

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
DI PT. ARDAYA CIPTA KARSA PADA DIVISI PROMOSI**



**Diajukan Oleh:**

**M YUSUP**

**061210001**

**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**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
DI PT. ARDAYA CIPTA KARSA PADA DIVISI PROMOSI**



**Diajukan Oleh:**

**M YUSUP**

**061210001**

**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** : M YUSUP  
**NOMOR POKOK** : 061210001  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK  
KERJA LAPANGAN DI PT.  
ARDAYA CIPTA KARSA PADA  
DIVISI PROMOSI

**Tanggal : 14 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** : M YUSUP  
**NOMOR POKOK** : 0611210001  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK  
KERJA LAPANGAN DI PT.  
ARDAYA CIPTA KARSA PADA  
DIVISI PROMOSI

**Tanggal : 22 Desember 2023**  
**Penguji**

**Menyetujui,**  
**Rektor**

**Rendy A. A. Pratama, S.kom., M.kom.**  
**NIDN: 0223059302**

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

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN:**

*Berjanjilah satu hal, tak masalah jika kau gagal,  
tapi jangan menyerah.*

(No Park)

**Saya Persembahkan Kepada:**

- Allah yang Maha Esa
- Kedua Orang Tua yang tercinta
- Adik kandungku yang tercinta
- Bapak Didiek Prasetya, M.Sn. yang terhormat
- Bapak Spiridion Choice Kurniawan yang terhormat
- Bapak Blasius Madya yang terhormat
- Pembimbing lapangan yang terhormat
- *HRD* yang terhormat
- *All team* keuangan yang terhormat
- *All team driver* yang terbaik
- Teman seperjuangan yang ku sayangi
- Sang terkasih

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa ta'ala yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan program Praktik Kerja Lapangan ini dengan judul "**Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa pada Divisi Promosi**".

Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan pada tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 pada Devisi Promosi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini memiliki sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Kerja Praktik Ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada:

1. **Allah Subhanahu Wa ta'ala**, yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
2. **Orang Tua dan Keluarga tercinta**, yang telah memberikan doa dan dukungan.
3. **Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.** selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
4. **Bapak Eka Prasetya Adhi Sugara S.T., M.Kom.** selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

5. **Bapak Didiek Prasetya, M.Sn.** selaku Dosen Pembimbing.

Akhir kata Penulis mengucapkan Alhamdulillah, Semoga Allah Subhanahu Wa ta'ala menyertai setiap langkah penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan PKL ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai perbaikan dimasa yang akan datang. dan semoga Laporan PKL ini bermanfaat bagi para pembaca, rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang membutuhkan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang, Desember 2023

M Yusup

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat PKL .....	2
1.3. Manfaat PKL .....	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa .....	2
1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi .....	3
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan .....	3
1.4 Tempat PKL .....	3
1.5 Waktu PKL .....	4
1.6 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.6.1 Observasi .....	5
1.6.2 Wawancara .....	5
1.6.3 Dokumentasi .....	6

<b>BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL .....</b>	<b>7</b>
2.1 Sejarah Perusahaan .....	7
2.2 Visi Misi Perusahaan .....	7
2.2.1 Visi .....	7
2.2.2 Misi .....	7
2.3 Budaya Perusahaan.....	8
2.4 Struktur Organisasi .....	9
 <b>BAB III HASIL DAN PENCAPAIAN KEGIATAN PKL .....</b>	 <b>10</b>
3.1 Pelaksanaan Kerja .....	10
3.1.1 Kegiatan .....	11
3.2 Kendala yang Dihadapi .....	36
3.3 Cara Mengatasi Masalah .....	36
 <b>BAB IV PENUTUP .....</b>	 <b>37</b>
4.1 Kesimpulan .....	37
4.2 Saran .....	38
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>xii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kantor PT. Ardaya Cipta Karsa.....	4
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT Ardaya Cipta Karsa.....	9
Gambar 3. 1 Proses Editing Desain Dirgahayu Republik Indonesia.....	21
Gambar 3. 2 Hasil Editing Desain Dirgahayu Republik Indonesia.....	22
Gambar 3. 3 Tampilan Desain Backdrop Dirgahayu Republik Indonesia.....	23
Gambar 3. 4 Proses Editing Dirgahayu Republik Indonesia.....	24
Gambar 3. 5 Hasil Editing Desain Dirgahayu Republik Indonesia.....	25
Gambar 3. 6 Tampilan Desain Dirgahayu Republik Indonesia di instagram.....	26
Gambar 3. 7 Proses Editing Suasana Lingkungan.....	27
Gambar 3. 8 Hasil Editing Suasana Lingkungan.....	28
Gambar 3. 9 Proses Editing Balance Bike.....	29
Gambar 3. 10 Tampilan video Balance Bike di instagram.....	30
Gambar 3. 11 Proses Editing Desain Promo Rumah.....	31
Gambar 3. 12 Tampilan Hasil Desain Promo Rumah.....	32
Gambar 3. 13 Proses Editing Desain Hari Kelahiran Founder Ciputra Group.....	33
Gambar 3. 14 Tampilan Hasil Desain Hari Kelahiran Founder Ciputra Group.....	34
Gambar 3. 15 Tampilan Instagram Hari Kelahiran Founder Ciputra Group.....	35
Gambar 4. 1 Video dokumentasi PKL.....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan.....	11
--------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang penyampaian informasi, pesan atau komunikasi dengan menggunakan elemen-elemen visual atau rupa. Desain Komunikasi Visual mempelajari semua bentuk komunikasi yang bersifat Visual, Seperti Desain grafis, Desain iklan, Desain multimedia kreatif. Untuk mewujudkan itu, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara langsung untuk menambah wawasan pengetahuan, meningkatkan kemampuan dan pengalaman sesuai dengan bidangnya.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah program yang dilaksanakan oleh Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dengan tujuan agar mahasiswa dapat menerapkan kompetensi keterampilan yang telah dimiliki agar mereka memahami ilmu dan kreatifitas yang mereka dapatkan, sebelum masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya.

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan sebagai bentuk pengenalan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap lingkungan kerja. Program ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mendekati diri dengan lingkungan kerja. Dengan pendekatan ini mahasiswa akan terbiasa dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja. Penulis memilih PT. Ardaya Cipta Karsa atau CitraLand sebagai tempat untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Penulis ditempatkan pada bagian Divisi Promosi. Tugas bagian dari Promosi adalah menyiapkan serta membuat desain grafis dan video yang akan di posting di instagram ataupun di cetak sebagai bentuk penyampaian informasi atau ucapan perayaan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dari itu Penulis tertarik untuk menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa Pada Dvisi Promosi”.

### 1.1 Tujuan PKL

Tujuan PKL adalah untuk menambah wawasan pengetahuan, meningkatkan kemampuan dan pengalaman di lingkungan kerja.

### 1.2 Manfaat PKL

Mahasiswa akan terbiasa dan mudah menyesuaikan diri di lingkungan kerja serta menambah relasi dan pengetahuan dalam lingkungan kerja yang berhubungan langsung dengan program studi.

#### 1.2.1 Manfaat bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat mengetahui sistem kerja di area perkantoran.
2. Mahasiswa mendapatkan ilmu tambahan dari luar kampus.
3. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan bekal dalam pengetahuan di area kerja.

### 1.2.2 Manfaat bagi Program Studi

1. Meningkatkan kualitas hubungan dan kerja sama antara pihak Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dan Perusahaan terkait.
2. Dapat memperkenalkan program studi Desain Komunikasi Visual kepada masyarakat.

### 1.2.3 Manfaat bagi Perusahaan

1. Membantu melaksanakan tugas-tugas pekerjaan dari unit kerja.
2. Mendapatkan ide atau konsep kreatif dari mahasiswa magang.
3. Dapat menjalin hubungan dan kerja sama yang baik antara pihak Perusahaan dan pihak Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

## 1.3 Tempat PKL

Penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa atau CitraLand yang beralamat di Jalan Mayjen Yusuf Singadikane Kelurahan Keramasan Kecamatan Kertapati, Musi II Palembang.



(Sumber: M Yusup, 2023)

Gambar 1. 1 Kantor PT. Ardaya Cipta Karsa

#### 1.4 Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa atau CitraLand terhitung mulai:

tanggal : 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023

Waktu : 08:00 sampai 17:00

Kantor buka hari senin sampai jumat dan untuk *Marketing office* buka setiap hari.

#### 1.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:224) dalam (Habayahan *et al.*, 2021) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga

tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

### 1.5.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2017:145) dalam (Nurma Pertiwi *et al.*, 2019) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan berbentuk *checklist*. Dalam metode ini dilakukan pengamatan langsung di lapangan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi peristiwa yang sedang terjadi selama Praktik Kerja Lapangan. Berikut adalah data yang di peroleh dari observasi :Selama

1. Praktik Kerja Lapangan, Penulis mendapatkan bimbingan secara langsung untuk mencapai sebuah hasil yang optimal.
2. Penulis memperoleh tanggung jawab yang berbeda beda setiap harinya seperti hari pertama mengambil vidio hari kedua mendesain dan seterusnya dalam rentang waktu 1 bulan.

### 1.5.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2018:103) dalam (Mar'atusholihah *et al.*, 2019) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan

jumlah respondennya sedikit. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam PKL.

Wawancara pun dilakukan dengan Bapak Blasius Madya selaku kepala divisi promosi untuk mengumpulkan informasi dan data sebagai berikut :

1. PT. Ardaya Cipta Karsa atau CitraLand merupakan hunian premium di kota Palembang, karena CitraLand Palembang ini mengusung konsep modern dan lingkungan yang hijau serta beberapa fasilitas yang mendukung untuk menjadi sebuah kota mandiri, CitraLand juga memberikan fasilitas umum yang bernama G-Walk dan juga masjid, dengan tujuan para penghuni dalam melakukan berbagai aktivitas agar hidup menjadi lebih mudah.

Hasil video wawancaranya bisa di akses melalui link berikut:

<http://bit.ly/buktiwawancarabersamanarasumber>

### 1.5.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:329) dalam (Lutfia & Zanthi, 2018) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Dokumentasi hasil karya desain yang dibuat selama masa PKL
2. Dokumentasi hasil karya video

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL**

#### **2.1 Sejarah Perusahaan**

PT. Ardaya Cipta Karsa merupakan salah satu perusahaan terbesar di Indonesia yang bergerak di bidang perumahan yang berada di kota Palembang. Berdiri sejak 2015, hingga sekarang. Lokasi PT. Ardaya Cipta Karsa berada di Jl. Mayjen Yusuf Singadikane, Kecamatan Kertapati Kelurahan Keramasan Kota Palembang.

#### **2.2 Visi Misi Perusahaan**

##### **2.2.1 Visi Perusahaan**

Mengembangkan sebuah grup bisnis properti dengan semangat yang unggul dan penuh inovasi, sehingga menciptakan nilai tambah dalam menyediakan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat dan memberikan kemakmuran dan kesejahteraan bagi para pemangku kepentingan.

##### **2.2.2 Misi Perusahaan**

Menjadi yang terdepan dalam bisnis properti dengan menjadi yang paling unggul, profesional dan menguntungkan, sehingga menjadi pilihan pertama bagi para konsumen, menjadi tempat kerja yang paling menarik dan menantang bagi para karyawan, menjadi investasi yang paling menguntungkan bagi para pemegang saham dan menjadi berkat yang nyata bagi masyarakat dan tanah air.

### 2.3 Budaya Perusahaan

I.P.E merupakan sebuah kombinasi yang sinergis dari “Ruh”, Tubuh dan Jiwa. **Integritas** adalah “Ruh” atau sesuatu yang kekal yang ada dalam diri kami, sesuatu yang berkaitan dengan relasi kita kepada TUHAN YME. Oleh karena itu pengertian **Integritas** dengan SQ (*Spiritual Quotient*) atau “*the adaptive use of spiritual foundation to facilitate everyday problem solving and goal attainment*” yaitu bagaimana nilai-nilai spiritual bersinar di dalam hidup kerja sehari-hari.

Sedangkan untuk “Tubuh” adalah **Profesionalisme**. Tubuh kita dimana di dalamnya terdapat otak, sangat penting untuk mewartahi segala upaya meraih keunggulan. **Profesionalisme** seakan IQ (*Intelligent Quotient*) manusia atau kemampuan memecahkan masalah. Sebuah perusahaan hanya dapat memiliki operasi yang sehat bila para pengelolanya memiliki kecakapan memecahkan masalah yang terjadi setiap hari. Jadi **Profesionalisme** adalah hal yang harus dimiliki untuk bisa meraih keberhasilan dari hari ke hari.

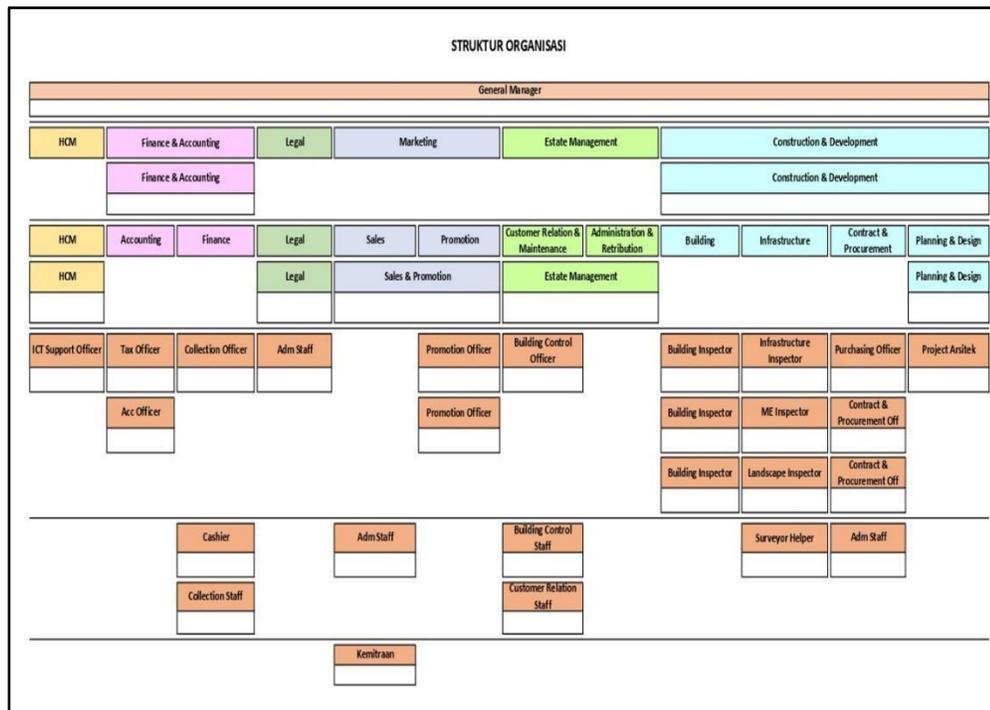
**Entrepreneurship** adalah “jiwa”. Sesuatu yang ada dalam diri yang memberikan dorongan semangat dan membuat selalu bergerak ke depan ingin memiliki masa depan yang lebih baik. Inilah inti sari **Entrepreneurship** yaitu melakukan inovasi terus menerus. **Entrepreneurship** seperti EQ (*Emotional Quotient*). EQ adalah gabungan dari *Personal Competence* dan *Social Competence*. *Personal Competence* adalah kemampuan manusia untuk mengelola diri dan menginovasi diri sehingga selalu mampu menciptakan peluang baru. Sedangkan *Social Competence* adalah kemampuan

manusia untuk mengelola relasi secara unggul sehingga terjadi hubungan yang harmonis baik dengan atasan, sesama rekan kerja, bawahan, mitra, pelanggan, pemasok, lingkungan dan juga pemerintah.

### 2.4 Struktur Organisasi

Menurut Hasibuan (2010:128) dalam (Handoko *et al.*, 2018) struktur organisasi adalah suatu gambaran yang menggambarkan tipe organisasi, pendepartemenan organisasi kedudukan, dan jenis wewenang pejabat, bidang dan hubungan pekerjaan, garis perintah dan tanggung jawab, rentang kendali dan sistem pimpinan organisasi.

Berikut adalah struktur organisasi PT. Ardaya Cipta Karsa.



(Sumber: PT. Ardaya Cipta Karsa, 2023)

**Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT Ardaya Cipta Karsa**

## **BAB III**

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

#### **3.1 Pelaksanaan kerja**

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa terhitung mulai dari tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Waktu operasional pada hari senin sampai jumat pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Khusus *marketing office* buka setiap hari, pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.

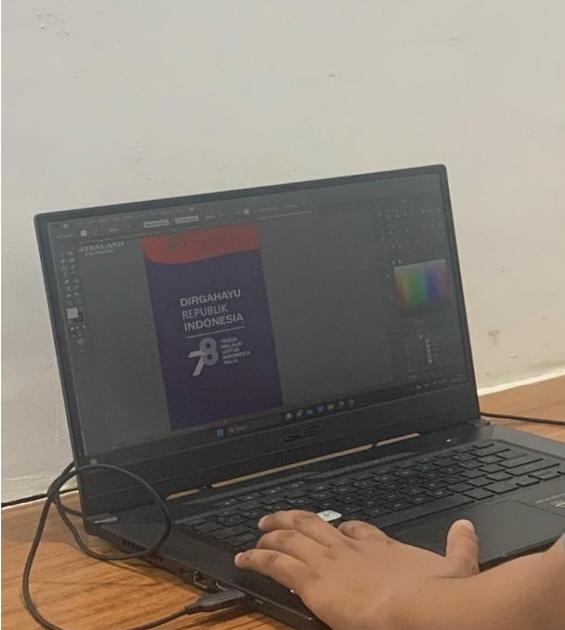
Penulis memilih PT. Ardaya Cipta Karsa sebagai tempat untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan. Penulis di tempatkan pada devisi promosi. Tugas devisi promosi itu sendiri adalah menyiapkan serta membuat desain grafis dan vidio yang akan di posting di instagram ataupun di cetak sebagai bentuk penyampaian informasi atau ucapan perayaan.

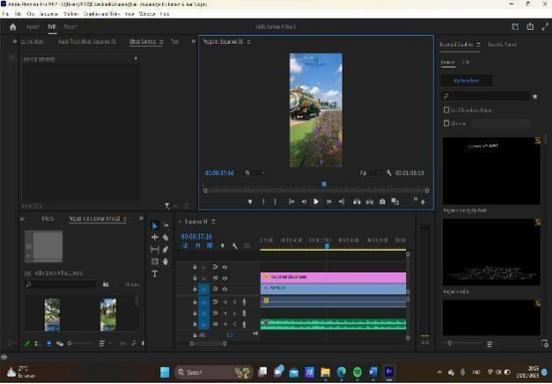
Berikut merupakan tabel rincian kegiatan yang dilakukan Penulis saat melakukan praktik kerja lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa

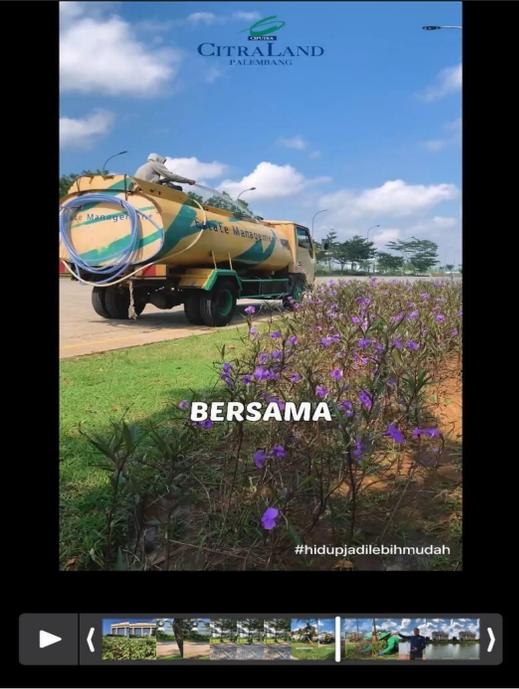
### 3.1.1 Kegiatan

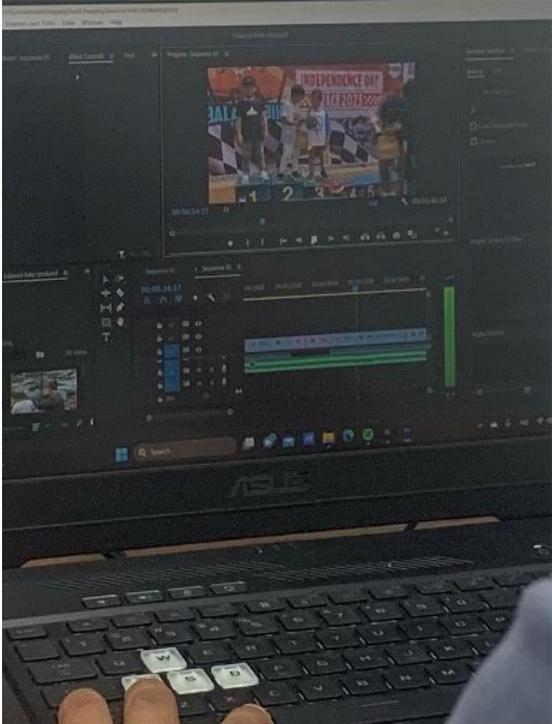
**Tabel 3. 1 Tabel Kegiatan**

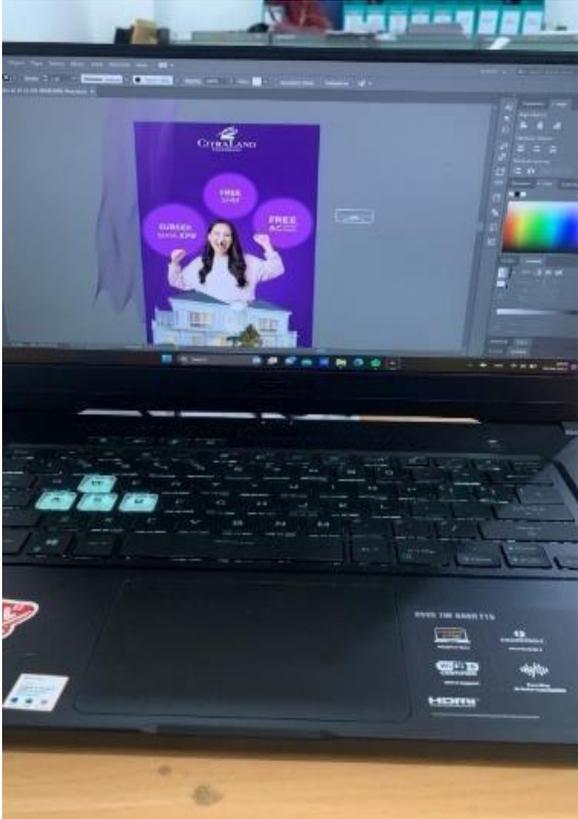
No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
1.	Selasa, 01 Agustus 2023	Pengenalan Lingkungan Magang	08.00 WIB	17.00 WIB
2.	Rabu, 02 Agustus 2023	Desain <i>Backdrop Marketing Office</i> Kemerdekaan	08.00 WIB	17.00 WIB
				

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
3.	Kamis, 03 Agustus 2023	<p>Desain <i>Backdrop Marketing Office</i> Kemerdekaan (Final)</p> 	08.00 WIB	17.00 WIB
4.	Jumat, 04 Agustus 2023	<p>Desain Ucapan Kemerdekaan untuk Sosial media instagram</p> 	08.00 WIB	17.00 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
5.	Senin, 07 Agustus 2023	Edit video tentang Suasana Lingkungan 	08.00 WIB	17.00 WIB
6.	Selasa, 08 Agustus 2023	Revisi perubahan musik video Suasana Lingkungan	08.00 WIB	17.00 WIB
7.	Rabu, 09 Agustus 2023	Revisi Text video Suasana Lingkungan	08.00 WIB	17.00 WIB
8.	Kamis, 10 Agustus 2023	Final Video Suasana Lingkungan	08.00 WIB	17.00 WIB

				
9.	Jumat, 11 Agustus 2023	Persiapan <i>Event Balance bike</i>	08.00 WIB	17.00 WIB
10.	Minggu, 13 Agustus 2023	Panitia <i>Event Balance bike</i> <i>Independent Day</i>	08.00 WIB	17.00 WIB
				

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
11.	Senin, 14 Agustus 2023	Edit vidio <i>Event Balance bike Independent Day</i> 	08.00 WIB	17.00 WIB
12.	Selasa, 15 Agustus 2023	izin	-	-
13.	Rabu, 16 Agustus 2023	Meeting penyusunan petugas upacara dan panitia lomba	08.00 WIB	17.00 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
14.	Kamis, 17 Agustus 2023	Libur	-	-
15.	Jumat, 18 Agustus 2023	Merayakan Hari Kemerdekaan 17 Agustus	08.00 WIB	17.00 WIB
16.	Senin, 21 Agustus 2023	Desain Promo Rumah 	08.00 WIB	17.00 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
17.	Selasa, 22 Agustus 2023	Revisi desain Promo Rumah	08.00 WIB	17.00 WIB
18.	Rabu, 23 Agustus 2023	Hasil final desain Promo Rumah 	08.00 WIB	17.00 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
19.	Kamis, 24 Agustus 2023	Menunggu konfirmasi desain yang akan di kerjakan	08.00 WIB	17.00 WIB
20.	Jumat, 25 Agustus 2023	Desain Ucapan Hari Kelahiran <i>Founder</i> Ciputra group 	08.00 WIB	17.00 WIB
21.	Senin, 28 Agustus 2023	Izin	-	-

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
22.	Selasa, 29 Agustus 2023	Take video progres <i>G-Walk</i> dan progres Masjid 	08.00 WIB	17.00 WIB
23.	Rabu, 30 Agustus 2023	Mendampingi pembuatan video iklan Sripo 	08.00 WIB	17.00 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
24.	Kamis, 31 Agustus 2023	Foto bersama dan sesi sharing pelepasan mahasiswa magang 	08.00 WIB	17.00 WIB

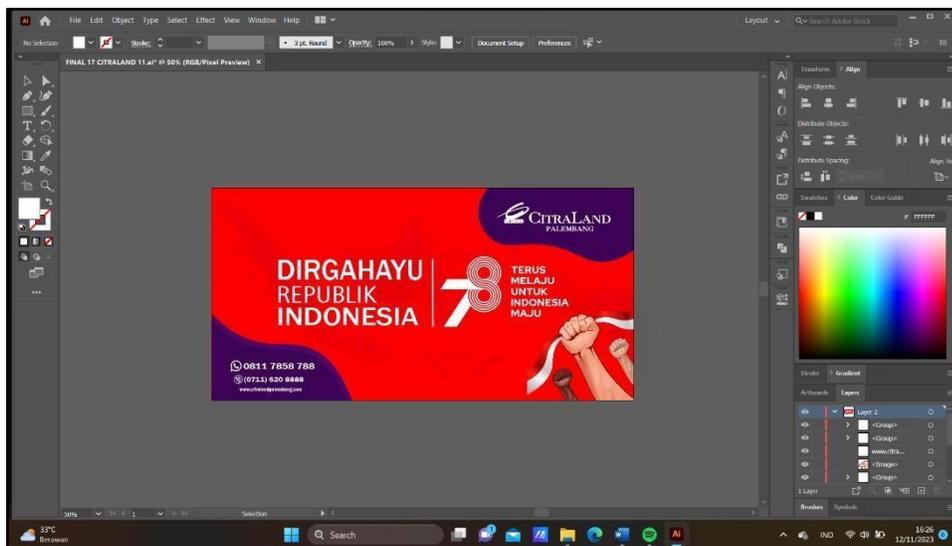
(Sumber: M Yusup, 2023)

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Ardaya Cipta Karsa, Penulis membuat beberapa desain dan video untuk PT. Ardaya Cipta Karsa yang perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Desain *template Backdrop marketing office* Dirgahayu Republik Indonesia.

Desain Dirgahayu Republik Indonesia yang nantinya akan digunakan PT. Ardaya Cipta Karsa di area *marketing office* sebagai ucapan perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia.

Di bawah ini adalah proses pembuatan *template* desain dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator CC 2020.



(Sumber: M yusup, 2023)

Gambar 3. 1 Proses *Editing* Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Gambar diatas adalah tampilan desain *Backdrop* ucapan perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia. Dalam membuat sebuah desain, Penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis berkonsultasi terlebih dahulu dengan pembimbing lapangan dalam menentukan ukuran, warna dan huruf.

Penulis menggunakan ukuran 60x30px, dengan warna merah, putih, ungu dan huruf *franklin gothic*, sesuai arahan pembimbing lapangan. Penulis menambahkan *siluet* peta indonesia pada desain, logo 78 yang telah disediakan oleh pemerintah, serta element pendukung yang menggambarkan semangat, selain itu penulis juga menambahkan logo perusahaan serta informasi yang telah disediakan oleh pembimbing lapangan.

warna merah putih adalah warna bendera Republik Indonesia yang memiliki arti berani dan suci dan warna ungu adalah warna karakteristik yang memiliki arti *elegant* dan mewah. Desain yang dibuat akan digunakan di *Marketing Office*.

Gambar di bawah ini merupakan tampilan desain *Backdrop* Dirghayu Republik Indonesia yang telah selesai.



(Sumber: M Yusup, 2023)

Gambar 3. 2 Hasil *Editing* Desain Dirghayu Republik Indonesia

Desain Dirgahayu Republik Indonesia tersebut didesain untuk di tampilkan di *Marketing Office* sebagai ucapan perayaan ulang tahun Republik Indonesia yang ke 78 Tahun.



(Sumber: M Yusup, 2023)

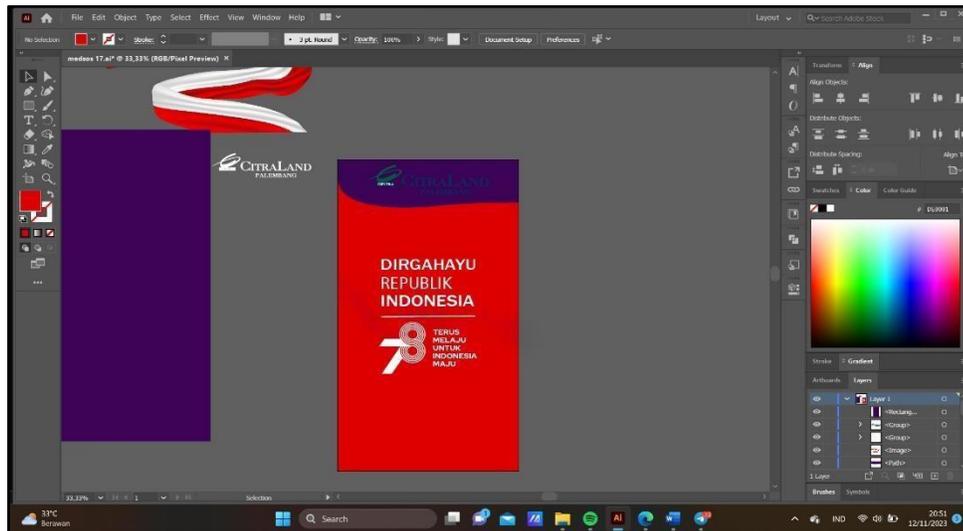
Gambar 3. 3 Tampilan Desain *Backdrop* Dirgahayu Republik Indonesia di *Marketing office*

Gambar diatas merupakan tampilan desain *Backdrop Marketing Office* ucapan perayaan Dirgahayu Republik Indonesia.

## 2. Desain *template story feed* instagram Dirgahayu Republik Indonesia.

Penulis ditugaskan untuk membuat *template feed* instagram Dirgahayu Republik Indonesia yang nantinya akan digunakan untuk instagram milik PT. Ardaya Cipta Karsa.

Dibawah ini adalah proses pembuatan menggunakan perangkat lunak adobe Illustrator CC 2020.



(Sumber: M Yusup 2023)

Gambar 3. 4 Proses *Editing* Dirgahayu Republik Indonesia

Gambar diatas adalah tampilan proses *editing* desain *feed* instagram Dirgahayu Republik Indonesia.

Dalam membuat sebuah desain, Penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis berkonsultasi terlebih dahulu dengan pembimbing lapangan dalam menentukan ukuran, warna dan huruf.

Penulis memakai ukuran *feed* 1080 x 1920 px, dengan warna merah, putih, ungu dan huruf *franklin gothic* sesuai arahan pembimbing lapangan. Penulis menambahkan *siluet* peta indonesia pada desain, logo 78 yang telah disediakan oleh pemerintah, serta element pendukung yang menggambarkan semangat, selain itu penulis juga menambahkan logo perusahaan serta informasi yang telah disediakan oleh pembimbing lapangan.

warna merah putih adalah warna bendera Republik Indonesia yang memiliki arti berani dan suci dan warna ungu adalah warna karakteristik yang memiliki arti *elegant* dan mewah. desain yang dibuat akan digunakan di *feed* instagram. gambar dibawah ini merupakan tampilan desain Dirgahayu Republik Indonesia yang telah selesai.



(Sumber: M Yusup, 2023)

### Gambar 3. 5 Hasil *Editing* Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Desain Dirgahayu Republik Indonesia tersebut didesain untuk di tampilkan di *feed* instagram dengan aspek rasio 9:16 sebagai ucapan perayaan ulang tahun Republik Indonesia yang ke 78 Tahun



(Sumber: instagram @Citralandpalembang, 2023)

### Gambar 3. 6 Tampilan Desain Dirgahayu Republik Indonesia di instagram

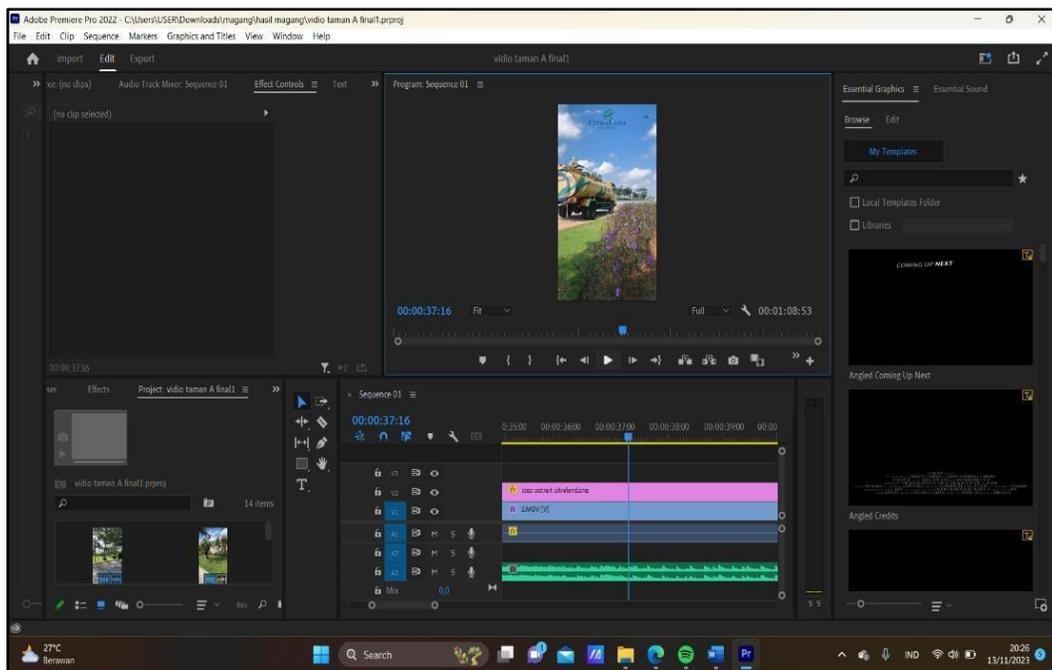
Gambar diatas merupakan tampilan desain *feed* instagram, ucapan perayaan Dirgahayu Republik Indonesia.

Berikut adalah link instagram yang penulis sediakan bisa di akses sebagai berikut:

<https://bit.ly/postinganinstagramhutri>

### 3. Edit video Suasana Lingkungan.

Penulis diberikan tugas untuk menuangkan ide kreatif dalam pembuatan video, Penulis memilih tentang Suasana Lingkungan. Proses edit video Suasana Lingkungan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere CC 2020



(Sumber: M Yusup, 2023)

Gambar 3. 7 Proses *Editing* Suasana Lingkungan

Gambar diatas adalah tampilan proses *editing* video Suasana Lingkungan, dalam membuat sebuah video, Penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis menggunakan posisi potrait pada pembuatan video sesuai arahan pembimbing lapangan. Penulis menggunakan kamera handphone dalam pengambilan video.



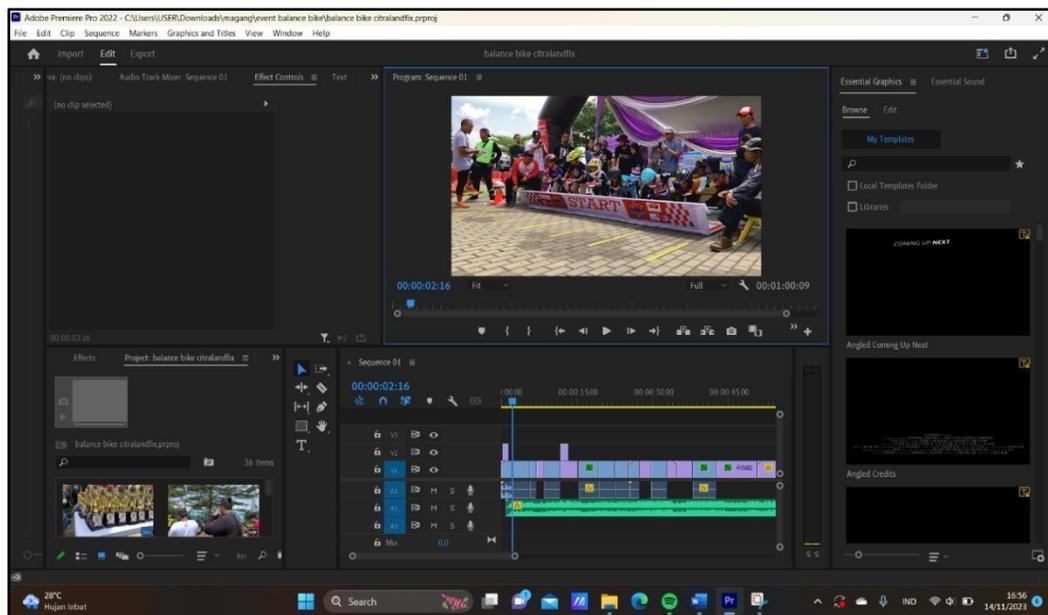
(Sumber: M Yusup 2023)

### Gambar 3. 8 Hasil *Editing* Suasana Lingkungan

Gambar diatas merupakan tampilan dari video Suasana Lingkungan.

#### 4. Edit video *event Balance Bike*

Penulis ditugaskan untuk edit video *Balance Bike* yang akan dipakai untuk feed instagram PT. Ardaya Cipta Karsa. Proses edit video menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere CC 2020.



(Sumber: M Yusup, 2023)

#### **Gambar 3. 9 Proses *Editing Balance Bike***

Gambar diatas adalah tampilan proses edit video *Balance Bike*, dalam membuat sebuah video, Penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis menggunakan posisi Landscape pada pembuatan video sesuai arahan pembimbing lapangan. Penulis menggunakan kamera handphone dalam pengambilan video, untuk kamera sonny a6000 dan drone, digunakan oleh pembimbing lapangan dalam pengambilan video. Semua file dari kamera sonny a6000 dan drone dikirim ke penulis untuk memasuki tahap *editing*.



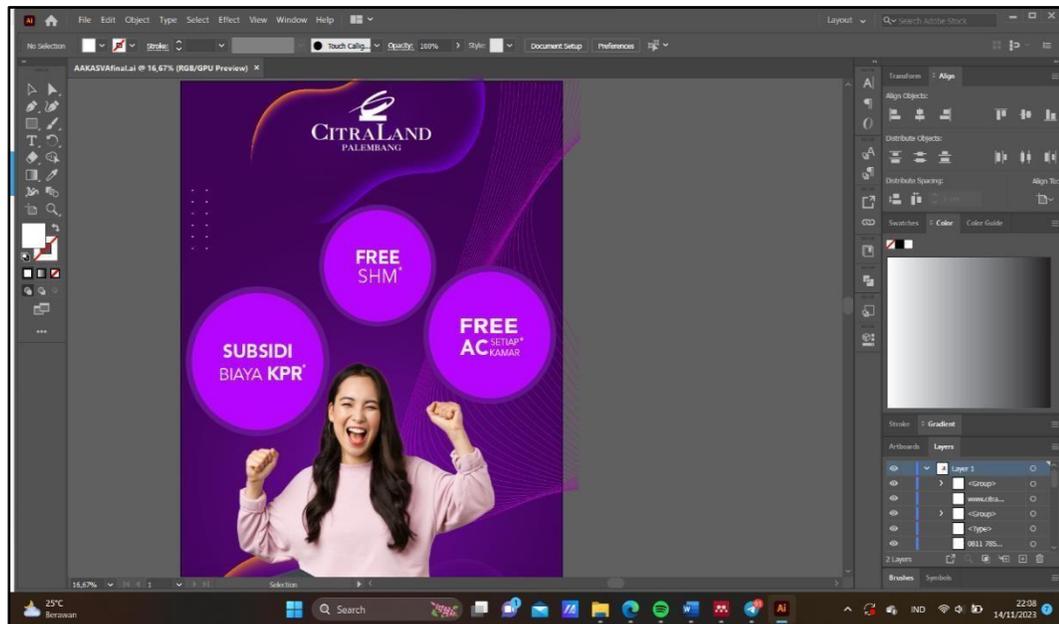
(Sumber: instagram @Citrallandpalembang, 2023)

### **Gambar 3. 10 Tampilan video *Balance Bike* di instagram**

Gambar diatas merupakan tampilan video *Balance Bike* di *feed* instagram *event* kemerdekaan. Berikut adalah link instagram yang penulis sediakan bisa di akses sebagai berikut : <https://bit.ly/balancebikeinstagram>

## 5. Desain Promo Rumah

Penulis ditugaskan untuk membuat desain Promo Rumah. Dibawah ini adalah proses pembuatan menggunakan perangkat lunak adobe Illustrator CC 2020.



(Sumber: M Yusup,2023)

Gambar 3. 11 Proses *Editing* Desain Promo Rumah

Gambar diatas adalah tampilan proses *editing* desain Promo Rumah. Dalam membuat sebuah desain, penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis menggunakan warna ungu yang mendominasi sesuai dengan arahan pembimbing lapangan. Kurangnya waktu penulis untuk membuat element pendukung desain, penulis pun disarankan oleh pembimbing lapangan untuk mencari element desain di platform freepik yang memiliki lisensi gratis dan bebas digunakan untuk komersil. Penulis menggunakan huruf *Avenir LT Std*

Gambar dibawah ini merupakan tampilan desain Promo Rumah telah selesai.



(Sumber: M Yusup,2023)

Gambar 3. 12 Tampilan Hasil Desain Promo Rumah

6. Desain template *feed* instagram ucapan hari kelahiran *Founder* Ciputra Group

Penulis ditugaskan untuk membuat desain ucapan hari kelahiran *Founder* Ciputra Group yang akan dipakai untuk *feed* instagram PT Ardaya Cipta Karsa. Dibawah ini adalah proses pembuatan menggunakan perangkat lunak adobe Photoshop CC 2020 dan Adobe Illustrator CC 2020.



(Sumber: M Yusup, 2023)

Gambar 3. 13 Proses *Editing* Desain ucapan peringatan Hari Kelahiran *Founder* Ciputra Group

Gambar diatas adalah tampilan proses *editing* desain ucapan hari peringatan kelahiran *Founder* Ciputra Group. Dalam membuat sebuah desain, penulis selalu didampingi oleh pembimbing lapangan. Penulis menggunakan warna ungu yang mendominasi, huruf *Avenir LT Std* dan *Magistica signature* sesuai dengan arahan pembimbing lapangan.

Gambar dibawah ini merupakan tampilan desain ucapan peringatan hari kelahiran *Founder* Ciputra Group telah selesai.



(Sumber: M Yusup, 2023)

Gambar 3. 14 Tampilan Hasil Desain ucapan peringatan Hari Kelahiran *Founder* Ciputra Group

Desain ucapan peringatan hari kelahiran Founder Ciputra Group. di desain untuk di tampilkan di *feed* instagram milik PT. Ardaya Cipta Karsa. Dibawah ini adalah tampilan desain di *feed* instagram milik PT. Ardaya Cipta Karsa



(Sumber: instagram @Citrallandpalembang, 2023)

Gambar 3. 15 Tampilan Desain ucapan peringatan Hari Kelahiran *Founder* Ciputra Group di instagram

Gambar diatas merupakan tampilan desain ucapan peringatan Hari Kelahiran *Founder* Ciputra Group di *feed* instagram milik PT. Ardaya Cipta Karsa.

Berikut adalah link instagram yang penulis sediakan yang bisa di akses sebagai berikut : <https://bit.ly/postinganinstagramhutfounderciputra>

### 3.2 Kendala yang dihadapi

Selama kegiatan praktik kerja lapangan, penulis mendapatkan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya waktu penulis untuk membuat element pendukung desain.
2. Kurangnya ide penulis untuk membuat desain yang sesuai dengan permintaan.

### 3.3 Cara mengatasi masalah

Dalam mengatasi masalah yang dihadapi, penulis melakukan berbagai hal sebagai berikut:

1. Mencari elemen desain di platform penyedia yang memiliki lisensi gratis dan bebas digunakan untuk komersial.
2. Penulis lebih terbuka untuk bertanya dan sharing tentang desain serta mencari referensi dari berbagai sumber.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan selama mengikuti praktik kerja lapangan, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan PKL adalah kegiatan yang sangat penting dan bermanfaat bagi mahasiswa karena dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam masa perkuliahan ke dunia kerja yang sesungguhnya, serta mendapatkan ilmu baru selama PKL berlangsung.
2. Ide sangatlah penting untuk kita yang tidak memiliki pengalaman dan jarang mencari referensi dan literasi.
3. Peralatan sangatlah penting untuk mempersingkat waktu pengerjaan dengan tujuan hasil yang lebih baik.

Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan, penulis juga membuat dokumentasi sebagai bukti otentik telah melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan di PT. Ardaya Cipta Karsa. Untuk video dapat dilihat melalui QR-Code :



<https://bit.ly/dokumentasipklysf>

Gambar 4. 1 video dokumentasi PKL

#### 4.1 Saran

Adapun saran yang penulis ingin sampaikan kepada PT. Ardaya Cipta Karsa dan Prodi DKV PalComTech.

1. Saran penulis untuk PT. Ardaya Cipta Karsa adalah Menambah jumlah karyawan pada devisi promosi dengan merekrut *content creator* yang berpengalaman, terutama dibidang video, agar *content* video pemasarannya lebih menarik.
2. Saran penulis untuk prodi DKV adalah menyediakan ruangan photography, komputer yang mendukung dan studio film agar ilmu yang didapatkan mahasiswa lebih tersalurkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Habayahan, A. R., Ritonga, M. N., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Sikap Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Tingkat SMA di Kecamatan Barus. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 107–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.2240>
- Handoko, N. T., Muninghar, & Indrawati, M. (2018). Struktur Organisasi, Desain Kerja, Budaya Organisasi Dan Pengaruhnya Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Mitra Manajemen*, 2(4), 273–285.
- Lutfia, L., & Zanthi, L. S. (2018). Analisis Kesalahan Menurut Tahapan Kastolan dan Pemberian Scaffolding dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(4), 396–404115. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.179>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v7i3.19411>
- Nurma Pertiwi, I., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v7i3.19412>

