

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI PT. BANGUN
BERKAH PROPERTI “PEMBUATAN DESAIN KATALOG
UNTUK KLIEN”**



Diajukan Oleh:

NUR ALIM

061210011

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

PALEMBANG

2023

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI
PT. BANGUN BERKAH PROPERTI “PEMBUATAN DESAIN
KATALOG UNTUK KLIEN”**



Diajukan Oleh :

NUR ALIM

061210011

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

PALEMBANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : NUR ALIM
NOMOR POKOK : 061210011
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : LAPORAN PRAKTIK KERJA
LAPANGAN DI PT. BANGUN
BERKAH PROPERTI “PEMBUATAN
DESAIN KATALOG UNTUK
KLIEN”

Tanggal :
Pembimbing,

Mengetahui,
Rektor,

Dilmai putra, S.sn., M.Sn.
NIDN : 0205058303

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : NUR ALIM
NOMOR POKOK : 061210011
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : LAPORAN PRAKTIK KERJA
LAPANGAN DI PT. BANGUN
BERKAH PROPERTI “PEMBUATAN
DESAIN CATALOG UNTUK KLIEN”

Tanggal : 11 Desember 2023
Penguji 1

Mengetahui,
Rektor,

Didiek Prasetya, M.Sn.
NIDN : 022602820

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

MOTTO:

“Kejarlah pengetahuan bukan nilai.”

*“lakukan yang terbaik maka ada juga hal yang indah
nantinya.”*

Kupersembahkan Kepada:

- *Allah SWT*
- *Kedua orang tua tercinta*
- *Keluarga besar terkasih*
- *Bapak Dilmai Putra, S.sn., M.Sn.*
- *Para pendidik yang terhormat*
- *Rekan-rekan seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Ahamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan judul **“Laporan Praktik Kerja Lapangan Di PT BANGUN BERKAH PROPERTI Pembuatan Desain Catalog Untuk Klien**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan ini Penulis mendapat dukungan dari banyak pihak yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Maka dari itu saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua yang sudah memberi semangat serta do'a karena mereka saya mendapat kelancaran dalam menyelesaikan laporan ini
2. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech.
3. Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.. selaku Dosen Pembimbing.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi kedepannya. Atas perhatiannya, Penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, 11 Desember 2023

Nur Alim,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.3.1 Tujuan PKL	2
1.3.2 Manfaat PKL	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1 Tempat PKL	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1 Observasi	4
1.5.2 Studi Pustaka	4
1.5.3 Dokumentasi	5

BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL	6
2.1 Gambaran Umum Perusahaan	6
2.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.1.2 Motto Perusahaan	6
2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.1.3.1 Visi	6
2.1.3.2 Misi	7
2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.1.5 Tugas dan Wewenang	8
BAB III HASIL DAN PENCAPAIAN KEGIATAN PKL	10
3.1 Pelaksanaan Kerja	10
3.1.1 Kegiatan	11
3.2 Kendala yang Dihadapi	26
3.2.1 Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri	26
3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan	27
3.3 Cara Mengatasi Kendala	27
3.3.1 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri	27
3.3.2 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan	28
BAB IV PENUTUP	29
4.1 Kesimpulan	29
4.2 Saran	29

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Bangun Berkah Properti	7
Gambar 3.1 Membuat New Project dan Memasukkan format setting.....	13
Gambar 3.2 Penambahan Gambar.....	13
Gambar 3.3 Membuat Elemen Desain.....	14
Gambar 3.4 Penambahan Teks Pada Poster Gambar.....	14
Gambar 3.5 Export Settings.....	15
Gambar 3.6 Proses Awal Penganimasian Intro Logo.....	16
Gambar 3.7 Penambahan effect Animasi.....	16
Gambar 3.8 Pembuatan Proyek Baru <i>Adobe Illustrator 2020</i>	17
Gambar 3.9 Tampilan Pembentukan Cover Depan Catalog.....	18
Gambar 3.10 Menambahkan Warna Dan Gambar.....	19
Gambar 3.11 Proses Awal Pembuatan Company Profile.....	19
Gambar 3.12 Proses Tahap Editing.....	20
Gambar 3.13 Proses Pengambilan	21
Gambar 3.14 Perekaman dan Pengeditan <i>Voice Over</i>	21
Gambar 3.15 Membuat Proyek Baru Pada <i>Capcut</i>	22
Gambar 3.16 Proses <i>Cut To Cut</i> Di Video.....	23
Gambar 3.17 Tambahkan <i>Subtitle</i> Pada Video.....	23
Gambar 3.18 Tampilan Render Settings <i>Capcut</i>	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL	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

1.1 Latar Belakang

Laporan ini berisi tentang pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya dibagian divisi kreatif, PKL merupakan komponen penting dalam kurikulum pendidikan yang memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam dunia kerja sebenarnya, PT Bangun Berkah Properti dipilih sebagai tempat PKL karena merupakan salah satu PT penyedia jasa layanan desain rumah, pembangunan renovasi rumah serta jasa custom interior furniture. Dan kami adalah mitra yang tepat untuk memulai pembangunan rumah dan renovasi rumah impian anda, kami telah berpengalaman membangun puluhan rumah, kami berdomisili di kota Palembang dengan didukung tim arsitek, teknik sipil dan tukang yang telah berpengalaman.

Pengertian desain grafis menurut Jessica Helfand dalam Riyanto (2006: 1) yaitu Desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

PT. Bangun Berkah Properti (PT. BPP) adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pembangunan, renovasi rumah, desain interior dan furnitur interior. PT. Bangun Berkah Properti didirikan pada tanggal 17 April 2019

yang beralamat di Jalan Lumpur IV Kompleks Griya Musi Permai, Kenten, Kec. Sako, Kota Palembang.

Konstruksi juga merupakan suatu kegiatan membangun sarana maupun prasarana dalam sebuah bidang [arsitektur](#) atau [teknik sipil](#). Sebuah konstruksi juga dikenal sebagai bangunan atau satuan infrastruktur pada sebuah area atau pada beberapa area. Secara ringkas konstruksi didefinisikan sebagai objek keseluruhan bangun(an) yang terdiri dari bagian-bagian struktur. Misal, konstruksi struktur bangunan adalah bentuk/bangun secara keseluruhan dari struktur bangunan. contoh lain: Konstruksi jalan raya, konstruksi jembatan, konstruksi kapal, dan lain lain. Perusahaan ini memiliki permasalahan dengan desain brosur yang lama kurang menarik, dan kurang efektif dalam mengkomunikasikan berbagai layanan yang ditawarkan oleh PT. Bangun Berkah Properti.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Ruang lingkup dalam penelitian ini hanya membahas “Pembuatan desain catalog untuk klien PT. Bangun Berkah Properti”. Agar pengerjaan desain dan implementasi iklan ini terarah, penulis akan menetapkan ruang lingkup meliputi:

1. Desain yang akan dihasilkan berupa flyer dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Adobe Photoshop 2020* dan *Adobe Illustrator 2021* sebagai perangkat lunak untuk membuat elemen desain.

Konten yang terdapat didalam poster, meliputi: judul atau slogan, gambar atau ilustrasi, informasi dasar, deskripsi produk atau layanan, informasi kontak, dan informasi tambahan

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan dari praktek kerja lapangan adalah untuk mempelajari berbagai bentuk layanan klien perusahaan. Mahasiswa dikenalkan dengan keadaan di dunia kerja yang sebenarnya, dimana mereka dapat melihat secara langsung dan beradaptasi dengan dunia kerja setelah menyelesaikan perkuliahan dengan mengikuti praktek kerja lapangan. Selain itu, Tujuan dari praktek kerja lapangan mahasiswa adalah untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus ke dalam dunia kerja.

1.3.2 Manfaat PKL

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Membantu meningkatkan kemampuan akademis dan *soft-skill* yang dimiliki mahasiswa.
3. Mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi persaingan dunia kerja.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Pihak perusahaan mendapat bantuan tenaga kerja untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang membutuhkan tenaga diluar

perusahaan tanpa melalui proses rekrutmen baru.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi bagi penulis lain yang akan menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan dengan topik yang serupa.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Bangun Berkah Properti yang beralamat di Jalan Lumpur IV kompleks Griya Musi permai, kenten, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan Penulis terhitung mulai Tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 1 September 2023 Pada hari Senin sampai dengan Juma'at dimulai Pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00WIB. Jangka waktu praktik kerja selama 1 (satu) bulan.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Agung (2012:61) Observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan. Observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang

dilakukan. Penulis dalam metode ini mengamati dan mempraktikan secara langsung proses kerja yang dilakukan di PT. Bangun Berkah Properti.

1.5.2 Dokumentasi

Menurut S. Margono (2005:181) Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, dan termasuk buku-buku tentang pendapat, teori dan lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Metode dokumentasi yaitu pengumpulan data yang dapat berupa buku, kitab, jurnal, artikel, dokumen dan lain sebagainya. Dengan demikian, penelitian ini berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut.

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Gambaran Umum Perusahaan

2.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Bangun Berkah Properti didirikan pada tanggal 17 April 2019 oleh Bapak Ade Wijaya pemilik dan sekaligus pemimpin perusahaan yang saat ini masih tercatat sebagai pimpinan perusahaan yang bergerak di bidang jasa konstruksi dan furnitur interior. Perusahaan ini beralamat di Jalan Lumpur IV kompleks Griya Musi permai, kenten, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Tujuan utama perusahaan ini adalah memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen dan memastikan kelangsungan bisnis yang berkelanjutan.

Dalam menjalankan usahanya, perusahaan terus berupaya menciptakan inovasi baru dan meningkatkan pelayanan kepada konsumen, sehingga dapat tetap bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain dalam bidang yang sama. Adapun jasa yang ditawarkan oleh PT. Bangun Berkah Properti antara lain pembangunan, renovasi rumah, desain interior dan furnitur interior.

2.1.2 Motto Perusahaan

Kepuasan pelanggan adalah kebahagiaan kami.

2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

2.1.3.1 Visi

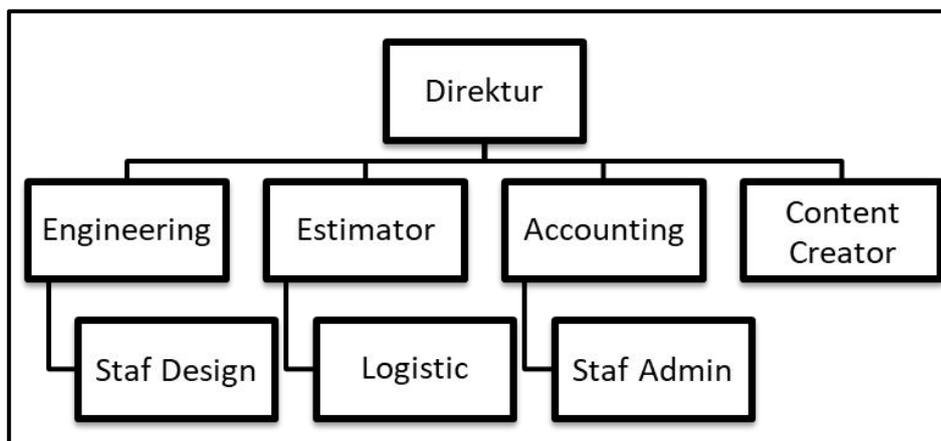
Merancang dan mewujudkan bangunan impian anda dengan keahlian dan inovasi terbaik.

2.1.3.2 Misi

1. Memberikan pelayanan yang baik pada konsumen mulai dari tahap perencanaan sampai ke eksekusi.
2. Mewujudkan bangunan yang berstandar SNI demi kenyamanan dan keamanan.
3. Memberikan hasil bangunan yang sesuai ekspektasi.

2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah salah satu elemen penting dalam sebuah perusahaan. Struktur organisasi menentukan bagaimana tugas dan tanggung jawab diatur, serta bagaimana informasi dan keputusan disampaikan dan diambil. Dalam suatu perusahaan, struktur organisasi juga menentukan bagaimana sumber daya manusia dan sumber daya finansial diorganisir dan didistribusikan.



Sumber : PT. Bangun Berkah Properti 2023

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Bangun Berkah Properti

2.1.5 Tugas dan Wewenang

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

1. *Direktur*

Tugas direktur adalah memimpin dan bertanggung jawab menjalankan perusahaan, menentukan dan memutuskan sebuah kebijakan perusahaan serta mengkoordinasi dan mengawasi semua kegiatan perusahaan. Wewenang direktur mewakili perusahaan untuk melakukan kerja sama, mengurus dan mengelola kepentingan perusahaan sesuai dengan maksud dan tujuan.

2. *Engineering*

Tugas *Engineering* adalah menjaga proses perusahaan tempat bekerja dan melakukan pengecekan secara berkala dan bertanggung jawab untuk menyusun rencana dan memastikan desainnya aman dan efisien serta memastikan konstruksi selesai sesuai anggaran.

3. *Estimator*

Tugas *Estimator* adalah membuat perencanaan dan *controlling budget*, membuat estimasi analisa harga satuan baik pekerjaan struktur bangunan, Membuat laporan atau progres pekerjaan.

4. *Accounting*

Tugas *Accounting* adalah bertanggung jawab melakukan verifikasi transaksi keuangan perusahaan, melakukan pencatatan dan dokumentasi, serta bertugas menyusun laporan keuangan secara akurat.

5. *Content Creator*

Tugas *Content Creator* adalah memproduksi dan promosi konten, menyusun strategi konten, membangun branding.

6. *Logistic*

Tugas *Logistic* adalah melakukan pengawas lapangan, pelaksana dan pengendalian penyimpanan barang, menentukan perencanaan sistem logistic perusahaan.

7. *Staf Design*

Tugas *Staf Design* adalah menyiapkan segala material untuk di ubah ke dalam bentuk visual. Membuat rencana dan konsep dari segala informasi material yang diberikan oleh klien. Mengilustrasikan konsep dengan membuat draf kasar dari ilustrasinya.

8. *Staf Admin*

Tugas *Staf Admin* adalah mengelola dokumen perusahaan, membuat surat-surat perusahaan, melakukan *entry data* serta melakukan pengarsipan data perusahaan.

BAB III

HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan PKL dilaksanakan di PT. Bangun Berkah Properti selama satu bulan, terhitung mulai dari tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 1 September 2023. Jam operasional kegiatan PKL dimulai pada hari Senin sampai dengan Jumat 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 divisi *Content Creator* di bawah bimbingan Bapak Adi Wijaya selaku pemilik PT. Bangun Berkah Properti.

Penulis dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mendapatkan fasilitas, sebagai berikut:

1.Komputer/PC

Komputer/PC disediakan oleh perusahaan untuk kegiatan magang, digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dan digunakan sesuai jam kerja.

2.*Capcut*

Capcut adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit sebuah video. Penulis menggunakan *capcut 2.3.0*.

3.*Adobe Photoshop*

Adobe photoshop adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain. Penulis menggunakan *Adobe Photoshop 2021*.

4. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain

3.1.1 Kegiatan

Berikut merupakan tabel rincian kegiatan yang dilakukan penulis selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan di PT. Bangun Berkah Properti.

3.1 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Jam Operasional	
			Masuk	Pulang
1.	Selasa, 1 Agustus 2023	Membuat desain poster	09:00	17:00
2.	Rabu, 2 Agustus 2023	Membuat desain poster	09:00	17:00
3.	Kamis, 3 Agustus 2023	Mengedit desain ig reels	09:00	17:00
4.	Jumat, 4 Agustus 2023	Merancang konsep company profile	09:00	17:00
5.	Sabtu, 5 Agustus 2023	Libur	-	-
6.	Minggu, 6 Agustus 2023	Libur	-	-
7.	Senin, 7 Agustus 2023	Membuat Naskah Company Profile	09:00	17:00
8.	Selasa, 8 Agustus 2023	Revii Naskah Company Profile	09:00	17:00
9.	Rabu, 9 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
10.	Kamis, 10 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
11.	Jumat, 11 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
12.	Sabtu, 12 Agustus 2023	Libur	-	-
13.	Minggu, 13 Agustus 2023	Libur	-	-
14.	Senin, 14 Agustus 2023	Menganimasikan intro logo perusahaan	09:00	17:00

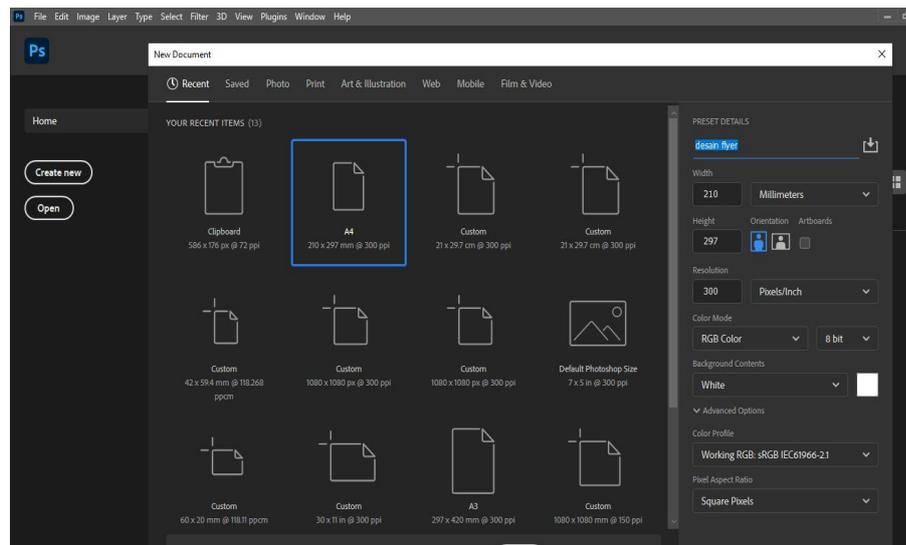
15.	Selasa, 15 Agustus 2023	Mengedit video company profile	09:00	17:00
16.	Rabu, 16 Agustus 2023	Memilih backsound music untuk company profile	09:00	17:00
17.	Kamis, 17 Agustus 2023	Libur	-	-
18.	Jumat, 18 Agustus 2023	Mengambil Rekaman Suara (Voice over)	09:00	17:00
19.	Sabtu, 19 Agustus 2023	Libur	-	-
20.	Minggu, 20 Agustus 2023	Libur	-	-
21.	Senin, 21 Agustus 2023	Pemilihan Backsound Company profile	09:00	17:00
22.	Selasa, 22 Agustus 2023	Rekaman voice over company profile	09:00	19:00
23.	Rabu, 23 Agustus 2023	Mengedit voice over company profile	09:00	17:00
24.	Kamis, 24 Agustus 2023	Mengedit video company profile	09:00	17:00
25.	Jumat, 25 Agustus 2023	Mengedit video company profile	09:00	17:00
26.	Sabtu, 26 Agustus 2023	Libur	-	-
27.	Minggu, 27 Agustus 2023	Libur	-	-
28.	Senin, 28 Agustus 2023	Mengedit video company profile	09:00	17:00
29.	Selasa, 29 Agustus 2023	Evaluasi semasa PKL	09:00	17:00
30.	Rabu, 30 Agustus 2023	Serah terima berkas semasa PKL	09:00	17:00
31.	Kamis, 31 Agustus 2023	Serah terima berkas semasa PKL	09:00	17:00

(Sumber:Nur Alim, 2023)

Dalam menjalankan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Bangun Berkah Properti, penulis mendapat kesempatan untuk terlibat dalam berbagai proyek yang telah diserahkan oleh Bapak Adi Wijaya, sebagai pemilik perusahaan. Rincian proyek-proyek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Desain Flyer untuk klien

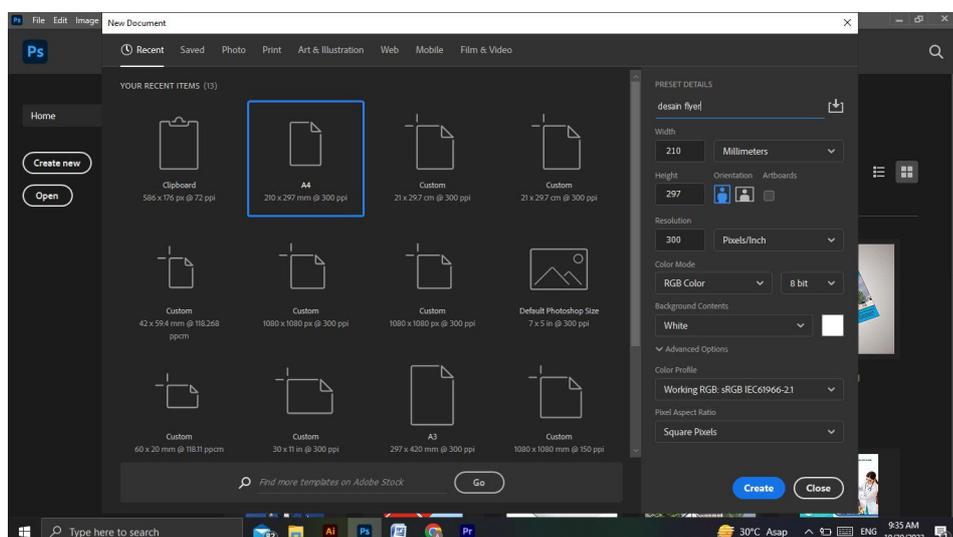
Proyek pertama yang dipercayakan kepada penulis, yaitu membuat sebuah desain poster untuk klien PT. Bangun Berkah Properti.



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.1 Membuat *New Project* dan Memasukkan format *setting*

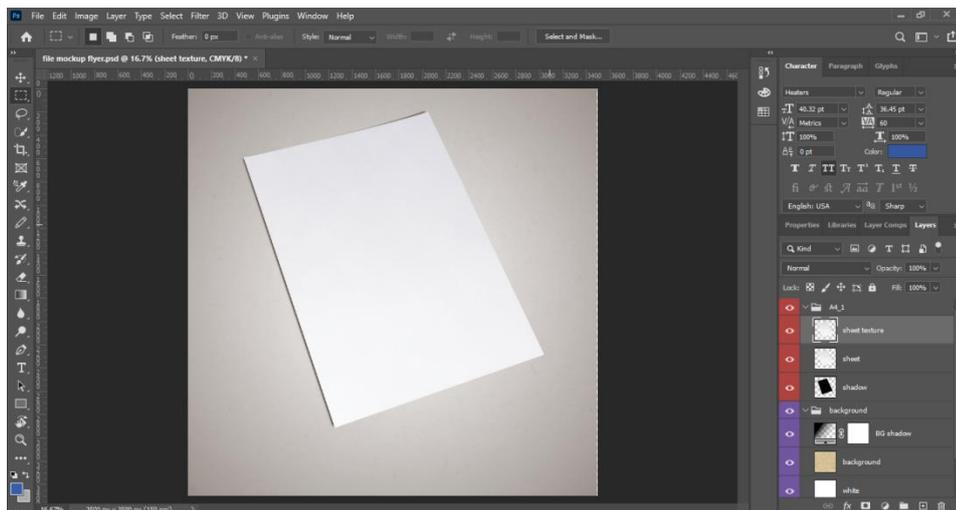
Membuat new project pada adobe photoshop dan memasukkan format setting dengan ukuran 2000×2000 px menggunakan perbandingan 1 : 1, dengan color mode RGB.



(Sumber: Nur Alim 2023)

Gambar 3.2 Penambahan Gambar

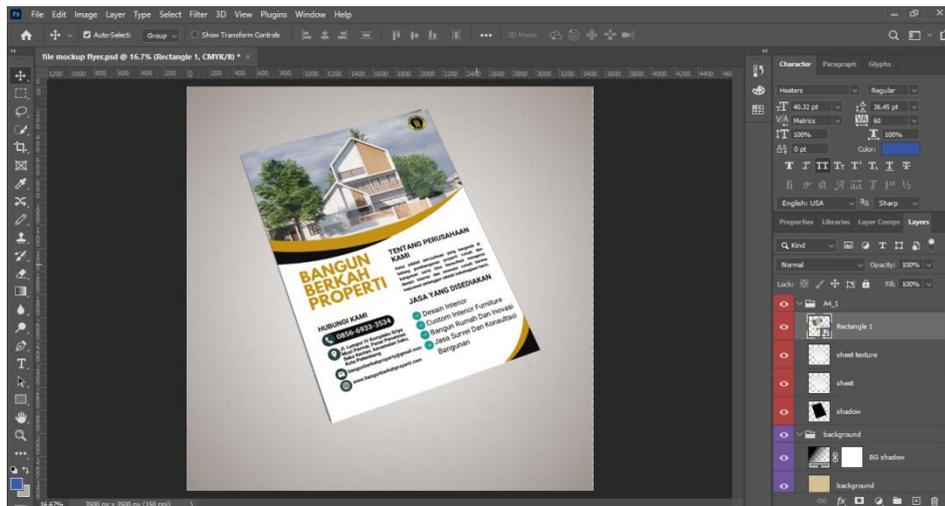
Berikutnya, penulis memasukkan gambar rumah dari hasil renderan . Bangun Berkah Properti, Dan juga penulis menyesuaikan ukuran dan penempatan gambar tersebut.



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.3 Membuat Elemen Desain

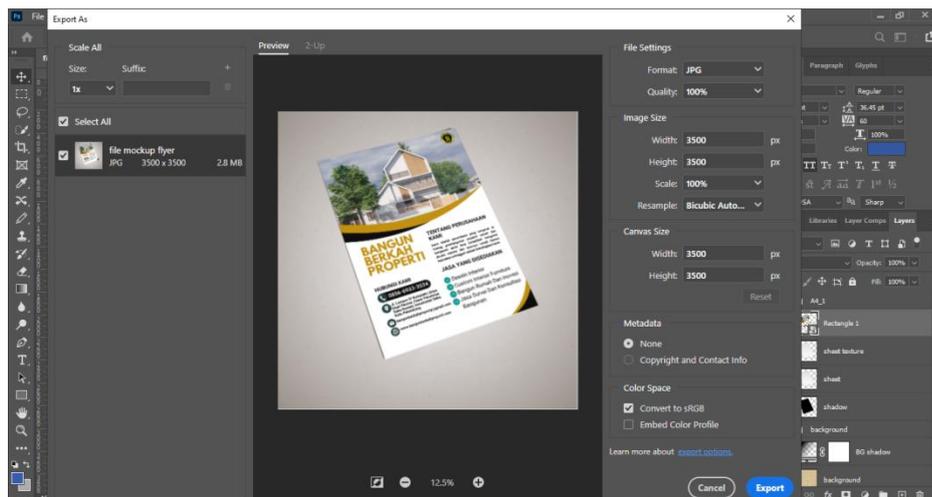
Berikutnya, penulis memasukkan gambar rumah dari hasil renderan . Bangun Berkah Properti, lalu diubah menjadi desain mockup Selain itu, penulis menyesuaikan ukuran dan penempatan gambar tersebut.



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.4 Penambahan Teks Pada Poster

Kemudian, penulis menambahkan dua elemen desain, yaitu persegi dan lingkaran. Persegi dibuat dengan alat *rectangle tool*, dan diubah menjadi convert smart object, sementara itu penulis menggunakan font jenis league spartan, dan roboto.



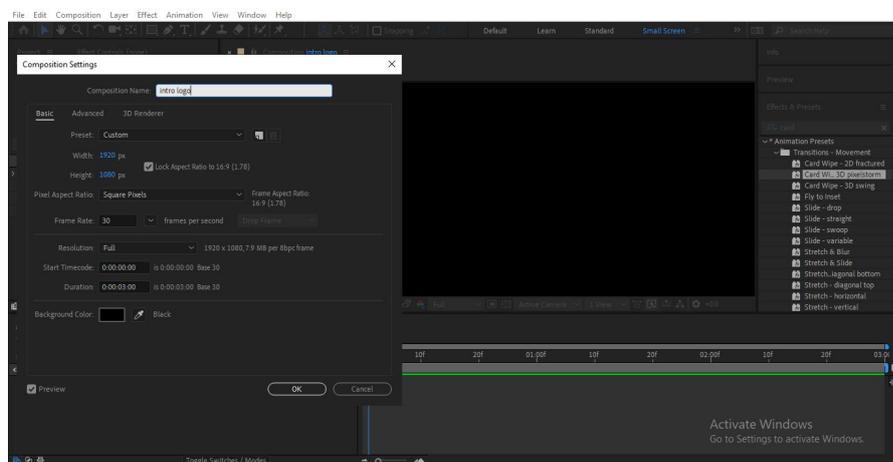
(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.5 *Export Settings*

Gambar di atas adalah tampilan menu pengaturan saat mengekspor file dalam *Adobe Photoshop 2021*

2. Pembuatan Intro Logo

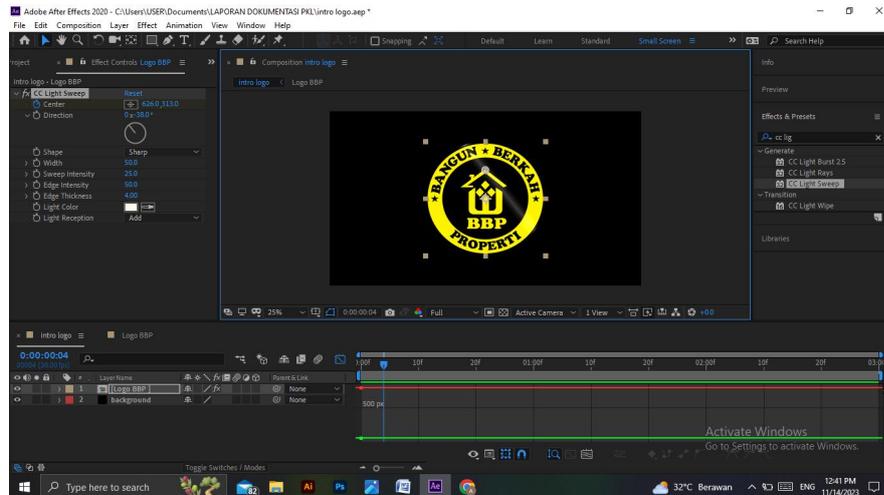
Pada tahap awal, penulis mulai dengan membuat proyek baru dalam *Adobe after effect* lalu mengatur compositon,



(Sumber Nur Alim, 2023)

Gambar 3.6 Proses Awal Penganimasian Intro Logo

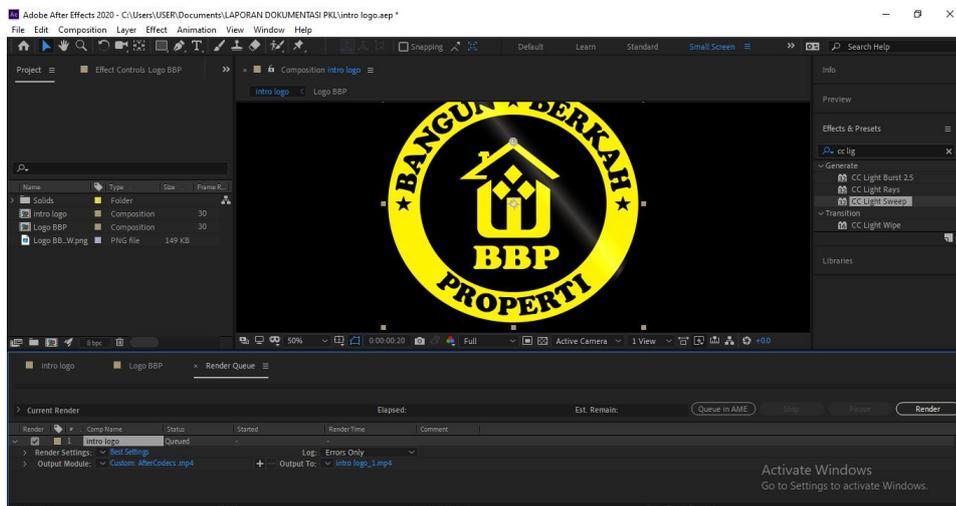
Selanjutnya, penulis menambahkan logo perusahaan, PT. Bangun Berkah Properti pada logo perusahaan yang terletak di tengah pada gambar di bawah



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.7 Penambahan effect Animasi

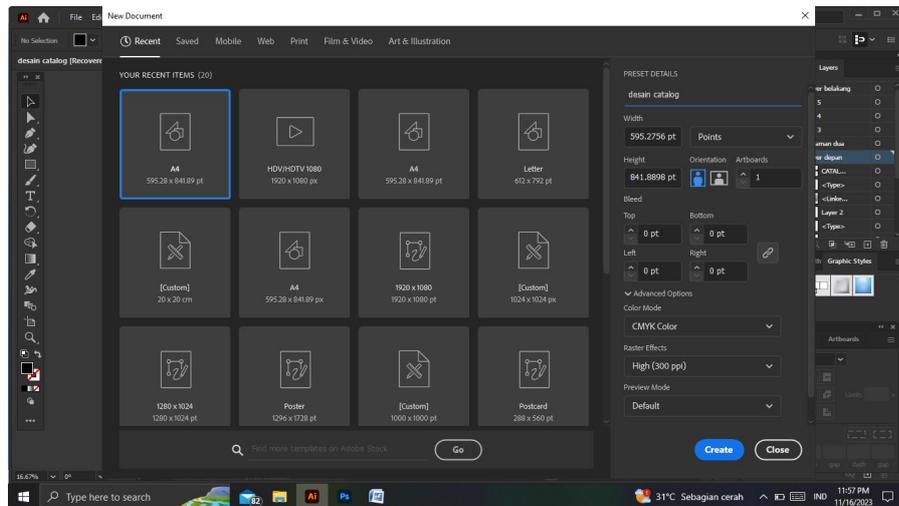
Kemudian, penulis memasukkan effect animasi serta menerapkan teknik atau efek *cc light sweep* pada logo perusahaan yang terletak di tengah pada gambar di atas.



(Sumber:Nur Alim 2023)

3. Pembuatan Desain Catalog

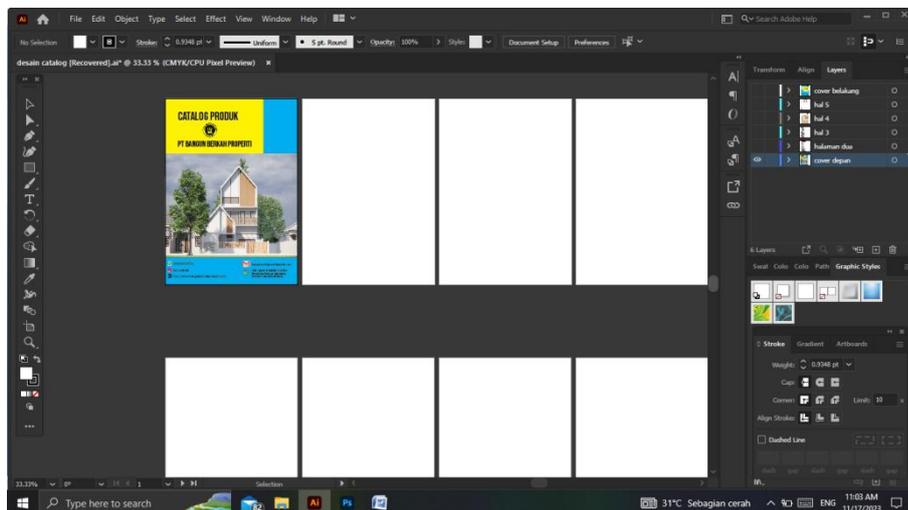
Proyek ketiga yang diberikan kepada penulis adalah pembuatan desain catalog. Dalam menyelesaikan proyek ini, penulis menggunakan perangkat lunak adobe illustrator 2020.



(Sumber: Nur Alim, 2023)

Gambar 3.8 Pembuatan Proyek Baru *Adobe Ilustrator 2020*

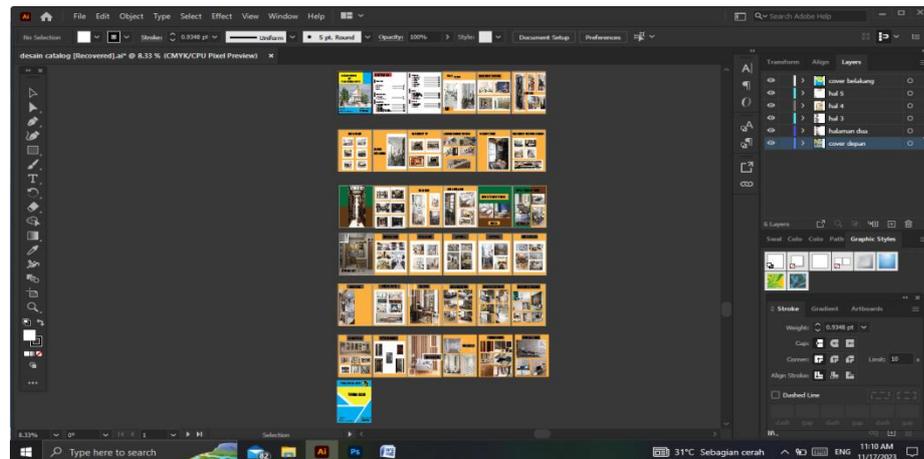
Pertama, penulis membuat proyek baru dalam *Adobe Ilustrator 2020*. Selanjutnya, penulis menggunakan alat *rectangle tool* untuk membuat persegi panjang sebagai dasar Desain Katalog dengan ukuran A4



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.9 Tampilan Pembentukan Cover Depan Catalog

Gambar tampilan diatas adalah pembuatan cover depan dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Adobe Ilustrator 2020*



(Sumber: Nur Alim, 2023)

Gambar 3.10 Menambahkan Warna Dan Gambar

Setelah membentuk cover depan sesuai dengan keinginan, penulis melanjutkan dengan menambahkan warna, teks dan gambar pada Halaman catalog. Di atas adalah gambar hasil desain catalog yang telah diberi warna teks dan gambar.

4. Pembuatan Company Profile

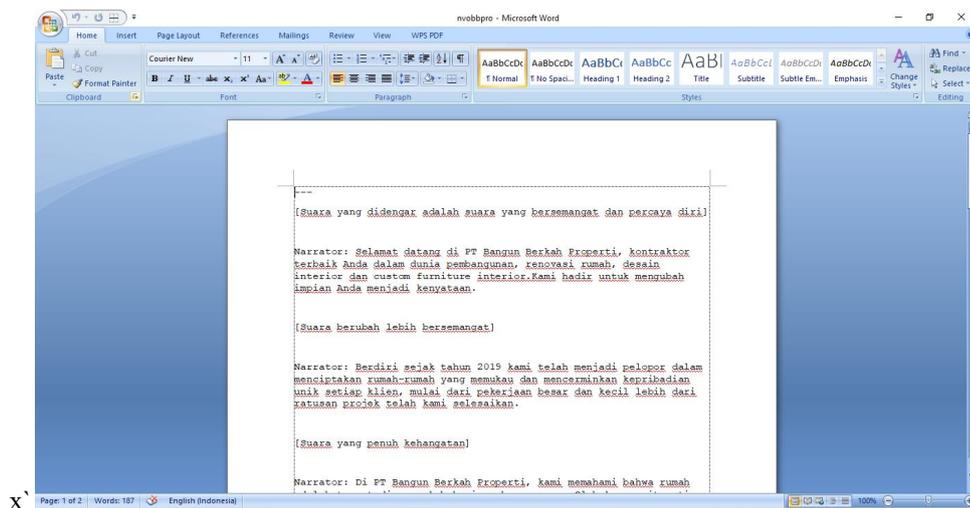
Ini adalah proyek terakhir yang diberikan kepada penulis selama masa Praktek Kerja Lapangan (PKL), yaitu pembuatan video *company profile* PT. Bangun Berkah Properti. Untuk menyelesaikan proyek ini, penulis menggunakan alat kamera dan laptop.



(Sumber: Nur Alim, 2023)

Gambar 3.11 Proses Awal Pembuatan Company Profile

Sebagai awalan, penulis membuat naskah untuk di isi suara (*dubbing*) Selanjutnya melakukan proses shooting atau pengambilan video.

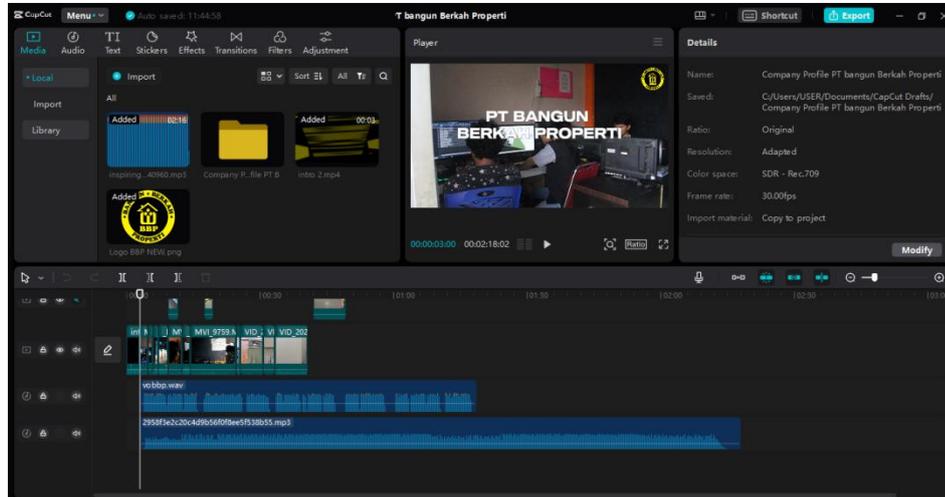


(Sumber: Nur Alim, 2023)

Gambar 3.12 Pembuatan Naskah Video Company Profile

Pada tahap ini, penulis memanfaatkan berbagai alat yang tersedia

dalam Kamera Dan Laptop Dan Memakai Software Editing yaitu *Capcut*.

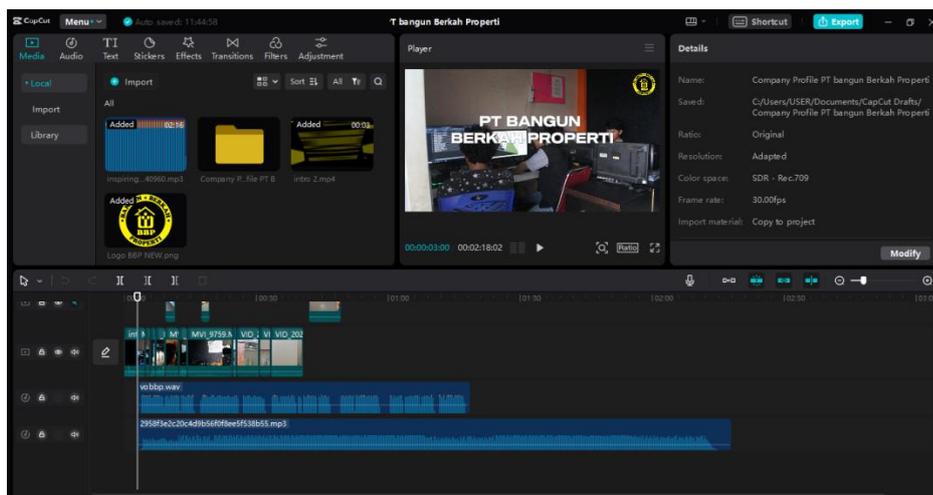


(Sumber: Nur Alim 2023)

Gambar 3.13 Proses Tahap Editing

Selanjutnya, pada tahap ini penulis menambahkan teks pada awal video Lalu di ditahap editing atau di timeline video memakai teknik cut to cut.

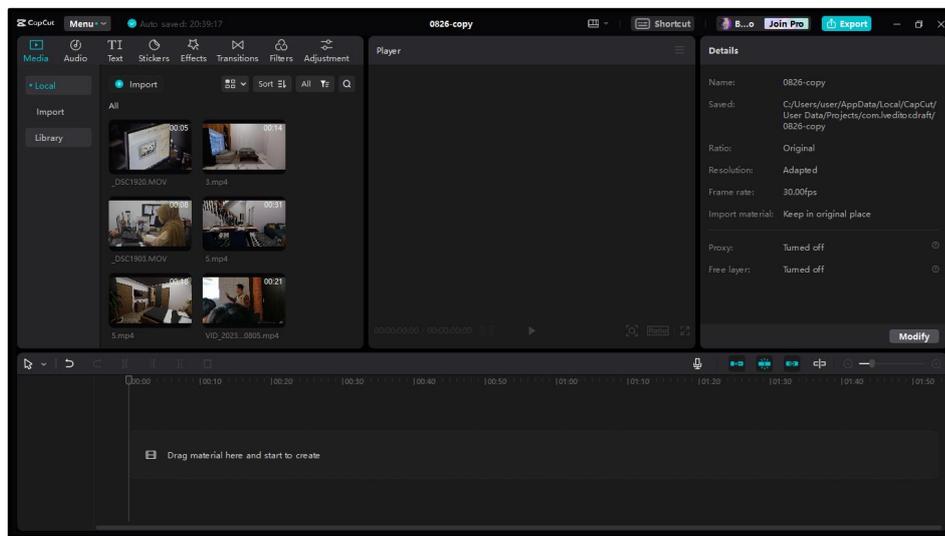
t



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.14 Perekaman dan Pengeditan *Voice Over*

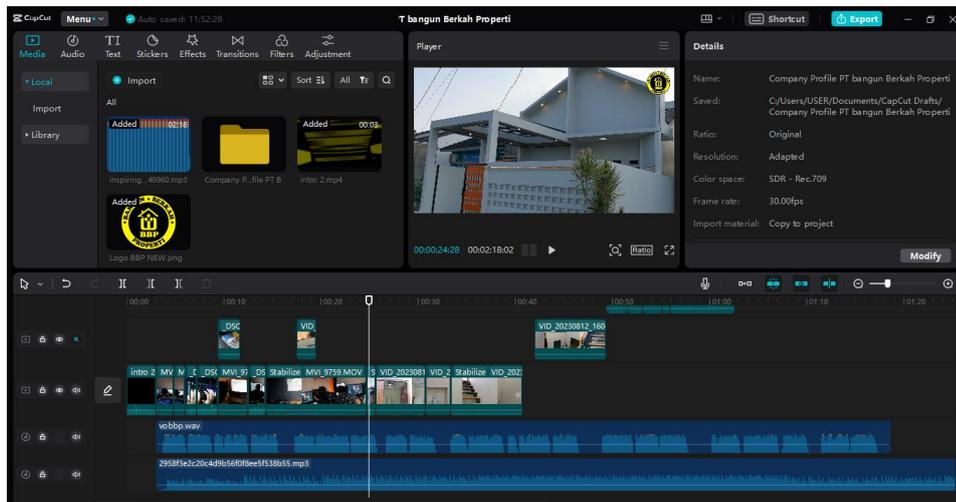
Pada tahap ini, penulis melakukan *cut to cut* pada video-video untuk menjaga keselarasan tempo dengan *voice-over* dan musik latar yang telah dipilih sebelumnya. Selanjutnya, penulis menggunakan *stabilize tool* pada video untuk mengurangi guncangan pada video.



(Sumber:Nur Alim, 2023)

Gambar 3.15 Membuat Proyek Baru Pada *Capcut*

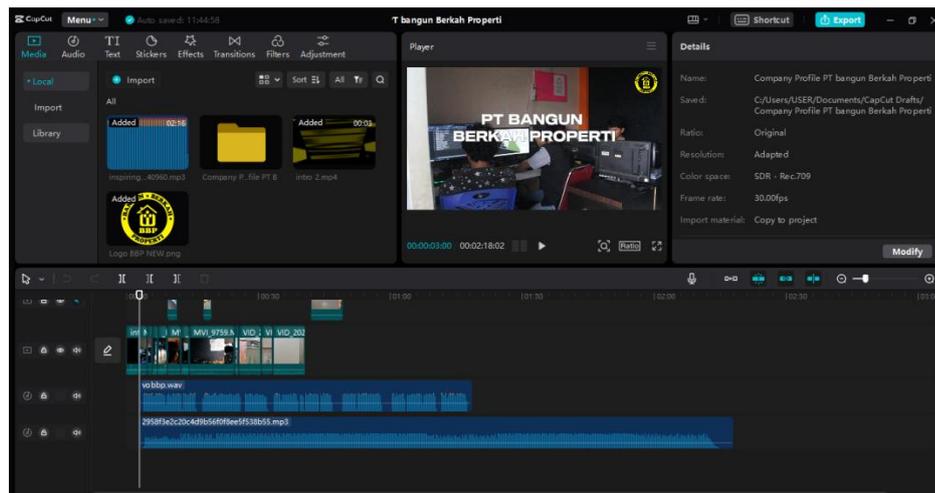
Selanjutnya, penulis membuka perangkat lunak *Capcut* dan menambahkan video, musik latar, serta *voice-over* yang akan diedit dalam video *company profile*.



(Sumber:Nur Alim,2023)

Gambar 3.16 Proses *Cut To Cut* Di Video

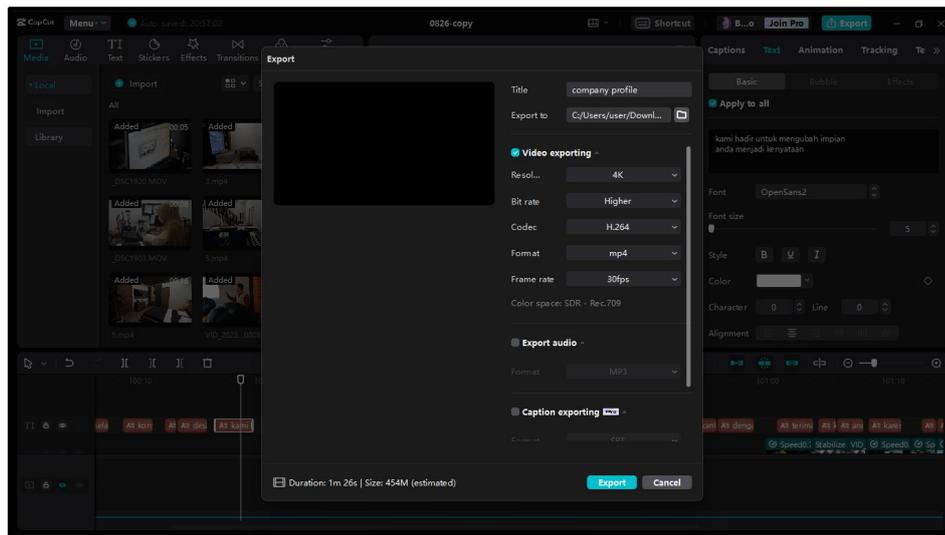
Pada tahap ini, penulis melakukan *cut to cut* pada video-video untuk menjaga keselarasan tempo dengan *voice-over* (*dubbing*) dan musik latar yang telah dipilih sebelumnya. Selanjutnya, penulis menggunakan *stabilize tool* pada video untuk mengurangi guncangan pada video.



(Sumber: Nur Alim 2023)

Gambar 3.17 Menambahkan *Subtitle* Pada Video

Gambar di atas adalah tampilan setelah penulis menambahkan *subtitle* pada video, sehingga penonton dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan dalam video *company profile*.



(Sumber: Nur Alim, 2023)

Gambar 3.18 Tampilan *Render Settings Capcut*

Di atas merupakan tampilan *render settings* setelah penulis selesai mengedit video *company profile*.

3.2 Kendala yang Dihadapi

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT. Bangun Berkah Properti tentu saja melibatkan berbagai kendala yang seringkali muncul di lapangan, termasuk di antaranya:

3.2.1 Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri

Penulis menghadapi beberapa kendala selama pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan, yaitu:

1. Takut jika membuat kesalahan

Penulis terkadang merasa khawatir akan melakukan kesalahan dalam menjalankan tugas yang diberikan, mengingat penulis masih dalam tahap pengembangan dalam pekerjaan profesional.

2. Lokasi yang jauh

Penulis harus melakukan perjalanan yang cukup jauh untuk mencapai lokasi praktek kerja lapangan (PKL), yang memerlukan waktu sekitar 3 5 menit.

3. Kendala waktu

Penulis merasa kesulitan ketika mencoba untuk mengelola waktu dengan sebaik-baiknya selama menjalani program Praktek Kerja Lapangan (PKL), di mana penulis perlu bijak dalam membagi waktu antara pekerjaan, kuliah, dan kehidupan pribadi.

3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Keterbatasan sumber daya manusia yang memadai dalam bidang

desain grafis menjadi tantangan signifikan bagi perusahaan dalam upaya mencapai keunggulan visual dan kreatif dalam berbagai proyek desain grafis yang mereka jalankan.

3.3 Cara Mengatasi Kendala

Cara mengatasi berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu:

3.3.1 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri

1. Penulis secara aktif mencari referensi desain poster untuk jasa pembangunan, dan penulis kerap melakukan komunikasi mendalam dengan pemilik PT. Bangun Berkah Properti untuk memahami dengan detail konsep desain yang mereka inginkan. Hal ini dilakukan sebelum memulai proses perancangan, sehingga dapat memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka.
2. Penulis berangkat lebih awal sebelum memulai hari kerja di tempat PKL. Tindakan ini dilakukan dengan tujuan untuk meminimalkan risiko keterlambatan yang dapat mengganggu efisiensi dan tingkat profesionalisme yang diperlukan dalam menjalankan kegiatan PKL.
3. Penulis memutuskan untuk istirahat sejenak dari pekerjaan dengan tujuan agar dapat lebih fokus pada pelaksanaan kegiatan PKL.

3.3.2 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Untuk mengatasi kendala keterbatasan sumber daya manusia dalam bidang desain grafis, perusahaan mengembangkan hubungan dengan

institusi pendidikan atau perguruan tinggi yang memiliki program studi desain komunikasi visual. Salah satu cara yang diambil adalah dengan menawarkan program magang atau kerja sama proyek dengan institusi-institusi tersebut.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Bangun Berkah Properti, penulis memperoleh banyak pengetahuan baru, khususnya tentang realitas dunia kerja, dan berhasil menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah. Pembuatan Desain Poster Promosi ini juga dapat membantu perusahaan meningkatkan jangkauan pelanggan mereka dan mempermudah pelanggan untuk lebih mengenal produk-produk yang dibuat oleh perusahaan.

4.2 Saran

Dengan pengalaman yang diperoleh selama proses Pembuatan Desain Poster Promosi ini, penulis ingin memberikan saran yang diharapkan dapat membantu mereka yang akan membuat iklan serupa. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan desain iklan adalah kesiapan konsep. Konsep untuk menciptakan desain iklan seharusnya dikembangkan selama proses pra produksi.
2. Perusahaan sebaiknya menjalin kerja sama promosi dengan berbagai media elektronik, seperti media sosial, sehingga dapat mengukur efektivitas iklan yang disampaikan melalui platform tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2).
<https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN, 8(2), 79–96.
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.10426>