

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DIVISI DESAIN  
GRAFIS DI UTOPIA COLLABORATION SPACE**



**Diajukan oleh :**

**ANDIKA RANGGA PRATAMA**

**061210031**

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

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : ANDIKA RANGGA PRATAMA**  
**NOMOR POKOK : 061210031**  
**PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA**  
**JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK  
KERJA LAPANGAN DIVISI  
DESAIN GRAFIS DI UTOPIA  
COLLABORATION SPACE**

**Tanggal : 21 Desember 2023**

**Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Rektor**

**Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN : 0226028201**

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : ANDIKA RANGGA PRATAMA  
**NOMOR POKOK** : 061210031  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK  
KERJA LAPANGAN DIVISI  
DESAIN GRAFIS DI UTOPIA  
COLLABORATION SPACE

**Tanggal: 21 Desember 2023**

**Menyetujui,**

**Penguji**

**Rektor**

**Rendy A . A Pratama, S.Kom., M.Kom.**

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

**NIDN : 0223059302**

**NIP : 09.PCT.13**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu kegiatan untuk meningkatkan wawasan pengetahuan, pengalaman, kemampuan dan keterampilan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech sebelum masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk membantu mahasiswa memiliki wawasan karier dan beradaptasi dalam lingkungan kerja.

Penulis memilih Utopia Collaboration Space sebagai tempat untuk melaksanakan PKL selama satu bulan. Utopia Collaboration Space sendiri merupakan tempat kolaborasi yang terbuka untuk khalayak umum dalam ranah industri kreatif di area Palembang. Salah satu bagian penting di dalam Utopia Collaboration adalah desain grafis. Tugas bagian divisi desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam konteks ini, penulis akan menggali lebih dalam mengenai peran dan tanggung jawab divisi desain grafis dalam membantu Utopia Collaboration Space mencapai tujuan pemasaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul **Laporan Praktik Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space Pada Divisi Desain Grafis.**

## **1.2 Tujuan PKL**

Tujuan PKL adalah untuk memberikan gambaran atau uraian kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan, serta meningkatkan daya kreasi, produktivitas dan menumbuhkan sikap profesional yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

## **1.3 Manfaat PKL**

Mahasiswa dapat melatih kemampuan beradaptasi dengan dunia kerja. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang sistem kerja. Menambah relasi dalam lingkungan kerja yang berhubungan dengan program studi.

### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Mahasiswa mendapat gambaran mengenai dunia kerja.
2. Membangun etika kerja dan sopan santun dengan lingkungan kerja.
3. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari diperkuliahan ke tempat PKL atau tempat kerja.

### **1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi**

1. Meningkatkan popularitas program studi dengan masyarakat.
2. Meningkatkan hubungan program studi dengan masyarakat

### **1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Mendapatkan calon tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
2. Membantu perusahaan untuk mempromosikan produknya ke masyarakat.
3. Terjalin kerja sama yang baik antara Perusahaan dan program studi

#### **1.4 Tempat PKL**

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space yang berada di Jalan POM IX, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137.

#### **1.5 Waktu PKL**

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space terhitung dari tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Jadwal Praktik Kerja Lapangan ini dimulai dari hari Senin sampai dengan Jum'at Sabtu WFH (*Work From Home*) Jam Kerja pukul 09:00 sampai dengan 17:00 WIB.

#### **1.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. (Sugiono:2019)

##### **1.6.1 Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiono:2018) Dalam metode ini, penulis mengamati langsung di Utopia Collaboration Space. Mulai dari lingkungan ruang kerja, penulis mengamati dan memahami terlebih dahulu konsep desain dari perusahaan, lalu menerapkannya pada strategi pengelolaan yang akan digunakan, agar

menjadi satu konsep.

Dapat penulis simpulkan bahwa observasi merupakan metode untuk mencapai hasil yang maksimal dengan mengamati dan memperhatikan setiap hal dan peristiwa yang terjadi selama proses PKL berlangsung.

Berikut adalah data yang diperoleh penulis dari observasi :

- a. Dalam proses praktik kerja lapangan mahasiswa dibimbing langsung oleh pembimbing lapangan, sehingga hasil pekerjaan sesuai dengan permintaan tempat percetakan.
- b. Semua mahasiswa PKL menjalankan PKL selama 1 bulan di Utopia Collaboration Space. Mahasiswa PKL ditugaskan untuk ikut terlibat dalam semua pekerjaan sesuai dengan tugas masing-masing yang ada di Utopia Collaboration Space mengikuti instruksi dari pembimbing lapangan.

### **1.6.2 Wawancara**

Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal, orang bisa dijadikan sebagai narasumber adalah orang ahli dibidang yang berkaitan dengan informasi yang kita cari

- a. Dalam metode ini, penulis melaksanakan wawancara dengan Saudara Andra selaku HR Utopia Collaboration Space untuk mengumpulkan informasi perusahaan, seperti sejarah perusahaan, visi misi, dan struktur organisasi.
- b. Selain itu hasil wawancara dengan koordinator, Utopia Collaboration Space juga mencakup pengenalan berbagai macam produk mereka

seperti *23 Tenant Slot, 6 Rent Office, Meeting Room, Co-Working Space*. Utopia Collaboration Space mempunyai daftar klien dari beberapa tenant seperti Foye, Let's Go Gelato, Omy Kopi dan lainnya.

### **1.6.3 Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Metode dokumentasi diaplikasikan penulis pada laporan Praktik Kerja Lapangan dan memperoleh data sebagai berikut :

- a. Dokumentasi Gambar desain yang telah dibuat selama masa PKL.
- b. Dokumentasi salah satu kegiatan selama PKL dalam bentuk video.

## **BAB II**

### **KEADAAN UMUM TEMPAT PKL**

#### **2.1 Sejarah Perusahaan**

Utopia Collaboration Space didirikan Pada tanggal 10 Mei Tahun 2022, sebagai hasil dari inisiatif kolaboratif yang melibatkan pemuda Palembang dan pemerintah daerah. Inisiatif ini lahir sebagai respon terhadap kebutuhan akan ruang kreatif yang modern dan menarik, terutama bagi kalangan pemuda di Kota Palembang.

Tonggak penting dalam sejarah Utopia Collaboration Space terjadi pada tanggal 19 Maret 2023 ketika acara *Grand Opening* diselenggarakan. Acara tersebut dihadiri oleh petinggi kota Palembang, termasuk Gubernur Sumsel H. Herman Deru. Beliau sangat terkesan dengan inovasi dan kreativitas anak muda yang mampu mengubah lahan tersebut menjadi sebuah wadah kreatif yang baru dan inspiratif di kota ini.

Utopia Collaboration Space bertujuan menjadi tempat kolaborasi yang terbuka untuk khalayak umum dalam ranah industri kreatif di Kota Palembang. Tempat ini menawarkan fasilitas yang mencakup *23 Tenant Slot, 6 Rent Office, Meeting Room, Co-Working Space, Musholla, Parking Area, Daily Event*, dan *Business Matching*. Selain menyediakan fasilitas yang lengkap, Utopia Collaboration Space juga memainkan peran penting dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif di Kota Palembang dan secara aktif berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan komunitas serta pengembangan inovasi di

berbagai sekitar.

## **2.2 Lokasi dan Tata Letak Perusahaan**

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space yang berada di Jalan POM IX, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137.

## **2.3 Visi dan Misi Perusahaan**

### **Visi**

Menjadi pusat kolaborasi kreatif yang unggul di Kota Palembang, menginspirasi pertumbuhan dan inovasi dalam berbagai industri kreatif, serta mendorong terciptanya lingkungan yang merangsang kolaborasi dan kreativitas tanpa batas.

### **Misi**

1. Mendorong Kolaborasi Sinergis, Menyediakan wadah yang menyatukan berbagai bakat dan ide untuk menghasilkan solusi inovatif dan konten kreatif yang unik.
2. Menyediakan Ruang Inspiratif, Memberikan pilihan *tenant spot*, *office*, dan *coworking space* yang didesain dengan estetika yang menarik dan fungsionalitas.
3. Dukungan bagi Pengusaha Kreatif, Menawarkan layanan pendukung bagi pengusaha dan pelaku industri kreatif, seperti pelatihan,
4. *mentorship*, dan akses ke sumber daya yang relevan, untuk membantu mereka tumbuh dan berkembang.
5. Fasilitas Terkini dan Teknologi, Menyediakan fasilitas dan teknologi

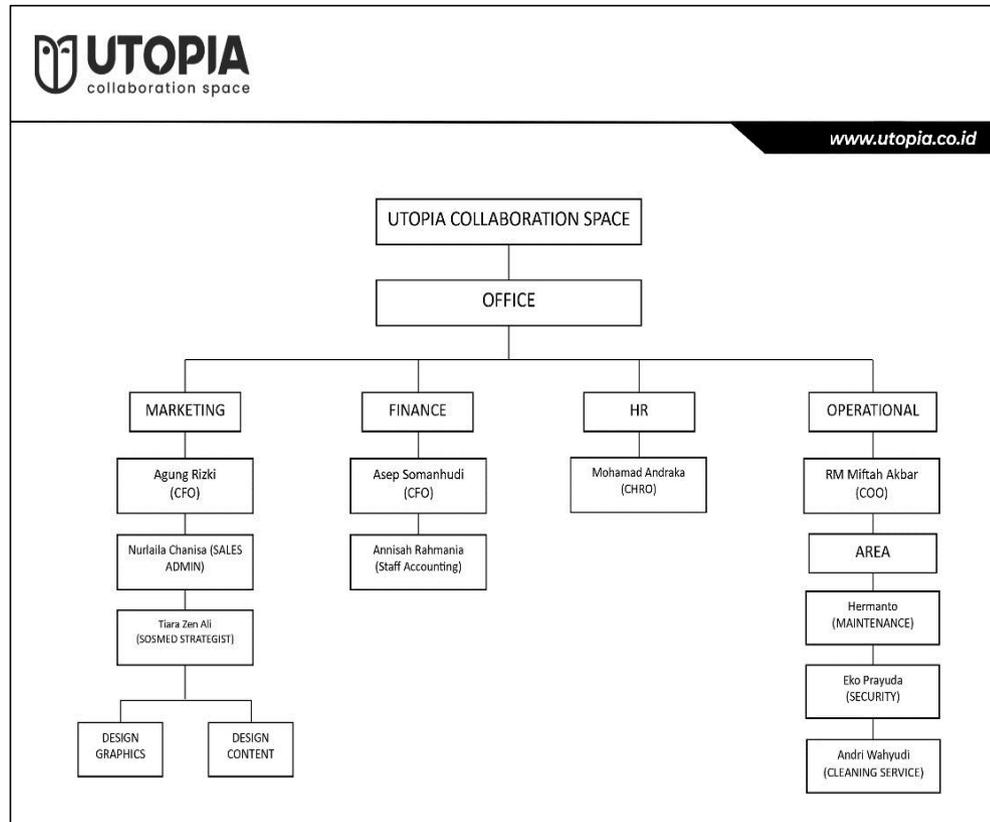
terkini untuk mendukung kegiatan kolaborasi, presentasi, dan produksi kreatif yang efisien dan berkualitas.

6. Tempat Berbagi Pengetahuan, Menyelenggarakan seminar, lokakarya, dan acara berbagi pengetahuan yang relevan dengan industri kreatif, membantu anggota komunitas untuk terus belajar dan mengembangkan diri.
7. Kegiatan Sosial dan Budaya, Mengadakan acara dan kegiatan sosial yang mendukung integrasi dan pertumbuhan komunitas, serta mendukung perkembangan budaya kreatif lokal.
8. Keberlanjutan Lingkungan, Mengintegrasikan praktik berkelanjutan dalam operasional dan desain ruang, mendorong anggota komunitas untuk berpartisipasi dalam upaya keberlanjutan.
9. Jembatan dengan Komunitas Lokal, Membangun kemitraan dengan komunitas lokal, institusi pendidikan, dan pemerintah daerah guna menciptakan hubungan yang saling menguntungkan dan mendukung pertumbuhan industri kreatif secara keseluruhan.

#### **2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang**

Struktur organisasi adalah bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal. Struktur organisasi merupakan salah satu sarana yang digunakan perusahaan untuk mencapai sasarannya. Suatu struktur organisasi dapat dikatakan baik apabila struktur organisasi tersebut mampu menggambarkan hubungan wewenang, tanggung jawab, dan dapat mengkoordinasi masing-masing.

## 2.4.1 Struktur Organisasi



(Sumber: Koordinator Utopia, 2023)

**Gambar 1.1 Struktur Organisasi Utopia Collaboration Space**

## 2.4.2 Tugas dan Wewenang

### 1. CMO (*Chief Marketing Officer*)

Tugas pokok CMO adalah bertanggung jawab atas strategi pemasaran dan promosi untuk produk atau layanan perusahaan tersebut.

### 2. CFO (*Chief Financial Officer*)

Tugas pokok CFO adalah mengelola aspek keuangan perusahaan, memastikan stabilitas finansial, dan memberikan wawasan yang diperlukan untuk pengambilan keputusan strategis.

### 3. CHRO (*Chief Human Resources Officer*)

Tugas pokok CHRO adalah melaksanakan sebagian tugas pokok Direktur.

### 4. COO (*Chief Operational Officer*)

Tugas pokok COO adalah memastikan bahwa operasi sehari-hari perusahaan berjalan dengan efisien dan sesuai dengan strategi yang telah ditetapkan oleh manajemen eksekutif dan dewan direksi perusahaan.

### 5. Sales Admin

*Sales admin*, atau administrator penjualan, memiliki peran penting dalam mendukung tim penjualan dan memastikan bahwa proses penjualan berjalan dengan lancar.

### 6. Staff Accounting

Tugas pokok *Staff Accounting*/Keuangan adalah mengatur seluruh urusan keuangan yang menyangkut perusahaan.

### 7. Socmed Strategist

Tugas Seorang Social media strategist adalah merencanakan, mengelola, dan mengoptimalkan kehadiran perusahaan atau merek di berbagai *platform* media sosial.

### 8. Design Graphics

Divisi desain grafis bertanggung jawab untuk menciptakan elemen visual yang memenuhi kebutuhan kreatif dan pemasaran perusahaan. Tugas utamanya meliputi desain grafis untuk materi promosi seperti brosur, poster, iklan, dan materi pemasaran online, serta pengembangan

elemen branding seperti logo dan identitas merek. Mereka bekerja sama dengan tim pemasaran dan komunikasi untuk memvisualisasikan pesan merek, menciptakan desain yang menarik.

#### 9. *Design Content*

Divisi desain konten bertanggung jawab untuk menciptakan dan mengelola konten visual yang mencakup grafik, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya untuk keperluan pemasaran dan komunikasi perusahaan. Tugas utamanya meliputi pengembangan konten visual yang menarik, pengeditan dan optimasi gambar, pembuatan materi multimedia, kolaborasi dengan tim kreatif lainnya, serta pemeliharaan dan manajemen arsip konten sehingga dapat mempromosikan merek, produk, dan layanan perusahaan serta menjaga konsistensi merek di berbagai media dan *platform* komunikasi.

#### 10. *Maintenance*

Tugas dari *maintenance* (pemeliharaan) adalah menjaga dan memperbaiki peralatan, fasilitas, atau sistem agar tetap dalam kondisi yang baik dan beroperasi dengan efisien.

#### 11. *Security*

Tugas seorang *security* adalah menjaga keamanan dan keamanan suatu area atau fasilitas. Mereka melakukan patroli, memantau sistem keamanan, dan merespons situasi darurat atau gangguan. Pekerjaan *security* sering kali terkait dengan pemeliharaan ketertiban dan penegakan peraturan.

## 12. *Cleaning Service*

Tugas dari *Cleaning Service* adalah membersihkan dan merawat kebersihan area atau fasilitas tertentu, seperti kantor, rumah, atau gedung umum. Pekerjaan mereka bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersih, aman, dan nyaman bagi penghuni atau pengguna fasilitas tersebut.

## **BAB III**

### **HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL**

#### **3.1 Pelaksanaan Kerja**

Kegiatan PKL dilaksanakan di Utopia Collaboration Space selama satu bulan, terhitung mulai dari tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2023. Jam operasional kegiatan PKL dimulai pada hari Senin sampai dengan Jum'at Sabtu WFH (*Work From Home*) pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, selama kurang lebih 8 jam setiap hari kerja. Penulis dalam melaksanakan kegiatan PKL berada di bagian Sub divisi *Sosial Media* di bawah Divisi Marketing bimbingan Bapak Agung Rizki selaku CMO di Utopia. Penulis dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) menggunakan fasilitas, sebagai berikut:

1. Laptop

Laptop Pribadi yang dibawa saya sendiri untuk kegiatan magang, digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dan digunakan sesuai jam kerja.

2. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.

### 3. Capcut

Capcut adalah aplikasi vidio editing yang digunakan untuk membuat konten berkualitas

#### 3.1.1 Kegiatan

Berikut merupakan tabel rincian kegiatan yang dilakukan penulis selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan di Utopia Collaboration Space :

**3.1 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Jam Operasional	
			Masuk	Pulang
1.	Selasa 1 Agustus 2023	Pengenalan tempat PKL	09:00	17:00
2.	Rabu 2 Agustus 2023	Membuat Konsep Kalender Event	09:00	17:00
3.	Kamis 3 Agustus 2023	Mengedit Video Event YMB	09:00	17:00
4.	Jum'at 4 Agustus 2023	Membuat Kalender Event Pekan 1	09:00	17:00
5.	Sabtu 5 Agustus 2023	WFH	-	-
6.	Minggu 6 Agustus 2023	Libur	-	-
7.	Senin 7 Agustus 2023	Membuat Iklan Loker	09:00	17:00
8.	Selasa 8 Agustus 2023	Membuat Poster Event Hari Konservasi Alam	09:00	17:00
9.	Rabu	Membuat Poster Iklan Loker Soloist	09:00	17:00

	9 Agustus 2023			
10.	Kamis 10 Agustus 2023	Membuat Kalender Event Pekan Ke 2&3	09:00	17:00
11.	Jum'at 11 Agustus 2023	Membuat Poster Selasa Ngilmu	09:00	17:00
12.	Sabtu 12 Agustus 2023	WFH	-	-
3.	Minggu 13 Agustus 2023	Libur	-	-
14.	Senin 14 Agustus 2023	Mencari Lukisan Untuk Dekor Resto	09:00	17:00
15.	Selasa 15 Agustus 2023	Membuat Poster CPWK	09:00	17:00
16.	Rabu 16 Agustus 2023	Mengumpulkan Foto Event	09:00	17:00
17.	Kamis 17 Agustus 2023	Menumpulkan Flyer Event	09:00	17:00
18.	Jum'at 18 Agustus 2023	Memindahkan Foto Event Ke Google Drive	09:00	17:00
19.	Sabtu 19 Agustus 2023	WFH	-	-
20.	Minggu, 20 Oktober 2020	Libur	-	-
21.	Senin 21 Agustus 2023	Meeting untuk pembuatan desain promosi Co-Working Space	09:00	17:00
22.	Selasa 22 Agustus 2023	Membuat Poster Live Music	09:00	17:00
23.	Rabu 23 Agustus 2023	Sakit	09:00	17:00
24.	Kamis 24 Agustus 2023	Sakit	09:00	17:00

25.	Jum'at 25 Agustus 2023	Sakit	09:00	17:00
26.	Sabtu 26 Agustus 2023	WFH	-	-
27.	Minggu, 27 Agustus 2020	Libur	-	-
28.	Senin 28 Agustus 2023	Membuat surat menyurat PKL	09:00	17:00
29.	Selasa 29 Agustus 2023	Evaluasi selama PKL	09:00	17:00
30.	Rabu 30 Agustus 2023	Serah terima berkas selama PKL	09:00	17:00
31.	Kamis 31 Agustus 2023	WFH	-	-

(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

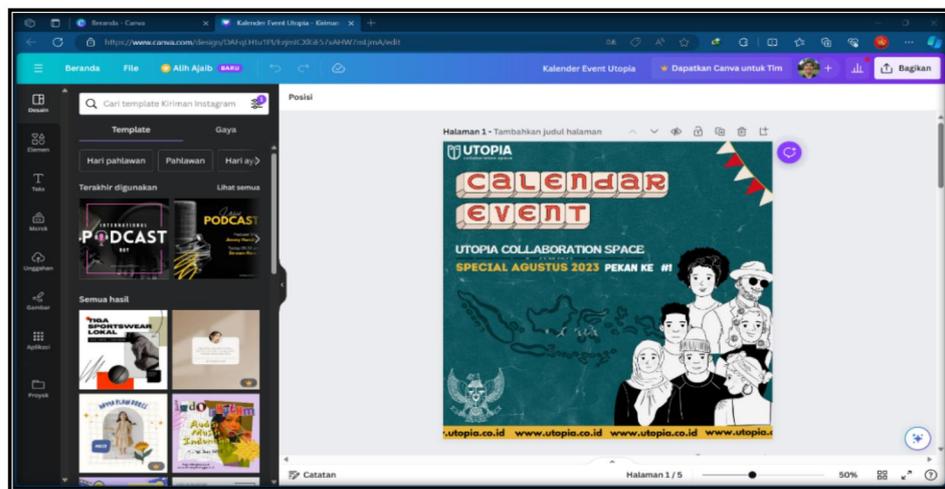
Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Utopia Collaboration Space penulis diberikan beberapa proyek oleh CMO divisi *marketing* (Utopia), yang perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *Konsep Kalender Event*

Ini merupakan proyek pertama yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat sebuah Poster Kalender Event yang akan diupload di Instagram *Utopia Collaboration Space*.

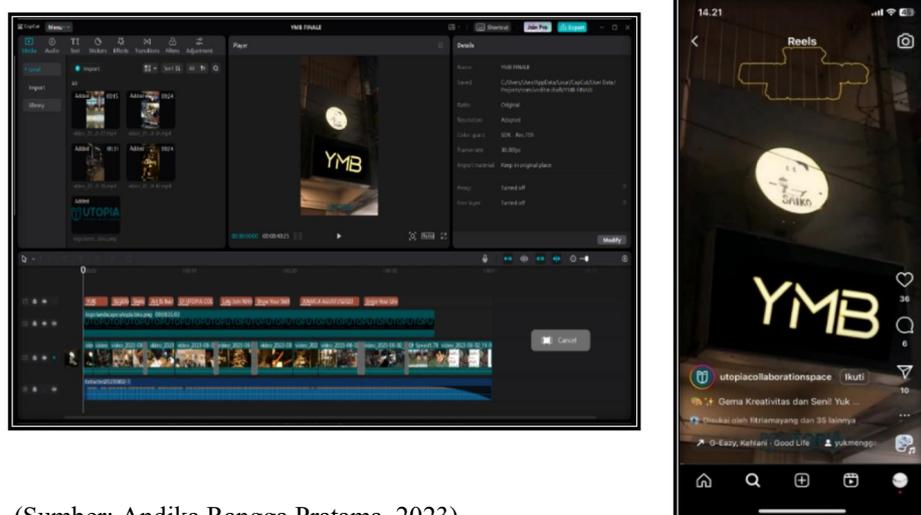
Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *Canva Pro* atau *Premium*. Penulis menggunakan ukuran *feed instagram* yaitu 1080x1080 di isi dengan latar hijau yang merupakan ciri khas dari *Utopia Collaboration Space*, penulis juga memasukkan elemen-elemen dari *canva* yang akan di gunakan menurut

apa yang di butuhkan penulis seperti bendera, garuda, karakter dan peta negara indonesia penulis memilih elemen-elemen tersebut dikarenakan menyesuaikan nuansa bulan agustus yang merupakan bulan kemerdekaan indonesia. Penulis menambahkan *logo* Utopia di pojok kiri atas sebagai identitas perusahaan. Berikut proses dari desain poster yang dibuat oleh Penulis yang di posting ke *instagram* utopia:



(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

### Gambar 3.1 Proses Pembuatan Konsep Kalender Event



(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

### Gambar 3.2 Proses Pengeditan dan Postingan Vidio Event YMB

Gambar diatas adalah Hasil dari proses pengeditan vidio event *YMB* menggunakan aplikasi *capcut*. Penulis menggunakan ukuran 9:16 karena akan di posting ke *Reels Instagram* utopia. Kemudian penulis memakai elemen-elemen lainnya dengan menyesuaikan *Colour Palette* Utopia menggunakan *font Humnst777* yang ada di *capcut*. Penulis juga menambahkan transisi *cloud* dan *shake* pada setiap potongan vidio yang di edit. Pengeditan tersebut memasukan beberapa potongan vidio yang di gabungkan dan di isi teks – teks menarik untuk menarik penonton agar datang ke acara event tersebut dan memasukan *logo* Utopia yang melambangkan identitas. *YMB* merupakan event dari suatu komunitas (*Yuk Menggambar Bareng*) yang di adakan di *Utopia Collaboration Space*. Utopia berkolaborasi Bersama komunitas *YMB* (*Yuk Menggambar Bareng*) event tersebut diadakan pada Hari Jum'at 7 Agustus 2023 pukul 19:00 Malam.

Kemudian Penulis melanjutkan pembuatan kalender event pekan 1 yang dimana kalender tersebut berisi tentang event kegiatan pekan 1 di *Utopia Collaboration Space* yang akan di posting ke instagram Utopia Collaboration Space. Menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Penulis menggunakan background hijau yang merupakan ciri khas dari *Utopia Collaboration Space*, penulis juga memasukan elemen bendera Merah Putih yang menyesuaikan nuansa agustus yaitu bulan kemerdekaan indonesia dengan menambahkan elemen Batik dan dipertegas dengan

logo Garuda yang ada di pojok kiri *Calendar Event*. Dengan menggunakan font yang simple dan mudah di baca, penulis memilih warna Kuning dan Putih yang mealambangkan Keceriaan dan Kejelasan.



(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

### Gambar 3.3 Hasil Pembuatan Poster dan Postingan Kalender Event

#### Pekan 1

#### 2. Membuat Poster Iklan Lowongan Kerja

Di karenakan utopia saat itu membutuhkan karyawan dibagian staff marketing. Penulis membuat iklan lowongan kerja, menggunakan aplikasi *Canva Pro* dengan ukuran 1080x1080, yang akan di bagikan pada grub telegram lowongan kerja palembang. Penulis memakai tema *office* yang berarti ruang tempat bekerja ataupun posisi kerja. Menggunakan *font* yang simple agar terlihat jelas dan menggunakan warna kuning sebagai warna cerah yang mealambangkan keceriaan.

Berikut hasil dari pembuatan iklan lowongan kerja yang di posting ke grup telegram iklan lowongan kerja daerah palembang:



(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

### **Gambar 3.4 Hasil Pembuatan Poster Iklan Lowongan Kerja**

#### 3. Membuat Poster Memperingati Hari Konservasi Alam Nasional

Dimana penulis membuat poster tentang hari konservasi alam nasional yang telah di tetapkan setiap tanggal 10 agustus berdasarkan keputusan presiden republik indonesia nomor 22 tahun 2009.

Dengan menggunakan aplikasi *Canva Pro* mengambil tema alam

dan menyesuaikan dengan acara yang akan di adakan. Penulis menambahkan elemen *flora* dan *fauna* yang menyesuaikan tema konservasi alam. Gajah dan burung melambangkan *flora* sedangkan pohon, daun dan pegunungan melambangkan *fauna*. Berikut Hasil Poster Tentang Hari Konservasi Alam Nasional yang di posting ke *instagram* utopia:



(Sumber: Andika Rangga Pratama, 2023)

### Gambar 3.5 Hasil Poster dan Postingan Konservasi Alam

#### 4. Membuat Poster Iklan Soloist

Di karenakan utopia saat itu membutuhkan seorang soloist untuk mengisi live *music* setiap malam, penulis membuat iklan lowongan kerja, menggunakan aplikasi *canva pro* dengan ukuran 9:16, yang akan dibagikan pada instagram penulis menggunakan tema *music* yang dipertegas dengan *microfone* sesuai dengan posisi lowongan pekerjaan yang dibutuhkan.

Penulis menggunakan *background* yang melambangkan music,

penulis menambahkan logo utopia di pojok atas kiri poster yang dibuat menggunakan *font simpel* yang jelas tulisan (*we are looking for live music*), memakai *font* variasi supaya seorang tertarik membaca poster yang di unggah ke instagram utopia, penulis menambahkan lokasi agar pelamar lebih mudah mengetahui tempat yang akan dituju, penulis juga menambahkan elemen elemen neon agar poster terkesan lebih menarik. Berikut Hasil Poster Iklan Soloist yang di posting ke *story instagram* utopia:



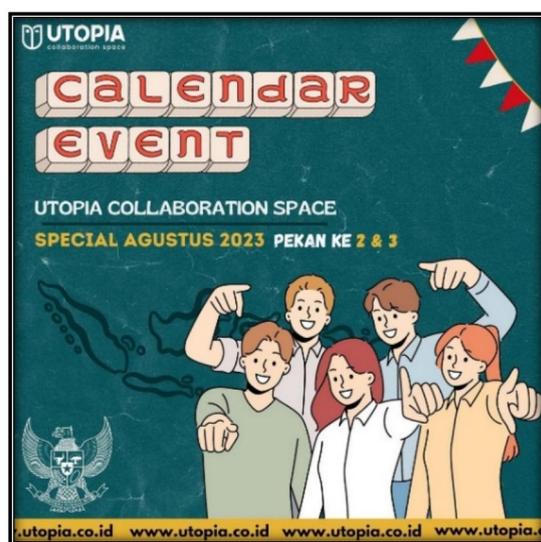
(Sumber: Andika Ranga Pratama, 2023)

### **Gambar 3.6 Hasil Poster Iklan Soloist**

#### 5. Membuat Kalender Event Pekan Ke 2 dan 3

Kemudian penulis melanjutkan pembuatan kalender event pekan1 yang dimana kalender tersebut berisi tentang event kegiatan di *Utopia*

*Collaboration Space* yang akan di posting ke instagram *Utopian Collaboration Space*. Menggunakan aplikasi *Canva Pro* dengan ukuran 1080x1080, penulis menggunakan background hijau yang meupakan ciri khas dari *Utopia Collaboratin Space*, penulis juga memasukan elemen bendera merah yang menyesuaikan nuansa agustus yaitu bulan kemerdekaan Indonesia dengan menambahkan elemen batik dan di pertegas dengan logo Garuda yang ada di pojok kiri *Calender event*. Dengan menggunakan font yang simple dan mudah di baca, penulis memilih warna Kuning dan Putih yang melambangkan Keceriaan dan Kejelasan. Poster ini di posting ke *instagram* utopia.

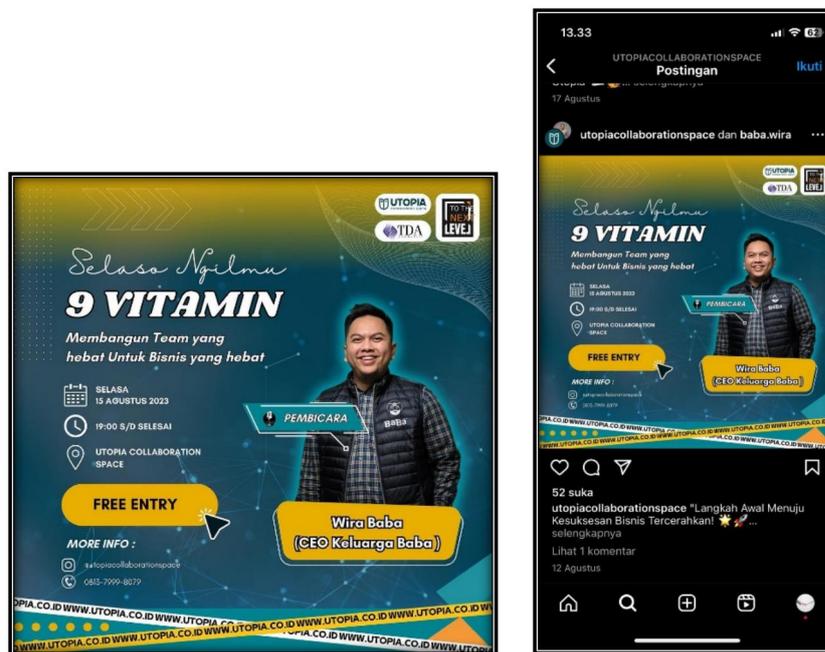


(Sumber: Andika Ranga Pratama,2023)

**Gambar 3.7 Hasil Pembuatan dan Potingan Kalender Event Pekan 2 dan 3**

## 6. Membuat Poster Selasa Ngilmu

Selanjutnya penulis membuat poster event selaso ngilmu yang akan di adakan di *utopia collaboration space*, selaso ngilmu sendiri selalu di adakan setiap hari selasa jika ada tamu atau pembicara yang akan hadir di setiap hario selasa. Penulis membuat poster dengan tema 9 Vitamin dengan slogan (Membangun Team Yang Hebat Untuk Bisnis Yang Hebat). Penulis membuat desain poster dengan *Simple* menggunakan aplikasi *Canva Pro* dengan ukuran 1080x1080. Penulis juga menambahkan Logo Utopia dan TDA di pojok kanan atas, di tambahkan dengan elemen – elemen yang menggambarkan ilmu bisnis, kemudian penulis menambahkan tulisan *free entry* yang berarti siapapun boleh mengikuti acara seminar tersebut yang akan di adakan di *Utopia collaboration space* dan penulis menambahkan informasi pembicara agar peserta mengetahui siapa yang akan menjadi juru bicara pada seminar tersebut. Poster ini di posting ke *instagram* utopia.



(Sumber: Andika Rangga Pratama,2023)

### Gambar 3.8 Hasil Pembuatan dan Postingan Poster Selasa Ngilmu

#### 7. Membuat Poster CPWK

Kemudian penulis juga di tugaskan untuk membuat poster acara yang akan di adakan di *Utopia Collaboration Space*. Yaitu poster CPWK yang berarti (Cerito Politik Wong Kito) acara tersebut adalah *Talkshow* dimana acara tersebut di bawakan oleh mederator yang bernama Tasma Melinda, Poster tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva Pro* dengan ukuran 1080x1080 untuk mengisi acara kamis malam di *utopia*.

Penulis mengisi poster tersebut dengan latar belakang *Microphone* yang mengartikan bahwa acara tersebut *Talkshow* dan penulis memasukan elemen-elemen tambahan agar orang tertarik menghadiri

acara tersebut. Di dalam poster tersebut penulis juga memasukan logo Utopia dan logo dari Cerito Politik Wong Kito, yang mengartikan CPWK membuat acara tersebut di *Utopia Collaboration Space*. Penulis menggunakan *font* simpel agar poster tersebut terlihat jelas dibaca semua orang, dan di warnai dengan warna hijau dan kuning yang merupakan ciri khas *colour pallete* utopia sendiri. Warna putih sendiri dipilih penulis untuk mengisi kolaborasi di antara warna poster tersebut. Tetapi *event* dibatalkan yang membuat poster tersebut tidak di posting. Berikut Hasil Poster CPWK:



(Sumber: Andika Rangga Pratama,2023)

**Gambar 3.9 Hasil Pembuatan Poster CPWK**

### **3.1 Kendala dan Cara Mengatasi**

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space tentunya tidak terlepas dari kendala-kendala yang terjadi di lapangan, antara lain:

#### **3.1.1 Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri**

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis ketika melakukan kegiatan praktik kerja lapangan, yaitu:

1. Takut apabila melakukan kesalahan Penulis sering merasa takut apabila melakukan kesalahan dalam melaksanakan pekerjaan yang diberikan, karena penulis belum berpengalaman dalam melakukan pekerjaan secara profesional.
2. Sulit membuat konsep Penulis merasa kesulitan dalam membuat konsep karena Sebagian desain poster hanya diberikan brief singkat yang berisi penjelasan acara dan waktu acara saja sehingga untuk konsep dan temanya harus penulis sendiri yang memikirkan ide konsep dan membuat trend baru.
3. Kurangnya pengetahuan tentang cara kerja perusahaan Penulis merasa kesulitan dan sering kali mengira-ngira cara kerja di Perusahaan tersebut. Kurang menerima masukan mengenai tugas (miskom terhadap hasil desain) Penulis merasa sering kali kurang menerima masukan dari pembimbing lapangan karena kurang

sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

### **3.1.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan**

Kurangnya sumber daya manusia yang memadai pada divisi *design graphic*, terutama dalam membuat poster berupa kegiatan yang telah ditentukan.

### **3.1.3 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri**

1. Penulis lebih sering dan berusaha untuk mencatat segala apapun bentuk brief yang telah diberikan entah secara langsung maupun tidak langsung.
2. Penulis selalu mencari referensi saat hendak membuat suatu karya di situs web *pinterest*, *templete canva* dan *freepik* dengan melakukan sistem Amati Tiru Modifikasi (ATM), agar hasil karya yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.
3. Penulis lebih terbuka untuk bertanya dan berkomunikasi dengan pihak perusahaan tentang cara kerja yang ada di perusahaan.
4. Penulis meminta saran dan masukan lain yang sekiranya bagus menurut penulis sehingga bisa disesuaikan dengan konsep yang sudah dibuat.

### **3.1.4 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan**

Untuk mengatasi kurangnya sumber daya manusia pada divisi *design graphic*, maka kehadiran penulis dapat membantu mengisi tempat kosong dalam divisi ini untuk bertanggung jawab pada poster kegiatan acara, dalam

hal ini penulis memilih membuat *poster plan* untuk kegiatan-kegiatan acara di utopia yang nantinya akan diupload di instagram.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Utopia Collaboration Space. Penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru, terutama mengenai dunia kerja yang sesungguhnya dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan di perkuliahan. Pembuatan *Design graphic poster plan* kegiatan acara di utopia. Adapun vidio kegiatan PKL dapat dilihat di link berikut: <https://s.id/1YX67>

#### **4.2 Saran**

1. Perusahaan diharapkan dapat membuat promosi dengan cara yang lebih baik dan kreatif untuk menarik pelanggan.
2. Perusahaan diharapkan dapat merekrut lebih banyak desainer untuk mengisi pada divisi desain, agar yang lainnya dapat fokus pada tugas kerja masing-masing.
3. Pastikan desain grafis konsisten dengan indentitas merek perusahaan. Warna, *font*, dan elemen desain lainnya yang sesuai citra nilai perusahaan.

## DAFTAR PUSTAKA

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian. R&D. Edisi ke-2* Bandung:  
Alfabeta.

Sugiono. (2018). Analisis Perubahan Hemodinamik. *Skripsi STT Kedirgantaraan  
Yogyakarta*, 34–50.