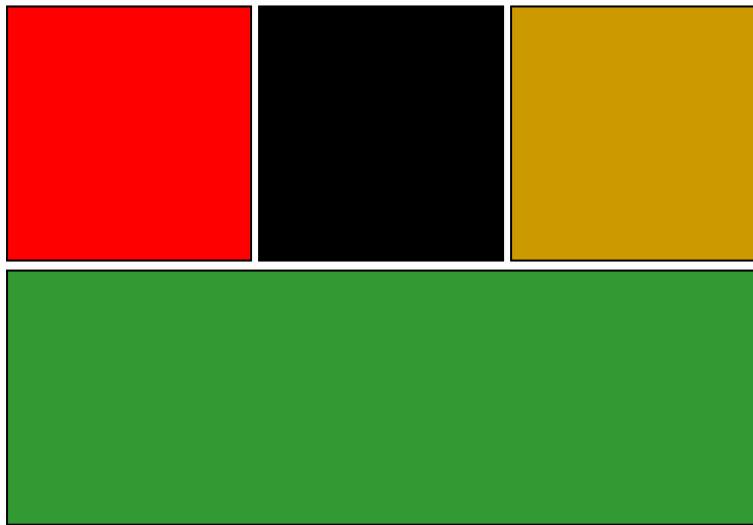
Gambar 3.5. Arial Font

(Sumber : <https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/arial>)

3.1.1.4. Konsep Warna

Menurut Sukarno dan Basuki, (2007: 148) Warna merupakan salah satu unsur desain yang selalu digunakan, dengan warna dalam desain akan menggambarkan lebih dalam mengenai apa yang ingin disampaikan. Tak jarang seorang desain menggunakan warna sesuai dengan gambaran yang ingin mereka sampaikan. Selain itu warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa.

Warna memiliki sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan yang menunjukkan ciri khasnya. Penulis menggunakan konsep warna hijau, hitam, merah dan emas.



Gambar 3.6. Palet warna

3.1.1.5. Alat dan Bahan

Dalam proses pembuatan proyek Praktik Kerja Lapangan, penulis mmempersiapkan beberapa alat dan bahan yang digunakan sehingga dapat mendukung proyek berjalan dengan baik. Berikut adalah alat dan bahan.

1. Alat

- a.* Laptop
- b.* Printer
- c.* Alat Tulis

2. Bahan

- a.* Informasi perusahaan
- b.* Logo perusahaan

3.1.2. Teknis Perancangan (Produksi)

Pada tahap ini akan dibuat penjelasan tahap demi tahap proses pembuatan proyek dengan rinci dan jelas sehingga bisa menjadi gambaran bagaimana proses pengerjaan dan perancangan proyek.

3.1.2.1. Tahapan Pengerjaan.



Gambar 3.7. Tahap pengerjaan proyek.

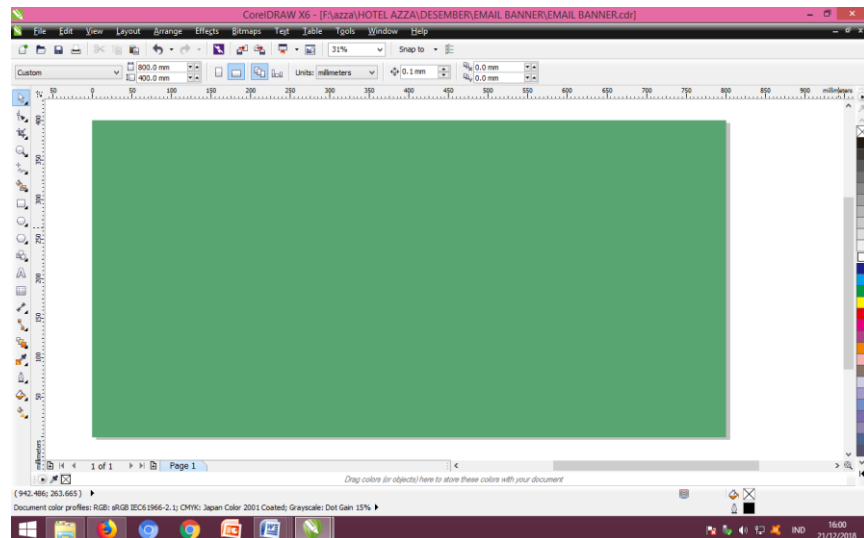
3.1.2.1.1. Tahap Pertama

Pada tahap pertama ini penulis melakukan proses membuat konsep bersama dengan pembimbing PKL sehingga sesuai dengan jenis dan produk iklan yang baik. Kemudian, menentukan jenis huruf dan warna, menentukan konsep visualisasi, *sketsa* dan menentukan *software* yang akan digunakan.

3.1.2.1.2. Tahap Kedua

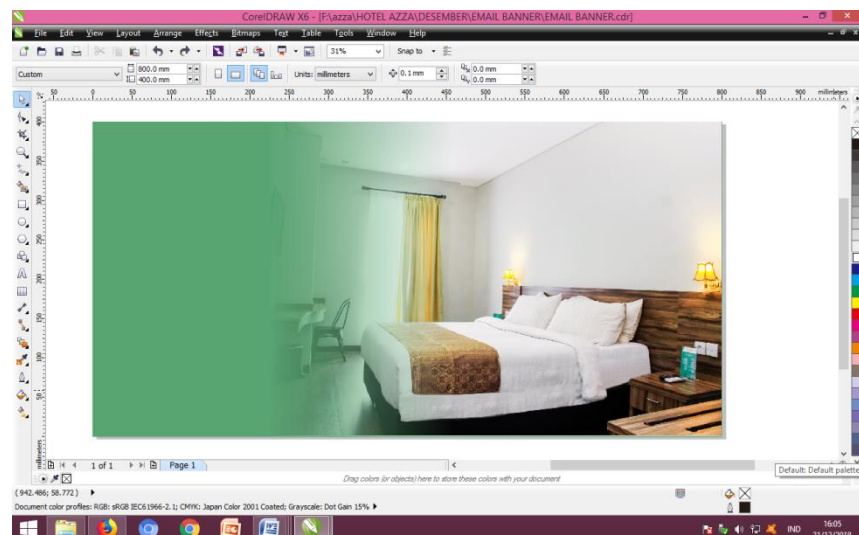
Penulis melakukan mengumpulkan informasi mengenai perusahaan mulai dari sejarah, hingga produk yang di tawarkan. Tahap ini penulis lakukan pada saat melakukan praktek kerja lapangan. Kemudian, masuk ketahap inti pembuatan spanduk dan brosur menggunakan *software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDraw*.

1. Tahap Pembuatan Spanduk



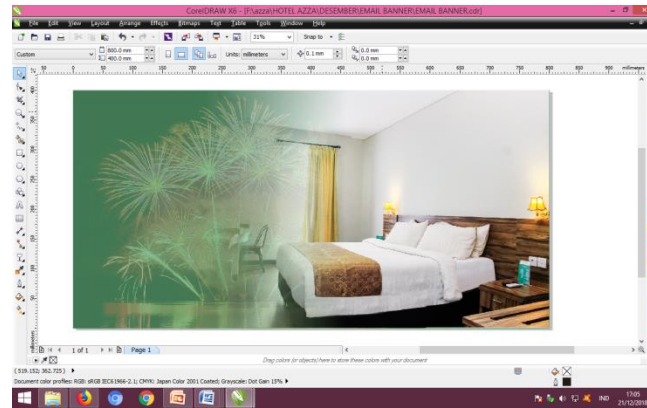
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Spanduk 1

Pada tahap ini adalah pembuatan pertama menggunakan *CorelDraw* penulis menggunakan *Rectangle Tool* dan warna hijau.



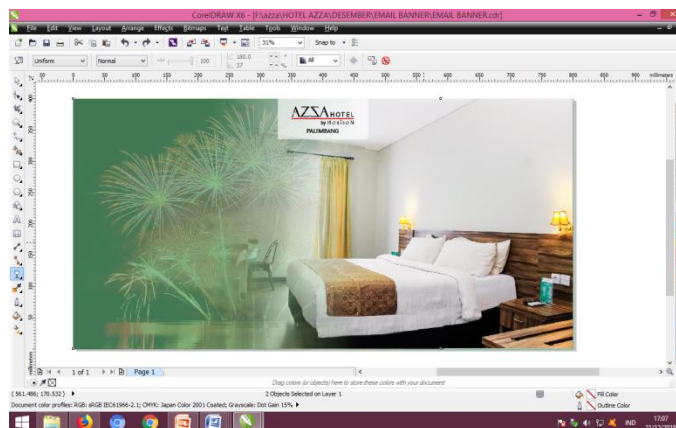
Gambar 3.9 Proses Pembuatan Spanduk 2

Menampilkan gambar kamar hotel dengan menggunakan *Transparency Tool Linear*.



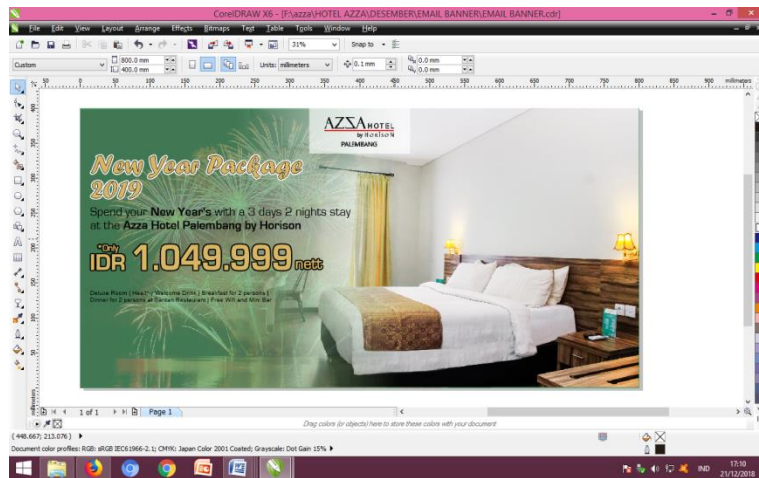
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Spanduk 3

Menampilkan gambar background kembang api tahun baru dengan menggunakan *Transparency Tool Uniform*.



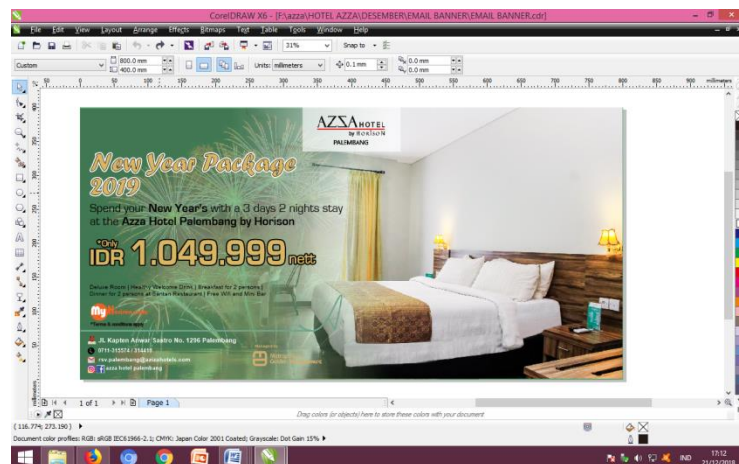
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Spanduk 4

Menampilkan logo Azza Hotel Palembang.



Gambar 3.12 Proses Pembuatan Spanduk 5

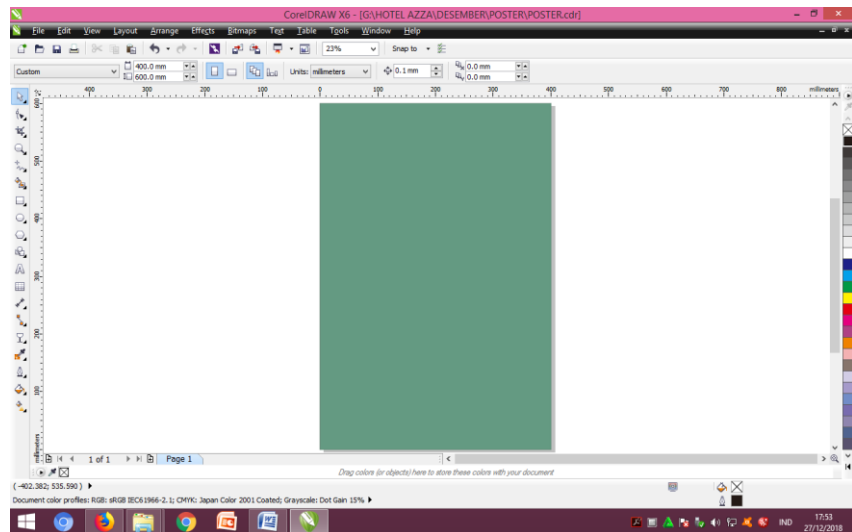
Pada tahap ini menampilkan Tema, harga serta keterangan untuk promosi.



Gambar 3.13 Proses Pembuatan Spanduk 6

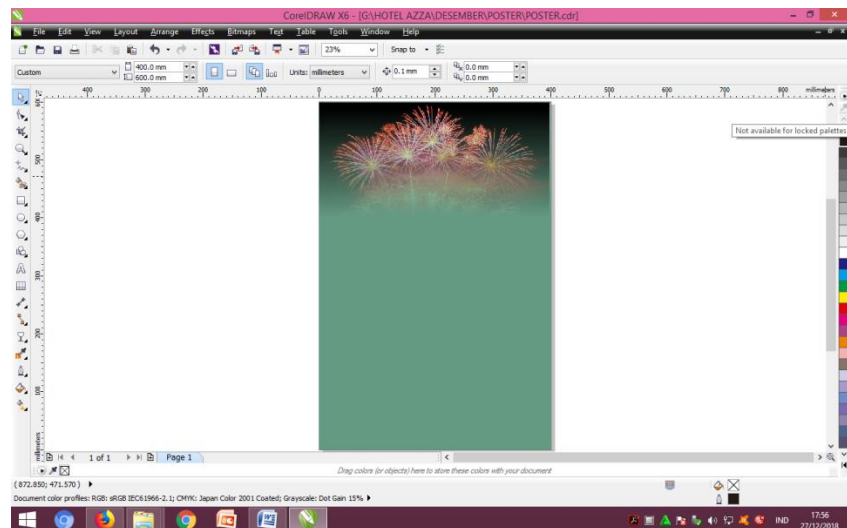
Pada tahap ini menampilkan alamat, telepon, email, dan sosial media, dll.

2. Tahap Pembuatan Brosur



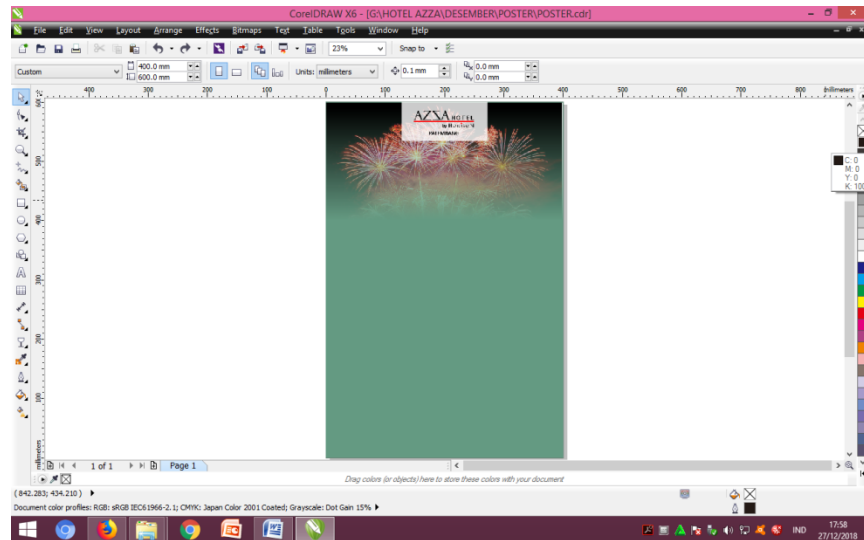
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Brosur 1

Pada tahap ini adalah pembuatan pertama menggunakan *CorelDraw* penulis menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 3.15 Proses Pembuatan Brosur 2

Menampilkan gambar background yang bernuansa tahun baru atau kembang api dengan menggunakan *Transparency Tool Linear*.



Gambar 3.16 Proses Pembuatan Brosur 3

Pada tahap ini menampilkan logo Azza Hotel Palembang.



Gambar 3.17 Proses Pembuatan Brosur 4

Pada tahap ini menampilkan menu makanan yang akan dipromosikan serta harga dan keterangan makanan tersebut secara terperinci.



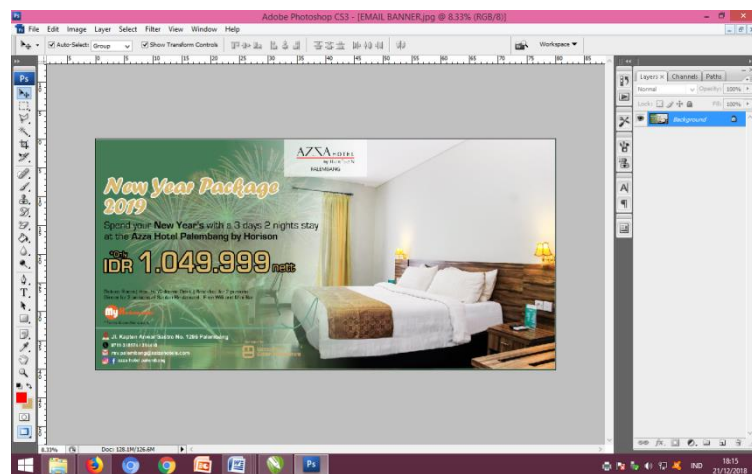
Gambar 3.18 Proses Pembuatan Brosur 5

Pada tahap ini menampilkan alamat, telepon, email, dan sosial media, dll.

3.1.2.1.3 Tahap Ketiga

Tahap ini adalah *finishing* menggunakan *Adobe Photoshop*. Penulis menggunakan *Adobe Photoshop* karena *software* ini salah satu yang sering digunakan dalam pengeditan foto dan dalam penggunaannya lebih mudah. Penulis menggunakan *software* ini untuk

melakukan penambahan *effect*. Pada iklan promosi spanduk dan brosur kamar dan restoran hotel pada PT Azsa Sukses Sejahtera Mandiri (Azza Hotel Palembang).



Gambar 3.19 *Finishing Spanduk dari Adobe Photoshop*

Pada tahap *finishing* spanduk dengan *software* Adobe Photoshop, foto akan ditambahkan *effect* yang telah disiapkan.



Gambar 3.20 *Finishing Brosur dari Adobe Photoshop*

Pada tahap *finishing* brosur dengan *software Adobe Photoshop*, foto akan ditambahkan *effect* yang telah disiapkan.

3.1.3 Penyelesaian Perancangan (Pasca-produksi)

Setelah foto iklan promosi spanduk dan brosur kamar dan restoran hotel pada PT Azsa Sukses Sejahtera Mandiri (Azza Hotel Palembang) dibuat, hasil akhir tidak langsung di muat dan diberikan kepada perusahaan, melainkan terlebih dahulu melalui tahap persetujuan dari dosen pembimbing, dan pembimbing PKL penulis, apakah telah sesuai dengan kriteria, bentuk, dan jenisnya. Kemudian barulah foto di muat ke dalam berbagai media promosi seperti *instagram, facebook, twitter* dan semua sosial media.

3.1.3.1. Tahapan Penyelesaian

1. Penyelesaian.
2. Tahap pengujian.
3. Evaluasi terakhir sebelum di *publish*.
4. Revisi pada bagian pasca produksi dan hasil evaluasi sebelum di *publish*.
5. Mencapai semua target dan rencana yang telah dibuat.

Produk siap di *publish*, dan akan ditempatkan diberbagai media seperti *instagram, facebook, twitter* dan semua sosial media.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari laporan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya tentang Perancangan Spanduk dan Brosur Sebagai Media Promosi Kamar dan Restoran Hotel pada PT Azsa Sukses Sejahtera Abadi (Azza Hotel Palembang), penulis dapat menarik kesimpulan :

1. Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini menghasilkan sebuah spanduk dan brosur promosi kamar hotel dan restoran pada Azza Hotel Palembang.
2. Pemasangan spanduk ini di email banner, sedangkan brosur di tiap kamar hotel.

4.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat dalam proses pembuatan Brosur dan Spanduk ini, penulis memberikan saran kiranya dapat membantu bagi yang akan membuat iklan serupa. Beberapa saran tersebut adalah :

1. Hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain iklan adalah sebuah kesiapan konsep. Konsep untuk membuat sebuah desain iklan dibuat pada proses pra produksi.
2. Sebaiknya perusahaan menjalin kerja sama promosi dengan berbagai media elektronik seperti sosial media, dengan begitu dapat mengukur efektivitas iklan yang ada melalui media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Cenadi, Christine Suharto. "Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual." *Nirmana* 1.1 (2004).

Dengen, Nataniel, and Heliza Rahmania Hatta. "Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser." *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 4.1 (2009): 47-54.

Dengen, Nataniel, and Heliza Rahmania Hatta. "Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser." *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 4.1 (2009): 47-54.

Kusrianto, Adi. *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo, 2013.

Lestiani, Melia Eka. "Faktor-Faktor Dominan Promosi Yang Mempengaruhi Motivasi Konsumen Dalam Membeli Suatu Produk Dengan Menggunakan Metode Ahp." *Jurnal Industri Elektro dan Penerbangan* 1.1 (2018).

Purnama, Bambang Eka. "Sistem Informasi Kartuhalo Dari Telkomsel Berbasis Komputer Multimedia Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta." *Publikasi Nasional* 1.1 (2010).

Sukarno dan Lanawati Basuki. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka. 2007.

Susilowati, Emy Budi, and Bambang Eka Purnama. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pasien Rumah Sakit Umum Nirmala Suri Sukoharjo." *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 3.4 (2017).

Suyanto, Muhammad. *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*. Penerbit Andi, 2004.

Swasty, Wirania. *AZ Warna Interior: Rumah Tinggal*. PT Niaga Swadaya, 2010.