

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UTOPIA
COLLABORATION SPACE PADA DIVISI DESAIN
KONTEN SOSIAL MEDIA**



**Diajukan Oleh:
LUTFIYAH NUR ARIFAH
061210015**

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

**PALEMBANG
2023**

BAB 1

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 Spcae 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 Konten. Tugas bagian Sub divisi Desain Konten Sosial Media adalah memasarkan dan melakukan promosi produk untuk ditawarkan kepada pelanggan melalui sosial media. Dalam konteks ini, penulis akan menggali lebih dalam mengenai peran dan tanggung jawab sub divisi Desain Konten Sosial Media 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 Konten Sosial Media.**

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 di perkuliahan 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 DKV.

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

Menurut Sugiyono (2019), 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.

1.6.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan 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. 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

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2019), wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa, wawancara merupakan metode pengambilan data dengan bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab antara penyelidik dengan subyek atau responden dalam suatu topik tertentu. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap koordinator percetakan, penulis mendapatkan data sebagai berikut :

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 Mardawani (2020:52), dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subyek sendiri atau orang lain untuk 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 u 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 sektor.

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

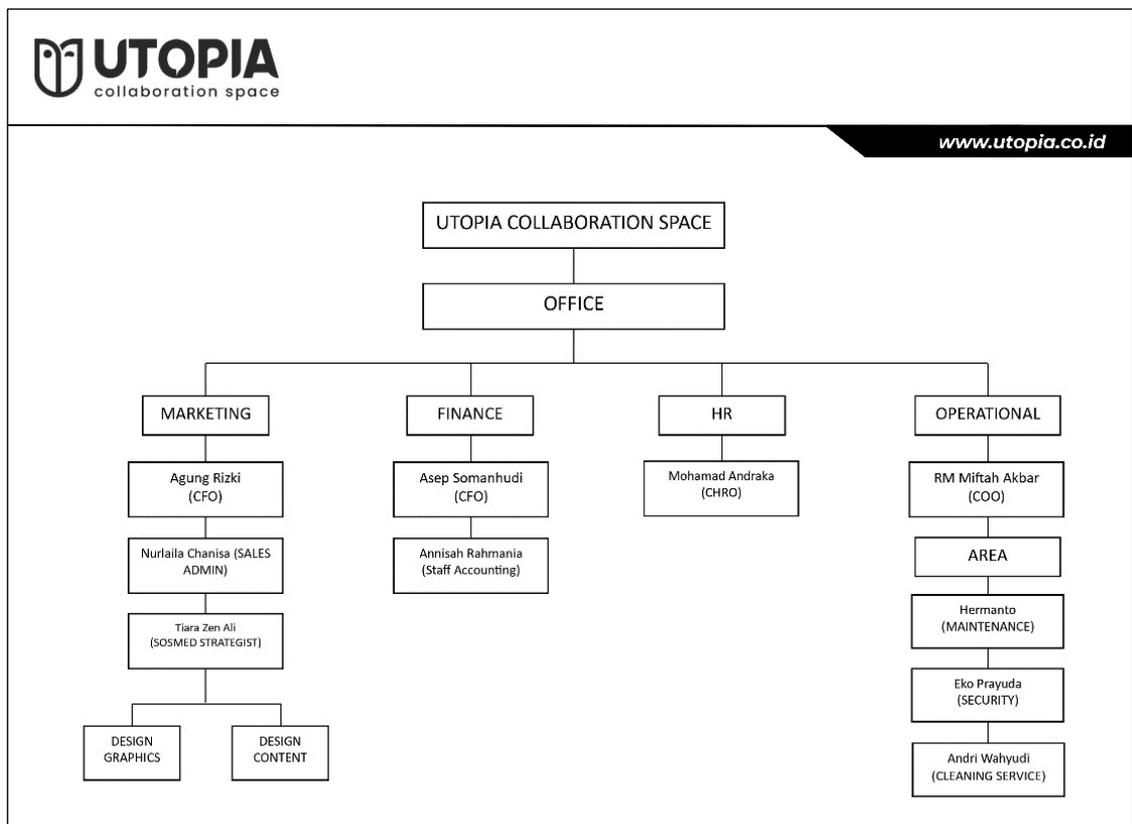
1. Mendorong Kolaborasi Sinergis, Menyediakan wadah yang menyatukan berbagai bakat dan ide untuk menghasilkan solusi inovatif dan konten kreatif yang unik.
2. Menyediakan Ruang Inspiratif, Memberikan pilihan *tenant spot*, *office*, dan *coworking space* yang didesain dengan estetika yang menarik dan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

4. Fasilitas Terkini dan Teknologi, Menyediakan fasilitas dan teknologi terkini untuk mendukung kegiatan kolaborasi, presentasi, dan produksi kreatif yang efisien dan berkualitas.
5. Tempat Berbagi Pengetahuan, Menyelenggarakan seminar, lokakarya, dan acara berbagi pengetahuan yang relevan dengan industri kreatif, membantu anggota komunitas untuk terus belajar dan mengembangkan diri.
6. Kegiatan Sosial dan Budaya, Mengadakan acara dan kegiatan sosial yang mendukung integrasi dan pertumbuhan komunitas, serta mendukung perkembangan budaya kreatif lokal.
7. Keberlanjutan Lingkungan, Mengintegrasikan praktik berkelanjutan dalam operasional dan desain ruang, mendorong anggota komunitas untuk berpartisipasi dalam upaya keberlanjutan.
8. 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 bagian dalam organisasi.

2.4.1 Struktur Organisasi



(Sumber: Koordinator Utopia, 2023)

Gambar 2.1 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. Instagram

Instagram adalah layanan jejaring sosial berbagi foto dan video yang dimiliki oleh perusahaan Amerika, *Meta Platforms*.

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 & Mengupload Poster Event Archy Oddissey	09:00	17:00
3.	Kamis 3 Agustus 2023	Mengupload Konten Video YMB	09:00	17:00
4.	Jum'at 4 Agustus 2023	Mengupload Poster Kalender Event	09:00	17:00
5.	Sabtu 5 Agustus 2023	WFH	-	-
6.	Minggu 6 Agustus 2023	Libur	-	-
7.	Senin 7 Agustus 2023	Mengupload Iklan Loker	09:00	17:00
8.	Selasa 8 Agustus 2023	Mengupload Poster Event Hari Konservasi Alam	09:00	17:00
9.	Rabu 9 Agustus 2023	Mengupload Poster Iklan Loker Soloist	09:00	17:00
10.	Kamis 10 Agustus 2023	Menyusun Planning Untuk Pekan Ke 2&3	09:00	17:00
11.	Jum'at 11 Agustus 2023	Mengupload Poster Kalender Event & Selasa Ngilmu	09:00	17:00
12.	Sabtu 12 Agustus 2023	WFH	-	-

13.	Minggu 13 Agustus 2023	Libur	-	-
14.	Senin 14 Agustus 2023	Membuat Poster Event Malam Puisi	09:00	17:00
15.	Selasa 15 Agustus 2023	Merepost Story Instagram Event Selaso Ngilmu	09:00	17:00
16.	Rabu 16 Agustus 2023	Membuat Poster Ucapan Untuk HUT RI Ke-78	09:00	17:00
17.	Kamis 17 Agustus 2023	Mengupload Poster Ucapan HUT RI Ke-78	09:00	17:00
18.	Jum'at 18 Agustus 2023	Mengupload Poster Event Wardah	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	Mengupload Poster Live Music	09:00	17:00
23.	Rabu 23 Agustus 2023	Membuat desain brosur Untuk Promosi Tenant	09:00	17:00
24.	Kamis 24 Agustus 2023	Membuat Poster Live Music	09:00	17:00
25.	Jum'at 25 Agustus 2023	Mengupload Poster Live Music	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	-	-

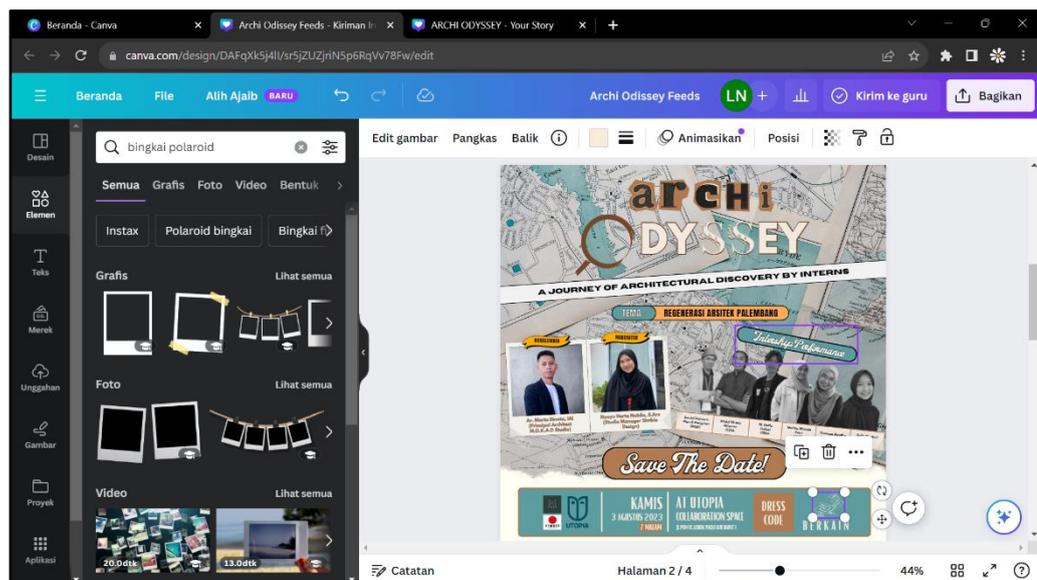
(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

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 *Poster Event Arch Oddissey*

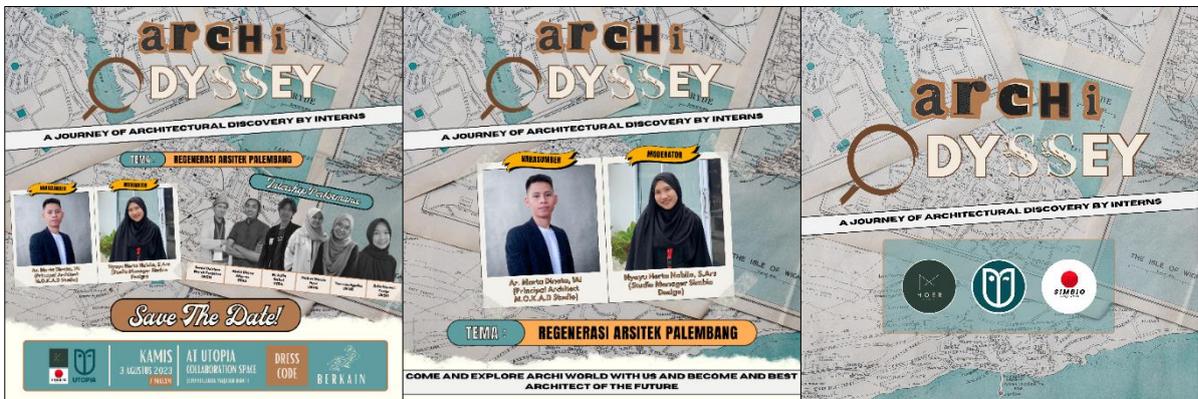
Ini merupakan proyek pertama yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat sebuah Poster Event yang akan diupload di Instagram Simbio Design dan Utopia Collaboration. Sekedar informasi Simbio Design merupakan salah satu bentuk usaha jasa arsitek masa kini di Palembang. Untuk Event kali ini yang berjudul “Archy Oddissey” akan mengambil tema Regenerasi Arsitek Palembang, memperkenalkan hasil karya anak magang dan berbagi pengalaman dengan narasumber tamu dari Mokad Studio yang merupakan kerja sama antar Simbio Design dan Utopia. Dalam hal ini penulis memilih *desain poster* sebagai bentuk promosinya.

Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan Canva Pro atau Premium. Berikut proses pembuatan desain poster yang penulis buat :



(Sumber: Lutfiah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.1 Proses Pembuatan Poster Archi Oddissey



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.2 Poster Archi Odyssey Slide 1 2 3

Gambar diatas adalah Hasil dari Poster *Event Archi Odyssey* yang akan diupload di Akun Instagram Utopia dan berkolaborasi dengan akun Instagram Simbio Design digunakan sebagai media konten dalam rangka mempromosikan acara tersebut agar dapat disebar luaskan ke khalayak umum. Penulis menggunakan background peta sebagai latar, dikarenakan acara tersebut mempunyai Judul Archi Odyssey Pertama kata *Archi* kemungkinan merujuk pada kata *architect* yang berarti arsitek dalam bahasa Inggris. Sedangkan *Odyssey* merujuk pada perjalanan petualangan yang panjang dan sulit. Jadi dalam konteks ini, *archi odyssey* mungkin merujuk pada sebuah perjalanan atau eksplorasi yang dilakukan oleh seorang arsitek atau sekelompok arsitek. Langkah-langkah pembuatanya yang pertama setelah menentukan tema atau konsep penulis menambahkan elemen-elemen lainnya dengan menyesuaikan *Color Palette* Utopia sesuai dengan kebutuhan poster lalu menggunakan 4 macam nama *font* yaitu, *Horizon*, *Anton*, *Milestone Script*, dan *Bright*. Sedangkan pada judul penulis lebih mementingkan kesan tipografi menggunakan *ransom alphabet* hingga terlihat seperti logo sebuah acara.

Langkah selanjutnya adalah penulis dan rekan simbio bekerja sama untuk mengunggah Poster *Event Archi Odyssey* ke Akun Instagram Utopia dan berkolaborasi dengan akun Instagram Simbio Design unggahan ini bertujuan sebagai media konten dalam rangka mempromosikan acara tersebut agar dapat disebar luaskan ke khalayak umum. Berikut tampilan postingan yang sudah diunggah oleh penulis dan rekan simbio :



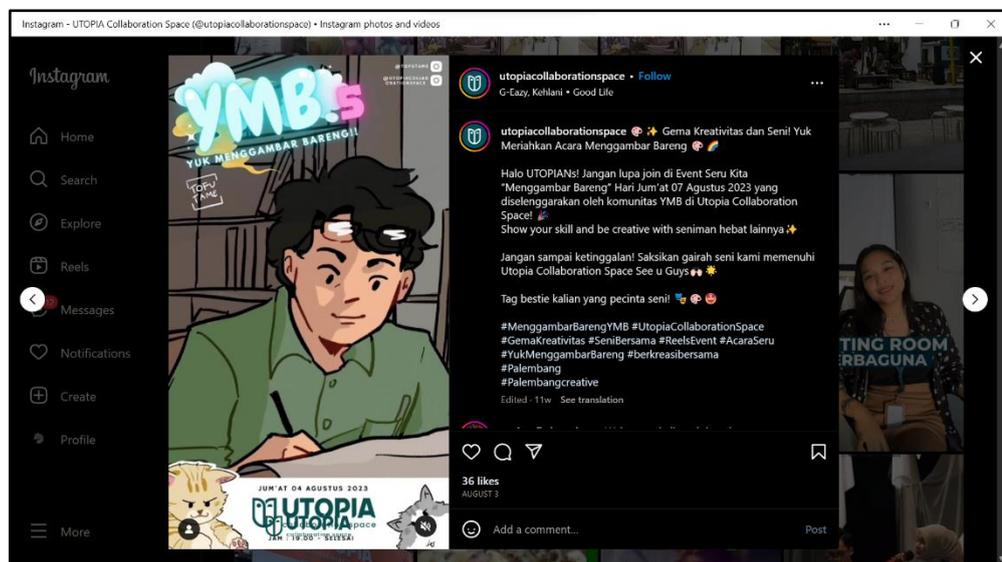
(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.3 Postingan Event Archy Odissey

Penulis juga membuatkan *caption* yang bertujuan untuk menarik minat para pengguna Instagram yang tertarik dengan dunia arsitek atau siapa pun yang ingin berpartisipasi dalam event kolaboratif tersebut. Caption yang sesuai dengan target audiens yang diinginkan dan menekankan manfaat dan daya tarik dari event tersebut.

2. Memposting Reels Konten Event YMB

Ini merupakan proyek kedua yang diberikan kepada penulis, yaitu mengupload sebuah Konten Event YMB di *Reels* Instagram 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 sampai dengan selesai. Berikut merupakan tampilan Konten yang sudah diupload di Reels Instagram Utopia Collaboration Space :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.4 Postingan Event YMB

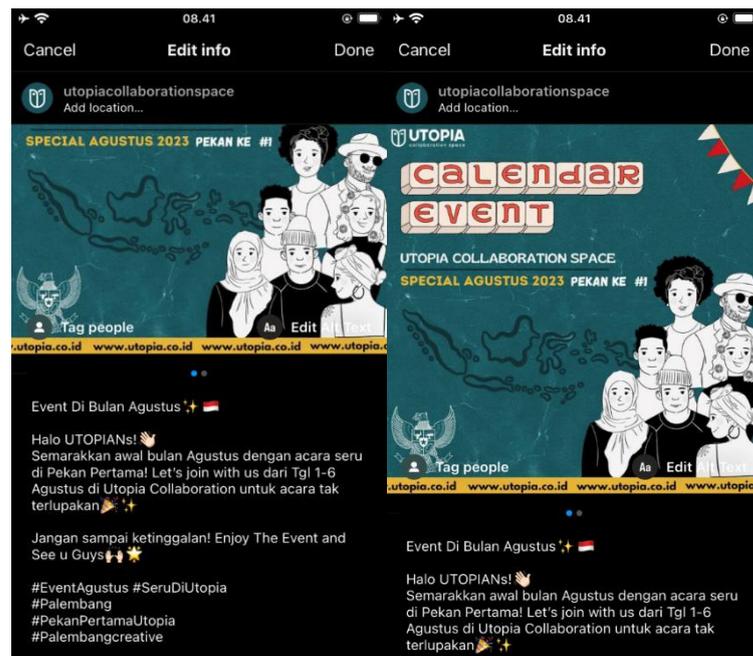
Penulis juga membuat *caption* yang bertujuan untuk menarik minat para pengguna Instagram yang tertarik dengan seni dan kreativitas, termasuk seniman, pencinta seni, dan siapa pun yang ingin berpartisipasi dalam event kolaboratif tersebut. *Caption* yang sesuai dengan target audiens yang diinginkan dan menekankan manfaat dan daya tarik dari event tersebut.

3. Memposting Poster Kalender Event

Ini merupakan proyek ketiga yang diberikan kepada penulis, yaitu memposting sebuah Poster Kalender Event di Instagram Utopia Collaboration Space. Selama bulan Agustus kemarin utopia mengadakan event pada Hari Senin sampai dengan Jum'at setiap pukul 19:00 Malam.

Maka divisi desain konten membuat kalender Event. Kalender Event sendiri merupakan sebuah kalender atau jadwal yang berisi daftar peristiwa atau kegiatan yang telah dijadwalkan untuk terjadi pada tanggal dan waktu tertentu. Kalender event biasanya mencakup informasi seperti tanggal, waktu, lokasi, deskripsi acara, dan mungkin juga peserta atau pengundangnya.

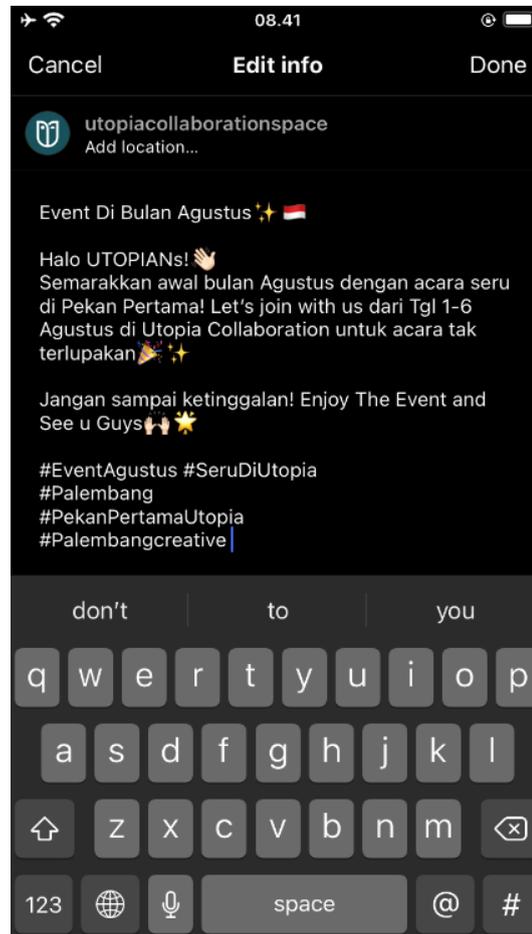
Dalam hal ini penulis memilih untuk memposting sebuah *kalender event* sebagai bentuk promosinya. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan Aplikasi Instagram. Berikut hasil dari desain poster yang dibuat oleh Penulis :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.5 Proses posting Kalender Event

Penulis juga membuat *caption* yang akan ditambahkan diposting, berikut *caption* yang penulis buat :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

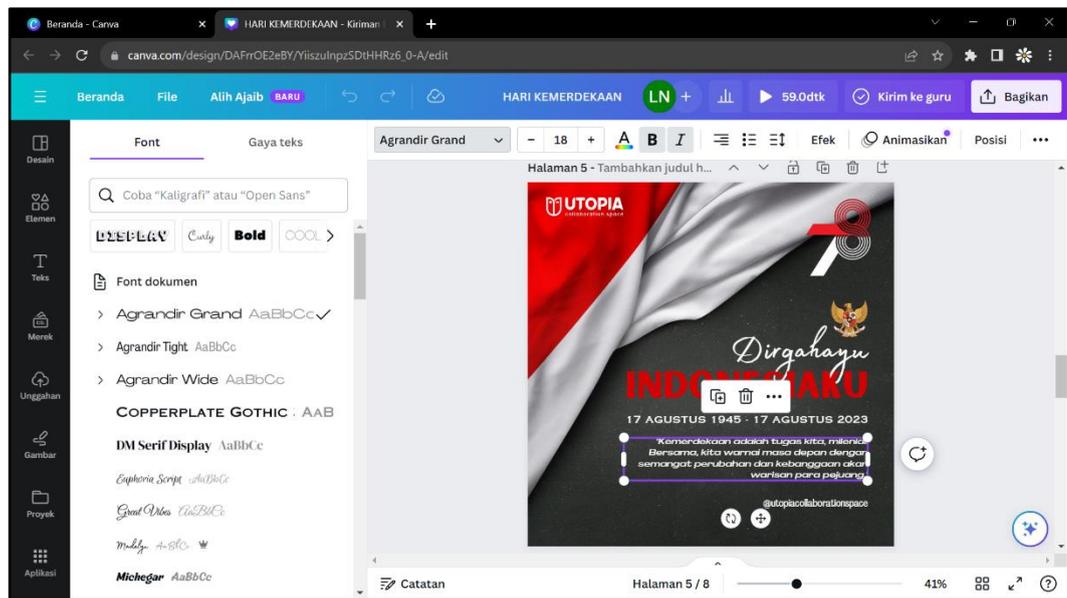
Gambar 3.6 Pembuatan Caption Kalender Event

Caption tersebut berisikan ajakan untuk menyemarakkan bulan Agustus, dengan menggunakan hastag sehingga meningkatkan jangkauan membantu postingan lebih mudah ditemukan oleh pengguna yang sedang mencari atau mengikuti topik-topik terkait. Makna utama dari *caption* ini adalah mengajak audiens untuk berpartisipasi dalam acara seru yang akan berlangsung selama seminggu pertama Agustus di Utopia Collaboration, sambil menekankan kegembiraan, urgensi, dan semangat komunitas.

4. Membuat Poster Ucapan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia

Ini merupakan proyek keempat yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat sebuah Poster Ucapan yang akan diposting di Instagram Utopia Collaboration Space tepat pada tanggal 17 Agustus 2023.

Berikut adalah proses pembuatan poster ucapan Kemerdekaan Republik Indonesia :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.7 Pembuatan Poster Ucapan Hari Kemerdekaan RI

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat poster ucapan Hari Kemerdekaan adalah dengan menentukan ukuran poster yaitu 1:1 atau 1080x1080 px yang nantinya akan diupload di *feeds* Instagram Utopia. Selanjutnya Penulis menambahkan beberapa elemen seperti bendera merah putih, lambang Garuda serta logo HUT RI Yang ke-78, dan Langkah yang terakhir penulis menambahkan sebuah *quotes* tentang kemerdekaan dengan menggunakan font *Argrandir Grand*, *quotes* tersebut menyampaikan pesan bahwa kemerdekaan adalah tanggung jawab generasi milenial. Generasi ini diharapkan untuk aktif berkontribusi dalam membangun masa depan negara.

Setelah poster ukuran 1:1 dibuat penulis juga membuat poster ukuran 9:16 yaitu ukuran yang sering dipakai untuk keperluan *Insta story*, Berikut tampilan insta story yang di upload pada tanggal 17 Agustus 2023 :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

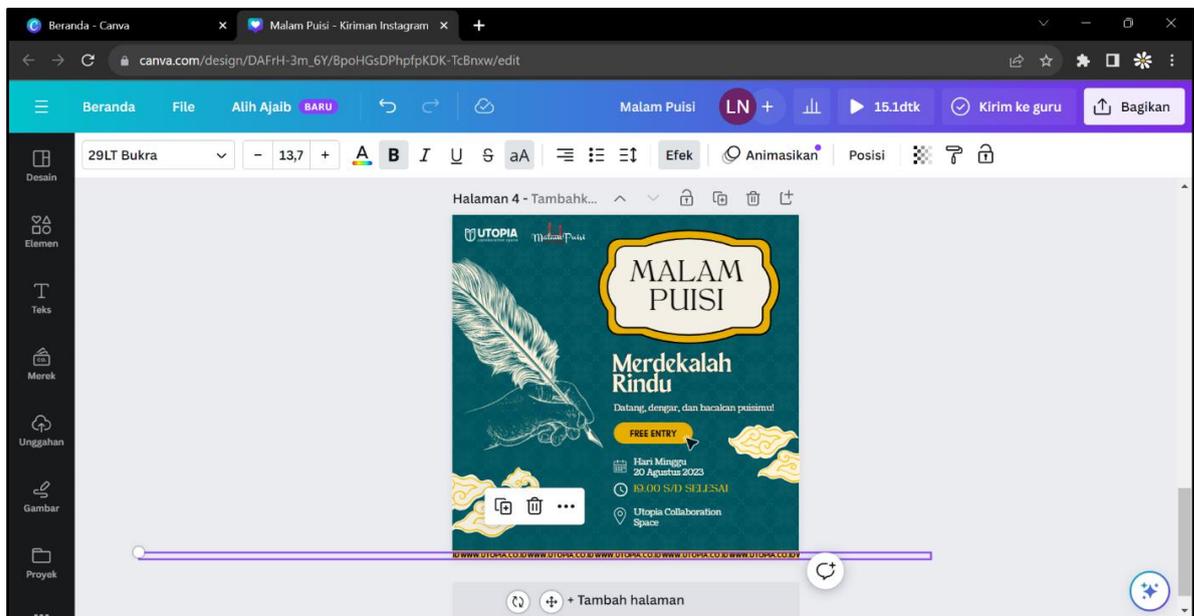
Gambar 3.8 Tampilan Postingan Instagram Poster Ucapan Hari Kemerdekaan RI

Lalu Poster ukuran 1:1 di posting ke akun Instagram Utopia Collaboration Space pada tanggal 17 Agustus 2023. Penulis juga menambahkan caption mengenai hari kemerdekaan Indonesia yang ke 78 dengan menunjukkan semangat judul caption pun dibuat “Merah Putih Berkibar Di Utopia” dengan tambahan emoji dan juga bendera merah putih.

5. Membuat Poster Event Malam Puisi

Tugas berikutnya yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat sebuah Poster Event yang akan diupload di Instagram Utopia Collaboration. Event kali ini diadakan pada Hari Minggu pukul 7 malam. Bekerja sama dengan komunitas Malam Puisi Palembang menghadirkan narasumber yang akan membahas seluk beluk puisi dengan tema "Merdekalah Rindu"

Dalam hal ini penulis memilih untuk membuat sebuah *poster event* sebagai bentuk promosinya. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan Aplikasi Canva. Berikut tampilan dari proses pembuatan poster :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.9 Proses Pembuatan Poster Event Malam Puisi

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat poster acara malam puisi adalah dengan menentukan ukuran poster dan juga tema maupun warna. Penulis menggunakan ukuran 1:1 lalu mendapatkan tema "Merdekalah Rindu" dan menggunakan tema warna sesuai *color palette* Utopia yaitu Hijau Toska Tua, selain itu penulis juga menambahkan tekstur dan elemen batik yang mencerminkan Indonesia karena merdekalah rindu berkaitan erat dengan Kemerdekaan Indonesia.

Berikut hasil dari desain poster yang dibuat oleh Penulis :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.10 Poster Event Malam Puisi

Gambar diatas adalah Hasil dari Poster *Event* Malam puisi yang akan diupload di Akun Instagram Utopia dengan tujuan digunakan sebagai media konten dalam rangka mempromosikan acara tersebut agar dapat disebar luaskan ke khalayak umum. Penulis menggunakan tekstur batik sebagai latar belakang dalam desain poster event malam puisi dengan jargon "Merdekalah rindu" karena memiliki hubungan yang erat dengan puisi Indonesia juga memiliki beberapa tujuan yang penting, termasuk mewakili warisan budaya, memberikan sentuhan tradisional dalam modernitas, memancarkan kebanggaan nasional, mengaitkan poster dengan puisi, dan menarik perhatian penonton dengan elemen estetis yang kuat, serta mengkomunikasikan pesan tentang kebanggaan budaya dan semangat nasionalisme dalam puisi Indonesia.

Setelah poster ukuran 1:1 dibuat penulis juga membuat poster ukuran 9:16 yaitu ukuran yang sering dipakai untuk keperluan *Instastory*, Berikut tampilan insta story yang di upload pada hari Sabu sehari sebelum acara dimulai :

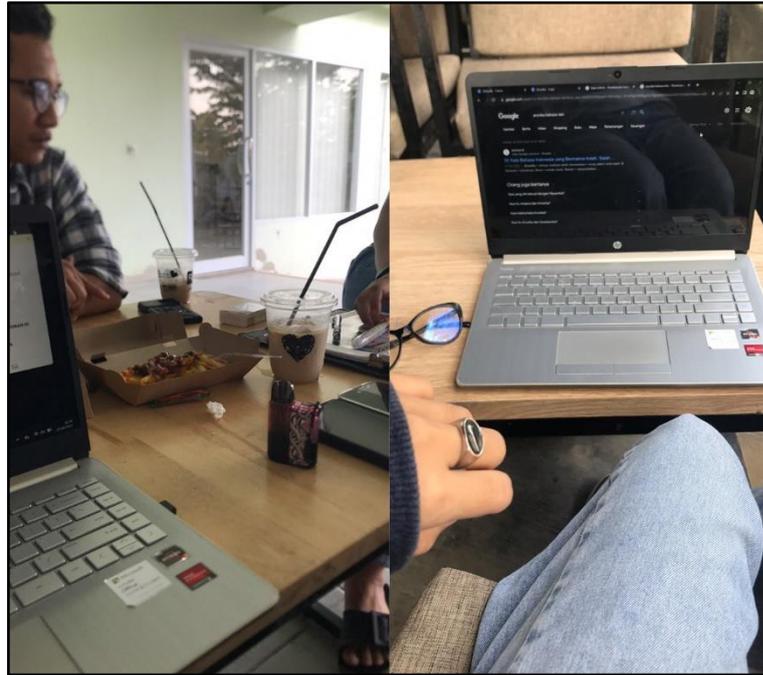


(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.11 Story Instagram Event Malam Puisi

6. Membuat Desain Brosur Promosi *Co-Working Space*

Sebagai pembuat desain konten dan desain grafis penulis beserta rekan kerja mengadakan *meeting* bersama *team* divisi *marketing* dengan tujuan membuat strategi marketing yang baru dalam mempromosikan *Co-Working Space*.

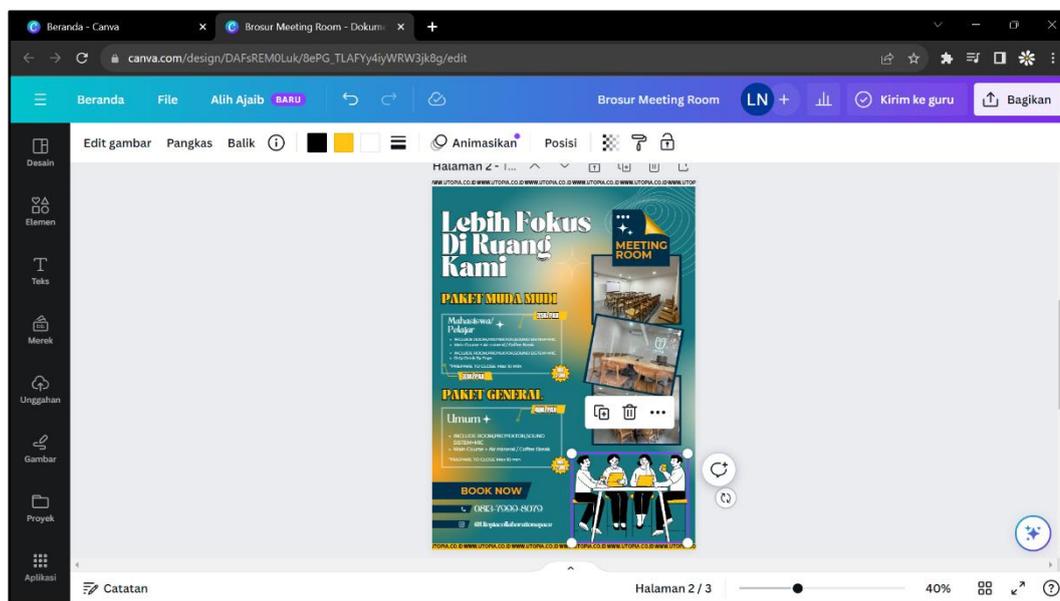


(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.12 Meeting Bersama Team

Tugas berikutnya yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat desain brosur yang nantinya akan digunakan untuk kebutuhan Perusahaan dalam memasarkan produk mereka yaitu Edisi *Co-Working Space/Meeting Room*. Brosur ini berisi penawaran mengenai promosi sewa ruang meeting sesuai dengan Judul nya yang diambil yaitu “Lebih fokus di ruang kami” ruang meeting yang ditawarkan dapat membuat pelanggan nyaman dan focus saat melakukan aktivitas seperti rapat maupun kegiatan lainnya.

Dalam hal ini penulis memilih untuk membuat sebuah brosur sebagai bentuk promosinya. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan Aplikasi Canva. Berikut proses pembuatan dari desain brosur yang dibuat oleh Penulis :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.13 Proses Pembuatan Desain Brosur Meeting Room

Gambar diatas adalah proses dari pembuatan desain brosur *Meeting Room*.

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat Brosur Promosi *Meeting Room* adalah dengan menentukan ukuran brosur yaitu A5 atau 21x14,8 cm yang nantinya akan dicetak menggunakan kertas *art paper* uk.A5. Selanjutnya Penulis menambahkan gradient warna kuning dan hijau sebagai latar belakangnya dan menambahkan beberapa elemen seperti *sparkle*, gelombang putih dan lainnya. Kemudian langkah yang terakhir penulis menambahkan beberapa teks dan gambar sesuai dengan *brief* dan kebutuhan promise yang sebelumnya sudah dibicarakan pada saat *meeting*. Seperti Judul brosur “Lebih Fokus Di Ruang Kami” yang menggunakan *font Tan Ashford* dan Warna putih serta *stroke* hitam agar terlihat lebih menarik dan bisa dibaca dengan jelas.

Berikut merupakan hasil dari desain brosur *Meeting Room* yang dibuat oleh

penulis :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.14 Hasil Desain Brosur Meeting Room

Gambar diatas merupakan hasil dari desain brosur meeting room yang penulis buat setelah desain tersebut jadi brosur akan dicetak ukuran A5 sebagai media cetak. Penulis menambahkan gradient sebagai latar belakang karena dapat memberikan tampilan yang lebih modern dan kontemporer pada brosur. Ini dapat menggambarkan bahwa co-working space atau meeting room adalah tempat yang up-to-date dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda dan mudi yang ingin tampil trendi. Selain itu penulis juga memakai warna kuning yang berasal dari palette utopia karena warna-warna cerah dan berani dalam gradient, ini dapat menciptakan kesan energik dan kreatif. Sehingga menggambarkan bahwa co-working space Anda adalah tempat yang penuh ide dan inovasi, cocok untuk orang-orang muda dan bersemangat.

7. Membuat Postingan Live Music

Tugas berikutnya yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat desain poster *Live Music* yang diposting di Instagram Utopia Collaboration Space. Poster ini berisi informasi mengenai Performance Live Music Oleh Aam salah satu penyanyi *café* Palembang yang dilaksanakan setiap hari selasa mulai pukul 7 malam sampai dengan selesai. Dalam hal ini penulis memilih untuk membuat sebuah *poster event* sebagai bentuk promosinya. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan Aplikasi Canva. Langkah pertama yang dilakukan ialah menambahkan gradient Hijau dan Kuning sebagai latar belakang lalu menempatkan foto sebagai objek dan menambahkan elemen yang berkaitan dengan music tidak lupa juga untuk menambahkan logo utopia di atasnya. Berikut hasil dari desain poster yang dibuat oleh Penulis :



(Sumber: Lutfiyah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.15 Poster Event Live Music Selasa

Setelah poster ukuran 1:1 dibuat penulis juga membuat poster ukuran 9:16 yaitu ukuran yang sering dipakai untuk keperluan *Instastory*, Berikut tampilan insta story yang di upload pada Hari H beberapa jam sebelum *performance* :



(Sumber: Lutfiah Nur Arifah, 2023)

Gambar 3.16 Instastory Event Live Music Selasa

3.2 Kendala dan Cara Mengatasi

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

3.2.1 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.
4. Kurang menerima masukan mengenai tugas (misskom terhadap hasil desain), Penulis merasa sering kali kurang menerima masukan dari pembimbing lapangan karena kurang sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Kurangnya sumber daya manusia yang memadai pada divisi *design content*, terutama dalam membuat video promosi berbentuk kegiatan pada saat acara berlangsung.

3.2.3 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 melalui whatsapp.
2. Penulis selalu mencari referensi saat hendak membuat suatu karya di situs web 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.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Untuk mengatasi kurangnya sumber daya manusia pada divisi *design content*, maka kehadiran penulis dapat membantu mengisi tempat kosong dalam divisi ini untuk bertanggung jawab pada promosi video kegiatan acara, dalam hal ini penulis memilih membuat *feed plan* untuk promosi kegiatan-kegiatan acara di utopia yang nantinya akan diupload di reels.

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 Content Feed plan* kegiatan acara di utopia ini juga dapat membantu perusahaan agar semakin dekat dengan pelanggan dan mempermudah pelanggan untuk lebih mengenal produk-produk yang dibuat oleh perusahaan, karena video promosi kegiatan acara tersebut telah diunggah di sosial media *instagram* Utopia.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan kepada Utopia Collaboration Space sebagai bahan pertimbangan kedepannya :

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2019). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Alfabeta: 229.
- Esterberg, K. G. (dikutip dalam Sugiyono, 2019). [*Edumaspul: Jurnal Pendidikan*]. Penerbit Rahmat, Rahmat, Umiyati Muhammadiyah Jabri, and Firdayanti Firdayanti. 5(2):791–95.
- Mardawani. (2020). "Metode Penelitian Kualitatif: Pengantar Teori dan Praktik." Rajawali Pers: 52.

LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Permohonan PKL (Fotocopy)

	FORMULIR PERMOHONAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-013	INSTITUSI : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Kepada Yth.
Rektor Institut Teknologi dan
Bisnis PalComTech.

Palembang, 21 Juli 2023

Dengan hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LUTFIYAH NUR ARIFAH
Nomor Pokok Mahasiswa : 061210015
Semester : 5
IPK : 4.00
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
No.HP/WhatsApp : 089658172210

Mengajukan PKL pada perusahaan/instansi (*nama perusahaan/instansi dan alamat dengan lengkap*) :

Utopia Collaboration Space
Jl. POM IX, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137

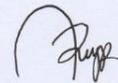
Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Akademik



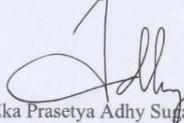
(Didiek Prasetya. S.Pd., M.Sn)
NIDN: 0226028201

Pemohon,
Mahasiswa



(Lutfiyah Nur Arifah)
NPM: 061210015

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3 DKV



(Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom)
NIDN: 0224048203

2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (Fotocopy)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Lutfiyah Nur Arifah
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 13 April 2001
Nomor Pokok Mahasiswa : 089658172210
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Laporan : Praktik Kerja Lapangan/Skripsi/Tugas Akhir*
No. Telp/HP Mahasiswa : 0806 5817 2210

Dengan ini menyatakan sanggup dan bersedia untuk menjalankan dan mengikuti proses bimbingan PKL/Skripsi/Tugas Akhir dan kelengkapan administrasinya secara disiplin sesuai dengan kalender akademik yang berlaku. Apabila saya terlambat untuk mengumpulkan, maka saya siap menerima sanksi yaitu dinyatakan gagal PKL/~~Skripsi/LTA~~.*

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 23 Agustus 2023



LUTFIYAH NUR ARIFAH

*coret yang tidak perlu

3. Lampiran 3. Form Pengajuan Judul PKL (Fotocopy)

	FORMULIR PENGAJUAN JUDUL PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-013	INSTITUSI : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Palembang, 23 Agustus 2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfiyah Nur Arifah
Nomor Pokok Mahasiswa : 061210015
Semester : **5**
IPK : 4.00
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
No.HP/WhatsApp : 089658172210
Dosen Pembimbing PKL : Rendy Almaheri Adhi Pratama, S.Kom., M.Kom.

Mengajukan PKL judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UTOPIA COLLABORATION SPACE DIVISI
DESAIN KONTEN SOSIAL MEDIA

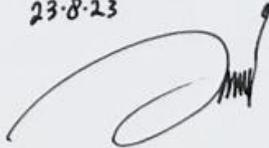
Revisi :

-
.....
-
.....

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing PKL

23.8.23



(Rendy Almaheri Adhi Pratama, S.Kom., M.Kom.)
NIDN : 0223059302

Pemohon,
Mahasiswa



(Lutfiyah Nur Arifah)
NPM : 061210015

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3 ~~SI/IK~~ DKV



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

NIP : 02224048203

4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (Fotocopy)



www.utopia.co.id

Nomor : 001/S.B/UTP/VII/2023

Hal : Surat Balasan Permohonan Mahasiswa

Kepada Yth. :
Bapak/Ibu Pimpinan
Institut Teknologi Bisnis Palcomtech

Dengan Hormat,

Dengan surat ini kami telah menerima surat permohonan dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech perihal Praktik Kerja Lapangan (PKL), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang diterima untuk melaksanakan Praktik

No.	Nama	NPM	Jurusan	Jadwal PKL
1	Andika Rangga P	061210031	Desain Komunikasi Visual/D3	1 Agustus 2023
2	Lutfiyah Nur A	061210015		s.d 31 Agustus 2023

Kerja Lapangan di Utopia Collaboration Space sebagai berikut :

Dengan surat ini kami selaku Pihak Utopia Collaboration Space menerima mahasiswa tersebut untuk PKL di tempat kami.

Demikian atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Palembang, 30 Juli 2023

UTOPIA
creative hub

Mohamad Andra
HR Utopia

PT.MUTIARA PUCUK

Jl. Pom IX, Lorok Pakjo, Ilir Barat I
Palembang, Sumatera Selatan
utopia.urbanspace@gmail.com

0813 7999 8079

5. Lampiran 5. Form Penilaian Kerja Mahasiswa (Fotocopy)



www.utopia.co.id

FORMULIR PENILAIAN KERJA MAHASISWA
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama Mahasiswa : LUTFIYAH NUR ARIFAH
NPM : 061210015
Program Studi : DKV

Telah menyelesaikan kegiatan magang di instansi kami.
Dengan mempertimbangkan segala aspek, baik dari segi bobot pekerjaan maupun pelaksanaan magang, maka kami memutuskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kewajibannya dengan hasil sebagai berikut :

No.	Unsur yang dinilai	Nilai
1.	Penggunaan Desain Komunikasi Visual	95
2.	Keterampilan dalam bekerja	96
3.	Kemampuan memberikan solusi	94
4.	Kedisiplinan	94
5.	Integritas (Etika & Moral)	92
6.	Kemampuan Menyerap Hal Baru	96
7.	Inovasi Dan Kreativitas	94
8.	Kemampuan Bekerja Sama	96
9.	Kemampuan Komunikasi	95
10.	Keahlian berdasarkan bidang ilmu	97
Jumlah		949
Rata-rata		94,9

*Nilai 0 Sampai 100

Palembang, 30 Agustus 2023
Pembimbing Lapangan

()
UTUPIA
creativity hub & space
ANALISA PAHMANIA, 65

Catatan : Dicitak diatas kop surat Perusahaan atau Instansi PKL

PT. MUTIARA PUCUK

Jl. Pom IX, Lorok Pakjo, Ilir Barat I
Palembang, Sumatera Selatan

utopia.urbanspace@gmail.com

0813 7999 8079

6. Lampiran 6. Form Penilaian Pembimbing PKL (Fotocopy)

 Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-025	FORMULIR PENILAIAN BIMBINGAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN MAHASISWA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
---	---

Hasil Penilaian Bimbingan Praktik Kerja Lapangan Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Dengan ini saya menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiyah Nur Arifah
Nomor Pokok Mahasiswa : 061210015
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Semester : 5
Judul PKL : Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Utopia Collaboration Space
Pada Divisi Desain Konten Sosial Media

Telah menyelesaikan bimbingan Praktik Kerja Lapangan, dengan hasil sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kehadiran bimbingan	15	10
2	Keaktifan dalam bimbingan	25	20
3	Kemampuan belajar dan mengikuti arahan	30	28
4	Laporan	30	27
Jumlah		100	85

*Mahasiswa dapat di rekomendasikan mengikuti ujian apabila nilai lebih besar sama dengan 60

Rekomendasi Pembimbing:

- Direkomendasikan
 Tidak direkomendasikan

Palembang, 1 Desember 2023
Dosen Pembimbing PKL



Rendy A. A. Pratama. S.Kom.,M.Kom
NIDN. 0223059302

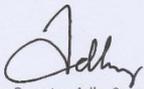
7. Lampiran 7. Form Absensi (Fotocopy)

	FORMULIR	
	DAFTAR HADIR MAHASISWA/I PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir FM-IPCT-BAAK- PSB-007	Institusi	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Tahun Akademik	: 2023/2024

Nama Perusahaan/Instansi : Utopia Collaboration Space
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. POM IX, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137
 Nama Mahasiswa : LUTFIYAH NUJR ARIFAH
 NPM : 061210015
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing Laporan
1.	1-Agustus-2023	Selasa	Pengenalan tempat PKL	f
2.	2-Agustus-2023	Rabu	Membuat & Mengupload Poster Event Archy Oddissey	f
3.	3-Agustus-2023	Kamis	Mengupload Konten Video YMB	f
4.	4-Agustus-2023	Jum'at	Mengupload Poster Kalender Event	f
5.	5-Agustus-2023	Sabtu	WFH	f
6.	6-Agustus-2023	Minggu	Libur	f
7.	7-Agustus-2023	Senin	Mengupload Iklan Loker	f
8.	8-Agustus-2023	Selasa	Mengupload Poster Event Hari Konservasi Alam	f
9.	9-Agustus-2023	Rabu	Mengupload Poster Iklan Loker Soloist	f
10.	10-Agustus-2023	Kamis	Menyusun Planning Untuk Pekan Ke 28,3	f
11.	11-Agustus-2023	Jum'at	Mengupload Poster Kalender Event & Selasa Ngilmu	f
12.	12-Agustus-2023	Sabtu	WFH	f
13.	13-Agustus-2023	Minggu	Libur	f
14.	14-Agustus-2023	Senin	Membuat Poster Event Malam Puisi	f
15.	15-Agustus-2023	Selasa	Wierpost Story Instagram Event Selasa Ngilmu	f
16.	16-Agustus-2023	Rabu	Membuat Poster Ucapan Untuk HUT RI Ke-78	f
17.	17-Agustus-2023	Kamis	Mengupload Poster Ucapan HUT RI Ke-78	f
18.	18-Agustus-2023	Jum'at	Mengupload Poster Event Wardah	f
19.	19-Agustus-2023	Sabtu	WFH	f
20.	20-Agustus-2023	Minggu	Libur	f
21.	21-Agustus-2023	Senin	Meeting dan Membuat desain Menu Resto	f
22.	22-Agustus-2023	Selasa	Mengupload Poster Live Music	f
23.	23-Agustus-2023	Rabu	Membuat desain brosur Untuk Promosi Tenant	f
24.	24-Agustus-2023	Kamis	Membuat Poster Live Music	f
25.	25-Agustus-2023	Jum'at	Mengupload Poster Live Music	f
26.	26-Agustus-2023	Sabtu	WFH	f
27.	27-Agustus-2023	Minggu	Libur	f
28.	28-Agustus-2023	Senin	Membuat surat menyurat PKL	f
29.	29-Agustus-2023	Selasa	Evaluasi selama PKL	f
30.	30-Agustus-2023	Rabu	Serah terima berkas selama PKL	f
31.	31-Agustus-2023	Kamis	WFH	f

Ka. Prodi D3 DKV


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

Palembang, 30 Agustus 2023
 Kordinator Utopia Collaboration Space,


 Utopia
 creative hub & space

8. Lampiran 8. Form Konsultasi (Fotocopy)

	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS	
Kode Formulir	Institusi	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-014	Tahun Akademik	: 2023/2024

Nama Mahasiswa : Lutfiyah Nur Arifah
 NPM : 061210015
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
 Semester : 5
 Judul Laporan PKL : LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UTOPIA COLLABORATION SPACE SEBAGAI DIVISI DESAIN KONTEN SOSIAL MEDIA
 No HP / Telp : 089658172210

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	5/2023 10	12/10 2023	Latar Belakang Sitasi/Kutipan Format penulisan	
2.	16/2023 10	23/10 2023	Format Penulisan	
3.	26/2023 10	2/11 2023	Lanjut Bab 3	
4.	15/11 2023	22/11 2023	ACC Bab 3	
5.	23/11 2023	30/11 2023	Revisi Bab 4 dan 3	
6.	23/11 2023	30/11 2023	Revisi Bab 4	
7.	25/11 2023	5/12 2023	Cek Kelengkapan berkas	
8.	1/12 2023	5/12 2023	ACC Ujian	

Palembang,
Dosen Pembimbing


 (Rendy Almaher Adhi Pratama, S.Kom., M.Kom.)