

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

DI PT. BANGUN BERKAH PROPERTI DIVISI

MODELLING 3D INTERIOR



Diajukan Oleh:

RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS ANGGARA

061210029

**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. BANGUN BERKAH PROPERTI DIVISI

MODELLING 3D INTERIOR



Diajukan Oleh:

RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS ANGGARA

061210029

**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 : **RADEN MUHAMMAD RANDI
BAGUS ANGGARA**

NOMOR POKOK : **061210029**

PROGRAM STUDI : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA**

JUDUL : **LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN DI PT.
BANGUN BERKAH PROPERTI
DIVISI MODELLING 3D
INTERIOR**

Tanggal : 12 Desember 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

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

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 : **RADEN MUHAMMAD RANDI
BAGUS ANGGARA**

NOMOR POKOK : **0611210029**

PROGRAM STUDI : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA**

JUDUL : **LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN DI PT.
BANGUN BERKAH PROPERTI
DIVISI MODELLING 3D
INTERIOR**

Tanggal : 27 Desember 2023
Penguji

Menyetujui,
Rektor

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

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

MOTTO:

“Don't compare yourself with anyone in this world... if you do so, you are insulting yourself.”

(Bill Gates)

Kupersembahkan Kepada:

- Allah yang maha kuasa
- Ayah dan Ibu tercinta
- Orang orang terkasih
- Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn
- Rekan-rekan seperjuangan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang dilaksanakan di PT Bangun Berkah Properti.

Penulis menyadari, bahwa laporan yang penulis buat ini masih jauh dari kata sempurna baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.

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

- a. **Allah Maha Kuasa** yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- b. **Orang tua dan keluarga** tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- c. **Bapak Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.** dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan, agar penulis benar-benar memahami kajian penulisan laporan kerja praktik ini.
- d. **Bapak Eka Prasetya Adhysugara, S.T., M.Kom.** Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.
- e. **Teman-Teman** Seperjuangan penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis, aamiin. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Palembang, 03 September 2023

Raden Muhammad Randi Bagus Anggara

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 Tujuan PKL	2
1.3 Manfaat PKL	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	2
1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi	2
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan	2
1.4 Tempat PKL	3
1.5 Waktu PKL	3
1.6 Teknik Pengumpulan Data	3
1.6.1 Observasi	3
1.6.2 Dokumentasi	4
BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL	5
2.1 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Lokasi dan Tata Letak Perusahaan	6
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	6

2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	6
2.4.1 Struktur Organisasi.....	7
2.4.2 Tugas dan Wewenang.....	7
BAB III HASIL DAN PENCAPAIAN KEGIATAN PKL.....	10
3.1 Pelaksanaan PKL.....	10
3.1.1 Kegiatan.....	11
3.2 Kendala yang Dihadapi.....	29
3.2.1 Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri.....	29
3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan.....	30
3.2.3 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri.....	30
3.2.4 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan.....	31
BAB IV PENUTUP.....	32
4.1 Kesimpulan.....	32
4.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	xii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Gambar Perusahaan PT Bangun Berkah Properti.....	6
Gambar 2.4.1 Struktur PT Bangun Berkah Properti.....	7
Gambar 3.1 Membuat desain poster untuk <i>feed Instagram</i>	13
Gambar 3.2 Hasil poster <i>Before</i> desain rumah.....	14
Gambar 3.3 Proses membuat poster desain rumah <i>after</i> untuk <i>feed Instagram</i>	14
Gambar 3.4 Hasil poster <i>After</i> desain rumah.....	15
Gambar 3.5 Proses revisi poster <i>Before</i> untuk feed Instagram.....	16
Gambar 3.6 Hasil revisi poster <i>Before</i> desain rumah.....	16
Gambar 3.7 Proses menambahkan <i>texture</i> ke desain rumah.....	17
Gambar 3.8 Hasil menambahkan <i>texture</i> ke desain rumah.....	18
Gambar 3.9 Menambahkan <i>lighthing environment</i> ke desain rumah.....	19
Gambar 3.10 Proses penerapan <i>camera movement</i> ke desain rumah.....	20
Gambar 3.11 Hasil penerapan <i>camera movement</i> ke desain rumah.....	20
Gambar 3.12 Proses pengambilan video <i>Company Profile</i>	22
Gambar 3.13 Proses mempelajari <i>SketchUp 2023</i>	23
Gambar 3.14 Proses menerapkan <i>basecolor</i> ke lantai.....	24
Gambar 3.15 Proses menambahkan <i>texture roughness</i> ke lantai.....	24
Gambar 3.16 Hasil gambar <i>texture</i> yang telah diberi <i>roughness</i>	25
Gambar 3.17 Proses membuat desain 3D ruang keluarga.....	26
Gambar 3.18 Hasil <i>render</i> desain 3D ruang keluarga.....	27
Gambar 3.19 Proses pembuatan desain 3D ruang tamu.....	28
Gambar 3.20 Hasil <i>render</i> desain 3D ruang tamu.....	28

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 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan utama praktik kerja lapangan (PKL) adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dan melatih keterampilan sebelum masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya. Selain itu, tujuan lainnya adalah wadah untuk meningkatkan kualitas mahasiswa sesuai dengan program studi masing-masing. Sebagai mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, diwajibkan untuk melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan dengan perusahaan yang disesuaikan dengan ilmu yang telah dipelajari pada perkuliahan disemester-semester sebelumnya.

Penulis memilih PT Bangun Berkah Properti sebagai tempat untuk melaksanakan PKL selama satu bulan. Pemilihan tempat PKL di PT Bangun Berkah Properti dikarenakan pada tempat itu memiliki bagian *3D Modelling*. *3D Modelling* sendiri adalah proses pembuatan gambar 3D suatu benda dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Untuk mendesain objek, seniman 3D menggunakan titik-titik di ruang virtual yang disebut simpul untuk membentuk jaring. Dengan demikian, model 3D untuk pembuatan *prototipe* produk dapat memberikan nilai luar biasa bagi industri manufaktur.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di PT. Bangun Berkah Properti Divisi *Modelling 3D Interior*.

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 professional yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

1.3 Manfaat PKL

Mahasiswa dapat mengaplikasikan apa yang didapat selama perkuliahan khususnya ilmu yang dipelajari sesuai dengan program studi. Meningkatnya kualitas diri dalam komunikasi karena selalu berkoordinasi antar rekan dan konsumen. Menambah relasi dalam lingkungan kerja yang berhubungan dengan program studi.

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

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

1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi

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

1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Mendapatkan calon tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
2. Membantu perusahaan untuk mempromosikan produknya ke masyarakat.

3. Membantu menjalin kerjasama yang baik antara perusahaan dan program studi.

1.4 Tempat PKL

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT Bangun Berkah Properti di Jl. Lumpur IV kompleks Griya Musi permai, kenten, Kec. Sako, Palembang, Sumatera Selatan 30163.

1.5 Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Bangun Berkah Properti terhitung mulai dari tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Jam Operasional pada hari Senin sampai dengan Jumat pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 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 PT Bangun Berkah Properti. 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. Dari pengamatan terhadap pola sosial yang ada di dalam lingkungan PT Bangun Berkah Properti, penulis menemukan bahwa, pola komunikasi yang baik dan positif harus diterapkan sebagai salah satu cara meningkatkan produktifitas dalam pekerjaan.

b. Semua mahasiswa PKL menjalankan PKL selama 1 bulan di PT Bangun Berkah Properti. Mahasiswa PKL ditugaskan untuk ikut terlibat dalam semua pekerjaan sesuai dengan tugas masing-masing yang ada di Bangun Berkah Properti mengikuti instruksi dari pembimbing lapangan.

1.6.2 Dokumentasi

Menurut Hikmawati (2019), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan biasanya dokumentasi ini berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya yang monumental dari seseorang. 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

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 *furniture 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 *furniture interior*. Bangun Berkah Properti telah berpengalaman membangun puluhan rumah sejak tahun 2019 hingga sekarang. PT Bangun Berkah Properti yang berada di Sumatra Selatan (Palembang), dengan dukungan *team* arsitek, teknik sipil dan tukang yang telah berpengalaman.



(Sumber : PT Bangun Berkah Properti 2023)

2.1.1 Gambar perusahaan PT Bangun Berkah Properti

2.2 Lokasi dan Tata Letak Perusahaan

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

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Mewujudkan Bangunan Impian Anda.

Misi

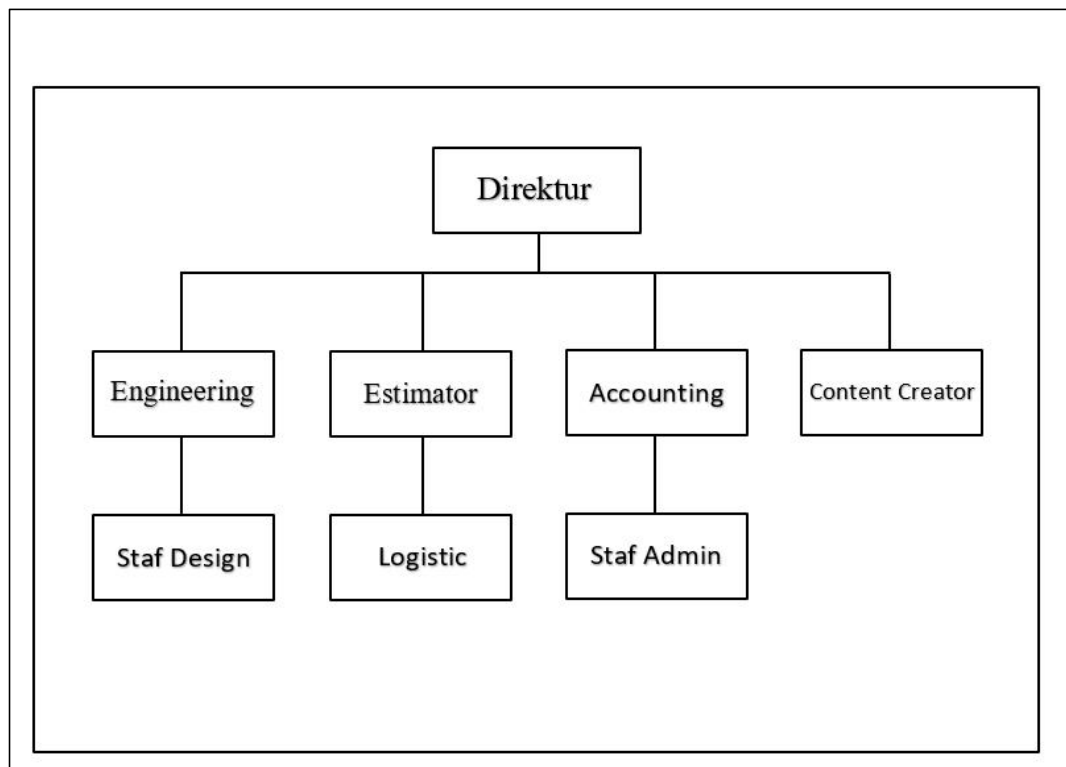
1. Memberikan pelayanan yang baik pada konsumen mulai dari tahap perancangan sampai ke eksekusi.
2. Mewujudkan bangunan yang berstandar SNI demi kenyamanan dan keamanan.
3. Memberikan hasil bangunan yang sesuai ekspektasi, karna kepuasan

pelanggan adalah kebahagiaan kami.

2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan pada setiap bagian atau posisi yang berada di dalam suatu organisasi atau perusahaan untuk menjalankan berbagai kegiatan operasionalnya. Bermaksud mencapai tujuan yang sebelumnya telah ditentukan.

2.4.1 Struktur Organisasi



(Sumber: PT Bangun Berkah Properti, 2023)

Gambar 2.4.1 Struktur PT Bangun Berkah Properti

2.4.2 Tugas dan Wewenang

1. Direktur

Tugas Direktur adalah memimpin dan bertanggung jawab menjalankan

perusahaan, menentukan dan memutuskan sebuah kebijakan perusahaan serta mengkoordinasi dan mengawasi semua kegiatan di 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 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 ilustrasi dan copy nya.

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

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan penulis pada PT Bangun Berkah Properti selama 30 hari. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus sampai dengan 31 Agustus September 2023 pada hari Selasa sampai dengan hari Jumat mulai dari pukul 09.00 WIB s.d pukul 17.00 WIB dengan mengenakan pakaian bebas pantas. Penulis berada dibawah bagian *3D Modelling*, yang bekerja untuk memahami permodelan dunia 3D PT Bangun Berkah Properti. Penulis dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) menggunakan fasilitas, sebagai berikut:

1. Laptop

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

2. *Software Blender*

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka grafika komputer 3D. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan.

3. *Software SketchUp 2023*

SketchUp dirancang untuk arsitek, *civil engineer*, *game developer* dan profesi terkait, digunakan untuk membuat berbagai jenis desain rumah dan *interior*

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:

3.1.2 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Jam Operasional	
			Masuk	Pulang
1.	Selasa 1 Agustus 2023	Membuat desain poster untuk feed instagram	09:00	17:00
2.	Rabu 2 Agustus 2023	Revisi poster	09:00	17:00
3.	Kamis 3 Agustus 2023	Mempelajari camera movement (blender)	09:00	17:00
4.	Jum'at 4 Agustus 2023	Menambahkan texture ke desain rumah	09:00	17:00
5.	Sabtu 5 Agustus 2023	Libur	-	-
6.	Minggu 6 Agustus 2023	Libur	-	-
7.	Senin 7 Agustus 2023	Menambahkan lighting environment desain rumah	09:00	17:00
8.	Selasa 8 Agustus 2023	Menerapkan camera movement ke desain rumah	09:00	17:00
9.	Rabu 9 Agustus 2023	Menyelesaikan Camera movement	09:00	17:00
10.	Kamis 10 Agustus 2023	Masuk tahap render	09:00	17:00
11.	Jum'at 11 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
12.	Sabtu 12 Agustus 2023	Libur	-	-

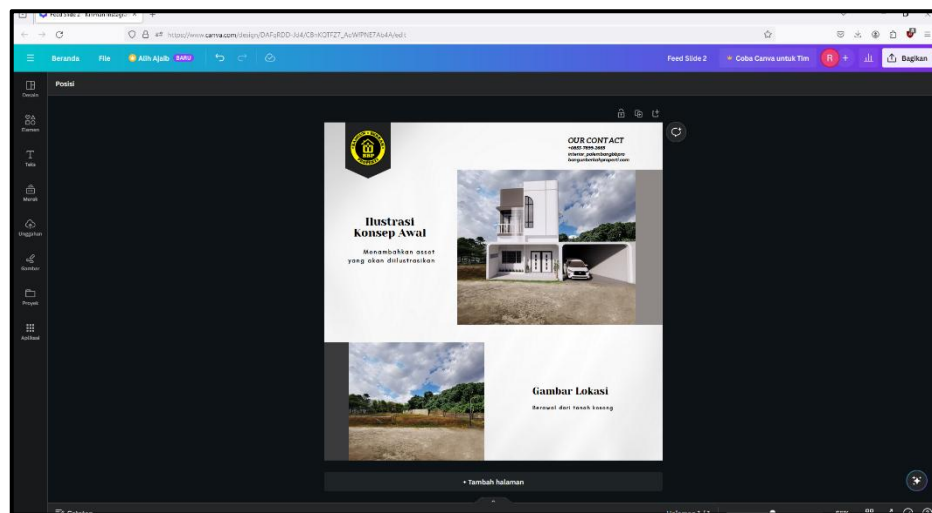
13.	Minggu 13 Agustus 2023	Libur	-	-
14.	Senin 14 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
15.	Selasa 15 Agustus 2023	Shoot video untuk company profile	09:00	17:00
16.	Rabu 16 Agustus 2023	Editing scene shooting	09:00	17:00
17.	Kamis 17 Agustus 2023	Libur	-	-
18.	Jum'at 18 Agustus 2023	Revisi camera movement dan render	09:00	17:00
19.	Sabtu 19 Agustus 2023	Libur	-	-
20.	Minggu, 20 Oktober 2020	Libur	-	-
21.	Senin 21 Agustus 2023	Mempelajari interface software Sketchup	09:00	17:00
22.	Selasa 22 Agustus 2023	Mempelajari Component Sketchup	09:00	17:00
23.	Rabu 23 Agustus 2023	Mempelajari Sketch up	09:00	17:00
24.	Kamis 24 Agustus 2023	Mempelajari Sketch up	09:00	17:00
25.	Jum'at 25 Agustus 2023	Mempelajari Sketch up	09:00	17:00
26.	Sabtu 26 Agustus 2023	Libur	-	-
27.	Minggu, 27 Agustus 2020	Libur	-	-
28.	Senin 28 Agustus 2023	Mempelajari Sketch up	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	Serah terima berkas semasa PKL	09:00	17:00

(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Bangun Berkah Properti penulisan diberikan beberapa project yang perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain poster untuk *feed instagram*.

Ini merupakan proyek pertama yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat poster untuk *feed Instagram* yang ditugaskan oleh pembimbing lapangan. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *Canva*. Berikut proses dari desain poster yang dibuat oleh Penulis :



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.1 Proses membuat Poster *before* untuk *feed Instagram*

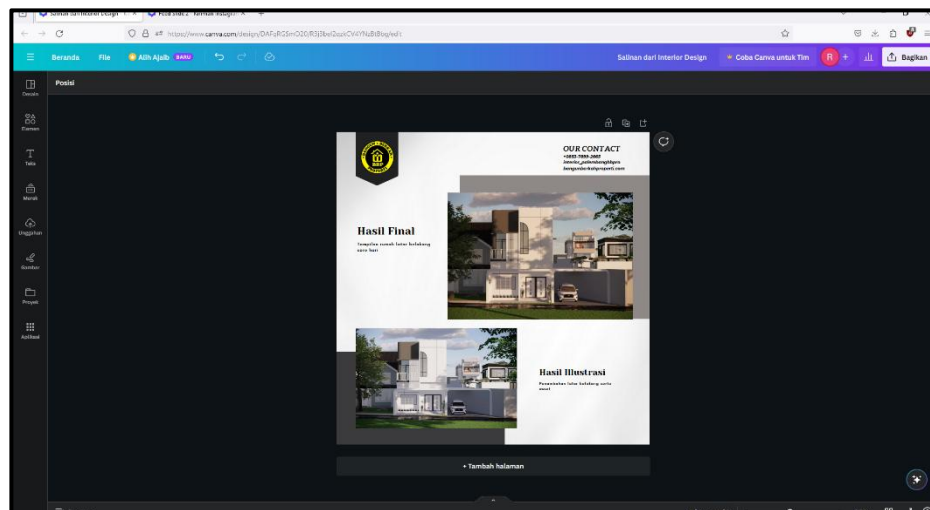
Gambar diatas adalah proses dari poster *before* desain rumah yang akan digunakan sebagai media konten dalam rangka mempromosikan hasil desain untuk *feed Instagram*. Poster ini ditujukan untuk memperlihatkan *before* renovasi rumah salah satu *client* yang bernama Pak Yansurman.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.2 Hasil Poster *Before* desain rumah

Gambar diatas adalah hasil dari poster *before* yang bertujuan untuk memperlihatkan sebelum dan sesudah melakukan tahap renovasi dari gambar lokasi hingga menambahkan Ilustrasi 3D yang telah dibuat oleh *staff design*.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.3 Proses membuat Poster desain rumah *after* untuk *feed Instagram*.

Gambar diatas adalah proses pembuatan poster desain rumah *after* untuk *feed Instagram*. Dengan menambahkan hasil ilustrasi 3D yang berkonsep

Scandinavia yang telah dibuat oleh *staf design*. ditunjukkan untuk memperlihatkan keadaan lokasi rumah setelah proses desain permodelan 3D.



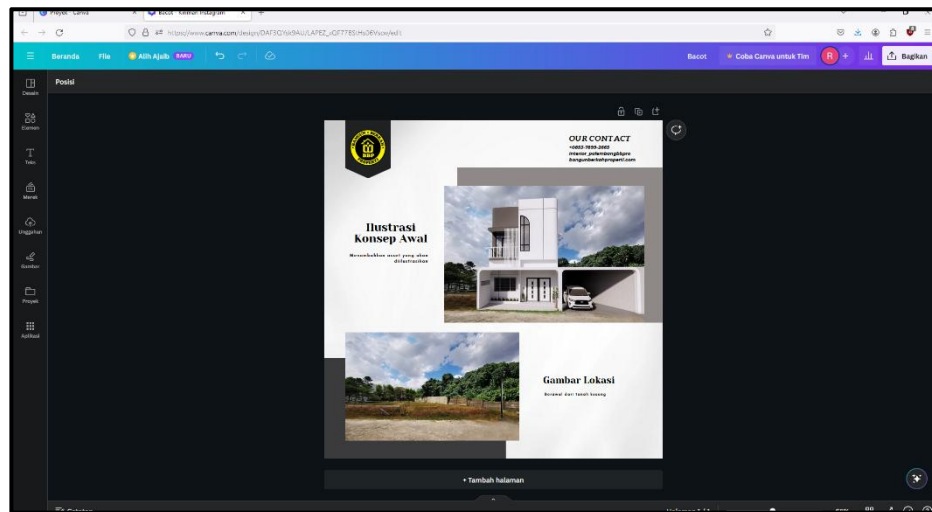
(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.4 Hasil Poster *After* desain rumah

Gambar diatas adalah hasil dari poster *after* desain rumah yang akan dijadikan sebagai konten untuk *feed Instagram*. Desain ini bertujuan untuk memperlihatkan kondisi lahan yang awalnya kosong lalu disulap dengan menambahkan ilustrasi 3D berkonsep Scandinavia. Desain rumah ini terinspirasi dari masyarakat di negara Skandinavia yang bersentuhan dengan alam. Dengan penampilan rumah lebih sederhana dan minimalis. membuatnya cocok diaplikasikan ke dalam lingkungan yang terbatas lahannya.

2. Revisi poster *before* desain rumah.

Penulis merevisi poster *before* desain rumah dikarenakan gambar lahan dan ilustrasi 3D yang ditampilkan terpotong dan disarankan oleh pembimbing lapangan agar membuat gambar yang diambil terlihat sepenuhnya



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.5 Proses revisi Poster *before* untuk *feed Instagram*

Gambar diatas adalah proses revisi dari poster *before* desain rumah yang akan digunakan sebagai media konten dalam rangka mempromosikan hasil desain untuk *feed Instagram*. Poster ini ditujukan untuk memperlihatkan *before* renovasi rumah salah satu *client* yang bernama Pak Yansurman.



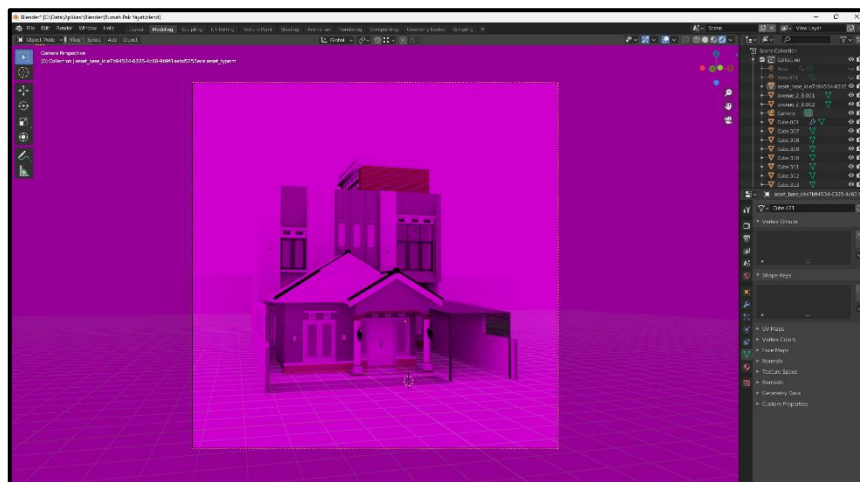
(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.6 Hasil revisi poster *Before* desain rumah

Gambar di atas adalah merupakan hasil revisi poster *before* desain rumah salah satu *client* yang bernama pak Yansurman. Penulis diminta oleh pembimbing lapangan agar gambar lahan dan ilustrasi 3D yang dibuat oleh *staf design* tidak terpotong saat ditampilkan ke dalam poster tersebut.

3. Menambahkan *texture* ke desain rumah

Penulis diberikan tugaskan oleh pembimbing lapangan untuk menambahkan *texture* ke salah satu model desain 3D rumah *client* yang bernama pak Yayat. Hasil Desain rumah tersebut dibuat oleh *staf design* yang telah memproyeksikan model ilustrasi dalam bentuk 3D menggunakan *software Blender*.

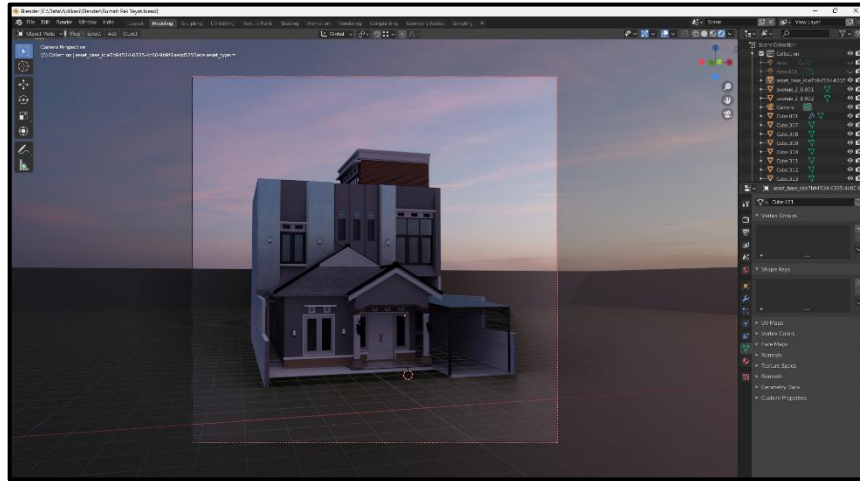


(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.7 Proses menambahkan *texture* ke desain rumah

Gambar diatas adalah tampilan proses memasukkan *texture* ke dalam desain rumah salah satu *client* yang bernama pak Yayat yang dibuat oleh *Staf Design*. Tampilan gambar berwarna ungu dikarenakan *software Blender* tidak mendeteksi adanya *texture* didalam objek desain rumah tersebut. Karena itulah

penulis ditugaskan untuk menambahkan *texture* ke dalam desain rumah tersebut.



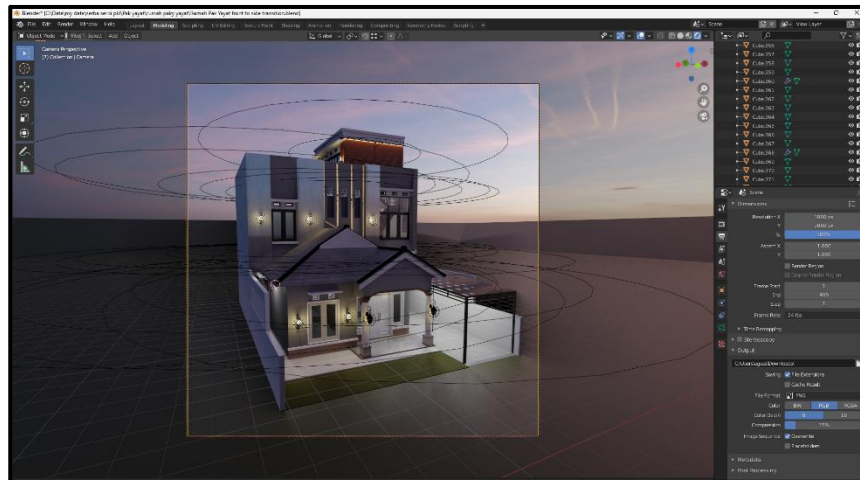
(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.8 Hasil menambahkan *texture* ke desain rumah

Gambar diatas adalah tampilan saat penulis telah menambahkan *texture* ke dalam desain rumah pak Yayat. dengan menggunakan asset *texture* yang tersedia di website “*POLIIGON*” asset *texture* yang telah ditambahkan ke desain rumah tersebut yaitu, *wispy grass*, *white/black tile*, *modern brick*, *bamboo wood*, *granite*, *grey roof tiles*, dan *streaked marble*. Untuk *background HDRI*. Penulis menggunakan *Hazy Horizon Sunset Outdoor Sky Pink & Orange 4K*, agar memberikan nuansa matahari terbenam ke desain rumah tersebut.

4. Menambahkan *lighting environment* desain rumah

Penulis ditugaskan untuk menambahkan *lighting environment* ke dalam desain rumah. Yang bertujuan untuk memperlihatkan hasil desain rumah dalam tampilan saat lampu dirumah tersebut diterapkan.



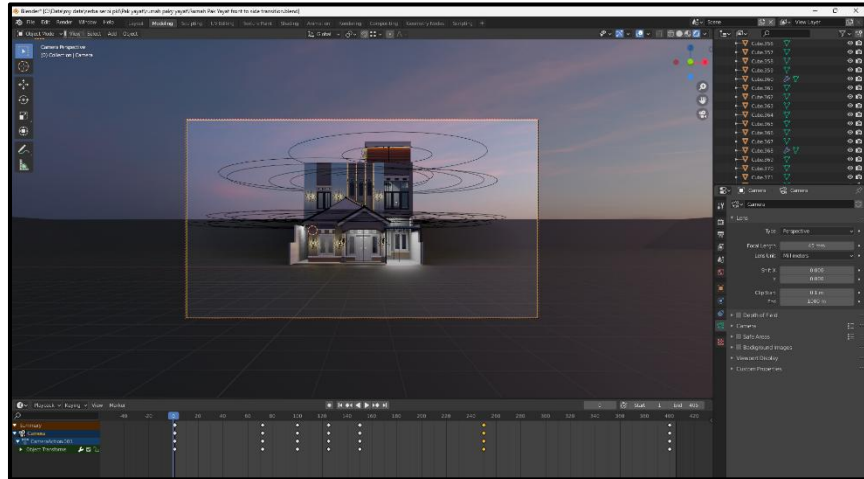
(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.9 Menambahkan *lighting environment* ke desain rumah

Gambar diatas adalah tampilan setelah penulis menambahkan *lighting environment* ke dalam desain rumah. Terdapat perubahan yang terjadi pada model rumah tersebut yaitu dari lampu yang awalnya tidak mengeluarkan cahaya setelah diberi *lighting environment* maka akan mengeluarkan cahaya ke dalam object tersebut. *Lighting environment* ini mempunyai beberapa variasi yaitu *Point*, *Sun*, *Spot*, dan *Area*. Penulis menggunakan *point* untuk memberikan kesan bohlam di bagian luar rumah, lalu menggunakan *spot* untuk membuat kesan lampu sorot di dalam rumah.

5. Menambahkan *Camera Movement* ke desain rumah

Penulis ditugaskan oleh pembimbing lapangan untuk menambahkan *camera movement* ke dalam desain rumah yang telah diproyeksikan dalam bentuk 3D oleh *staf design*, menggunakan *software Blender*.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.10 Proses penerapan *camera movement* ke desain rumah

Gambar diatas adalah tampilan proses tampak depan dari penerapan *camera movement* ke desain rumah. Penulis menggunakan resolusi 1920 px X 1080 px dengan *frame rate* 24 *fps*, Penerapan *camera movement* ini dimulai dari *frame* 1 sampai dengan *frame* 405.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

(<https://drive.google.com/file/d/1bofP9dIX06Pa9aX7-LQenlSGqy1PZXjC/view?usp=sharing>)

Gambar 3.11 Hasil penerapan *camera movement* ke desain rumah

Berikut adalah hasil *render* dari penerapan *camera movement* ke dalam desain rumah, penulis menggunakan *render engine Eevee*, dikarenakan melalui proses *render* ini lebih cepat dan tidak memakan waktu lama untuk memuat gambar yang ingin dijadikan *frame by frame* untuk dijadikan video. Penulis menggunakan *Focal Length* lensa 45 mm.

Di video tersebut pertama dari *frame* 1 menuju *frame* 72, penulis menggunakan teknik camera yang disebut “*Dolly Zoom*” , teknik ini membuat seolah camera menghampiri obyek. Lalu dari *frame* 72 menuju *frame* 100 penulis menggunakan teknik “*Pan Left*”, merupakan gerakan kamera menoleh kekiri, yang tetap menghadirkan obyek sebagai fokus utama. Dari *frame* 100 menuju *frame* 150, penulis menggunakan teknik “*Tilt Down*”, teknik merupakan gerakan secara vertikal, mendongak dari atas ke bawah, gerakan ini digunakan untuk menggiring mata penonton.

Selanjutnya dari *frame* 150 menuju *frame* 250 penulis menggunakan teknik “*Pan Left*”. Di *frame* terakhir yaitu *frame* 250 menuju *frame* 405 penulis menggunakan teknik “*crab*” ,teknik ini pada dasarnya menggerakkan kamera secara horizontal mengikuti obyek seperti kepiting. Video di render menggunakan format “*mkv*” yang dapat diakses di *link* diatas.

6. *Shoot video* untuk *company profile*

Penulis ditugaskan untuk ikut serta dalam membuat video tentang *company profile*, yang berisikan tentang identitas dari perusahaan, jasa yang di sediakan, serta visi dan misi dalam satu video yang hasilnya akan diberikan

kepada perusahaan sebagai bukti kontribusi penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Bangun Berkah Properti.



(Sumber: Rio Ramadhan 2023)

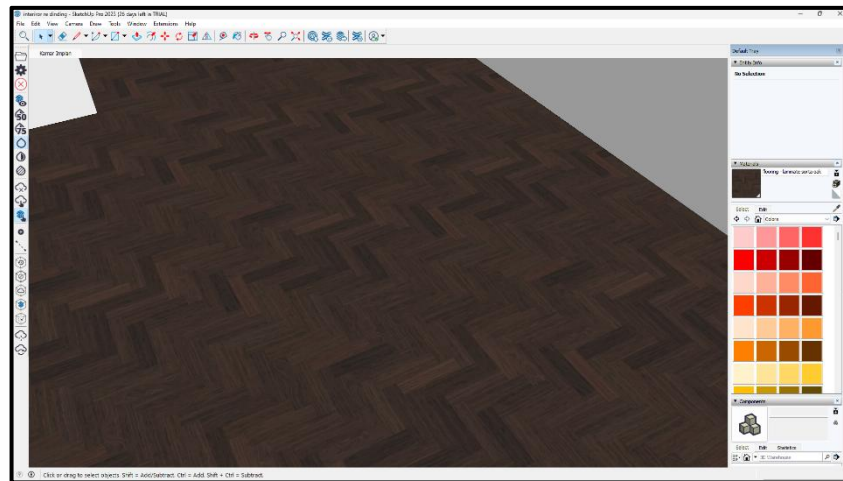
Gambar 3.12 Proses pengambilan video *Company Profile*

Disini penulis ikut andil dalam proses pengambilan video yang di tugaskan oleh Bapak Ade Wijaya selaku pemimpin Perusahaan PT Bangun Berkah Properti. Pengambilan video berlokasi di Perumahan Komplek Bumi Sako Damai (BSD) yang berada di Jl. Pangeran Ayin, Sako Baru, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Penulis beserta rekan mengunjungi salah satu proyek rumah yang sedang dibangun untuk mengambil *shots* untuk ditampilkan ke dalam *company profile*. Penulis dibekali dengan kamera *Handphone* untuk melakukan pengerjaan pengambilan video. Tujuan pengambilan video ini untuk mengambil beberapa *footage* yang dapat dilampirkan ke video tersebut.

7. Mempelajari *Software SketchUp 2023*

Penulis diarahkan oleh pemimpin Perusahaan PT Bangun Berkah Properti untuk mempelajari *Software “SketchUp 2023”* yang digunakan oleh para *Staf Design* untuk membuat rencana dan konsep dari segala informasi *material* yang diberikan oleh klien lalu memproyeksikan hasil permodelan 3D tersebut ke dalam *Software sketchUp 2023*.

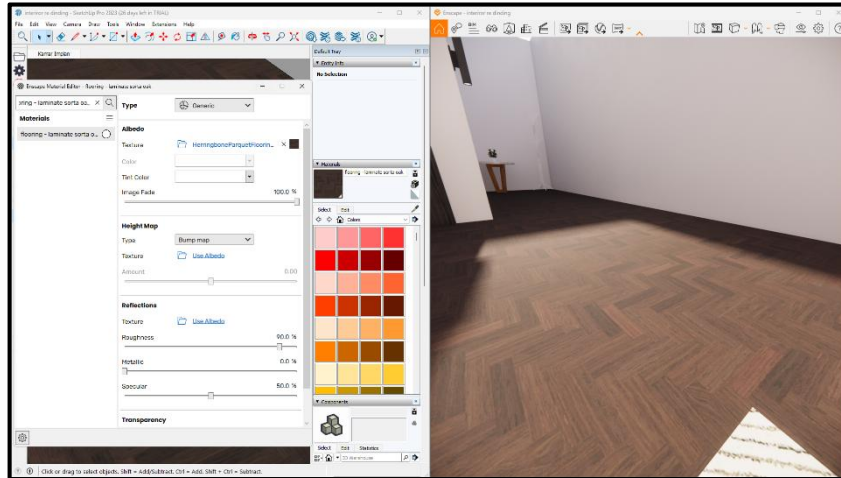


(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.13 Proses mempelajari *SketchUp 2023*

Gambar diatas adalah tampilan saat penulis memasukkan *texture* lantai ke dalam suatu proyek yang diarahkan oleh *Staf Design* kepada penulis agar dapat memahami cara kerja *software* tersebut. *Texture* tersebut dapat di unduh melalui website “*cgbookcase.com*”.

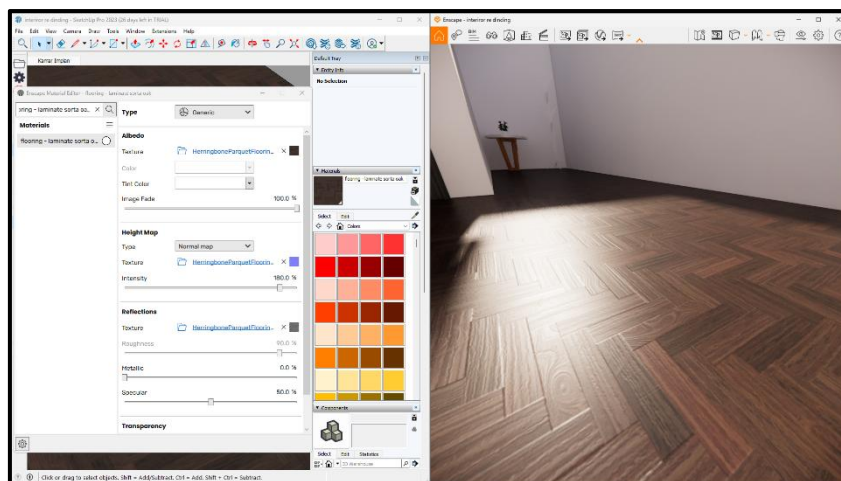
Setelah diunduh dan dikompres melalui *winrar*, *texture* pun dapat diaplikasikan ke lantai dengan cara.buka opsi *material* tekan opsi *details* pilih opsi *open or create a collection* lalu cari *texture* yang telah diunduh, maka *texture* akan otomatis diaplikasikan ke obyek yang telah diseleksi.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.14 Proses menerapkan *basecolor* ke lantai

Gambar diatas adalah tampilan saat penulis memasuki tahap *render* menggunakan *Software "Enscape"*. Perangkat lunak ini digunakan untuk memvisualisasikan konsep *material* agar terlihat lebih realistis. Digambar ini penulis mengatur suasana waktu pagi hari untuk menciptakan cahaya pantulan sinar matahari ke lantai yang telah diberi *texture herringbone Parquet Basecolor 2k*.

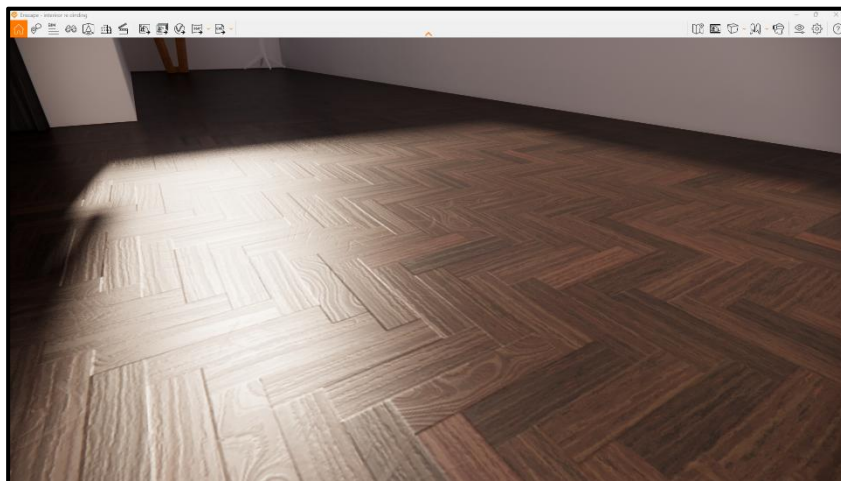


(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.15 Proses menambahkan *texture roughness* ke lantai

Gambar diatas adalah tampilan saat penulis telah memasuki tahap *render*. Setelah penulis memasukkan *texture Herringbone Parquet Basecolor 2k* ke dalam opsi *Enscape material editor Albedo* ke dalam lantai, penulis menambahkan *texture Herringbone Parquet Normal 2k*, ke dalam opsi *Height Map* dan untuk memberi kesan realistis ke dalam lantai, penulis menambahkan *Herringbone Parquet Roughness 2k* ke dalam opsi *reflections*.

Terlihat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah lantai yang hanya diberi *basecolor*, *normal map* dan lantai yang telah ditambahkan *roughness*, *texture roughness* ini memberikan kesan kedalaman lalu memberikan efek lantai kayu yang diukir dan dapat terlihat jelas ketika dipantulkan oleh cahaya matahari.



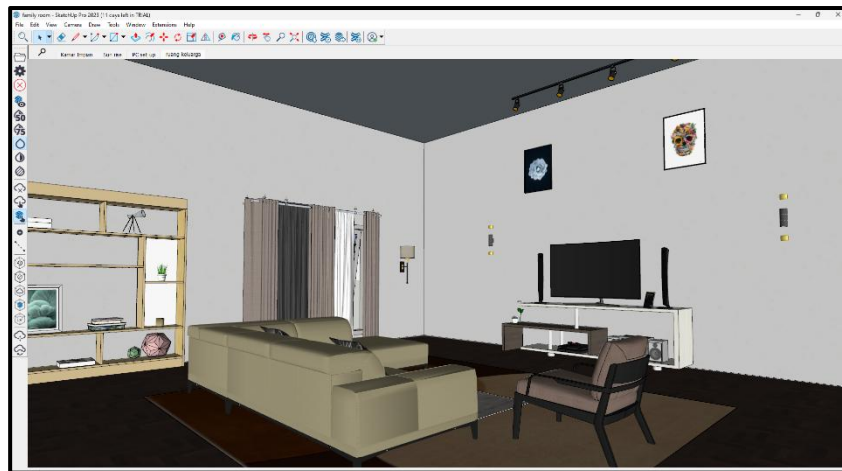
(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.16 Hasil gambar *texture* yang telah diberi *roughness*

Gambar diatas ini merupakan tampilan ketika model lantai yang telah diberi *texture base color*, *normal map* dan ditambahkan *roughness* lalu di *render* menggunakan *software Enscape* agar memberi kesan realistis pada lantai.

8. Mendesain ruang keluarga di *Software SketchUp 2023*

Penulis ditugaskan oleh pembimbing lapangan untuk menciptakan sebuah *prototype* ilustrasi desain 3D interior ruang keluarga menggunakan *software SketchUp 2023*

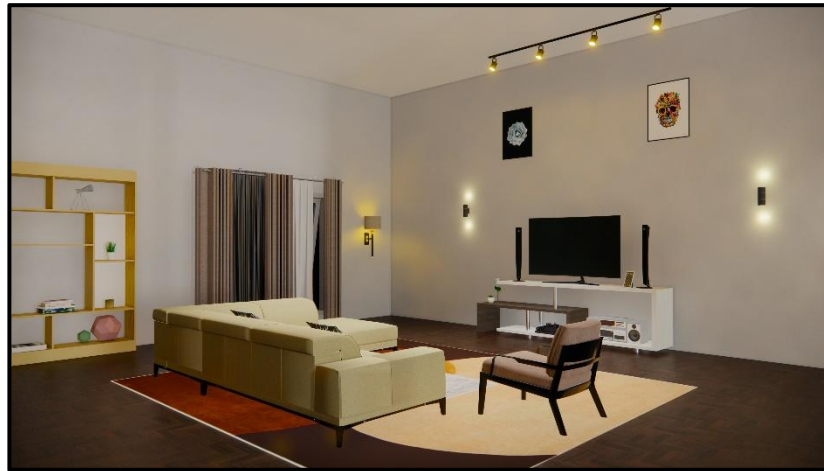


(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.17 Proses membuat desain 3D ruang keluarga

Gambar diatas merupakan proses pengerjaan mengilustrasikan desain 3D *interior* ruang keluarga, setelah melakukan *brief* dengan pembimbing lapangan, penulis menyiapkan beberapa komponen yang pada umumnya hadir di dalam ruang keluarga yaitu, sofa, televisi, karpet, rak, lampu gantung, jendela, dan gorden yang dapat di *import* melalui *3D warehouse* pada *Software SketchUp 2023* itu sendiri.

Untuk ukuran ruang keluarga ini memiliki panjang 5,85 m dan tinggi ruangan 3,20 m, disesuaikan untuk desain ruang keluarga yang tidak terlalu sempit dan tidak terlalu lebar.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

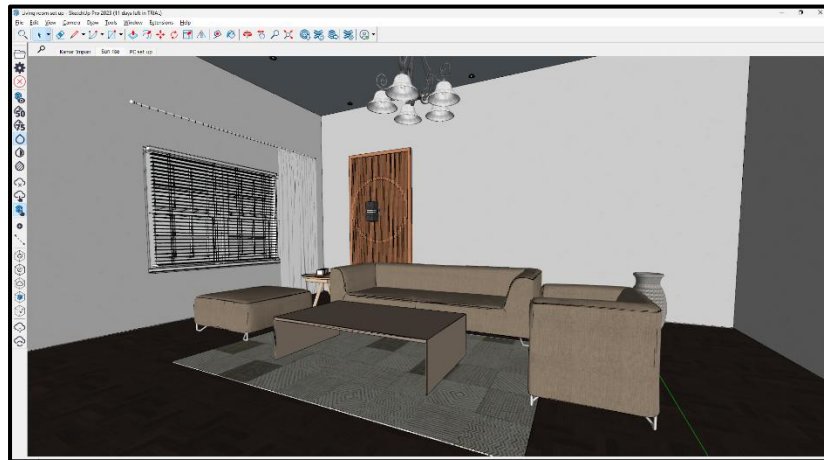
Gambar 3.18 Hasil *render* desain 3D ruang keluarga

Gambar diatas merupakan gambar hasil *render* dari prototipe desain 3D *interior* ruang keluarga melalui *software Enscape*. Dengan menggunakan *camera projection perspective, exposure 50%, Field Of View 69° (horizontal)*, dapat menciptakan efek *wide* pada pengambilan perspektif gambar yang telah di *render*.

Penulis juga menambahkan efek *self illumination* ke beberapa objek seperti lampu gantung agar dapat menciptakan cahaya untuk menerangi ruang keluarga tersebut, untuk *color temperature* menggunakan *6600 K* untuk memberi kesan pencahayaan kuning. Gambar yang di *render* menggunakan resolusi *Ultra HD 4k, 3840x2160 px* yang memiliki *aspect ratio 1.78*.

9. Mendesain ruang tamu di *Software SketchUp 2023*

Penulis ditugaskan oleh pembimbing lapangan untuk untuk menciptakan sebuah *prototipe* ilustrasi desain 3D *interior* ruang tamu menggunakan *software SketchUp 2023*.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.19 Proses pembuatan desain 3D ruang tamu

Gambar diatas merupakan proses pengerjaan mengilustrasikan desain 3D *interior* ruang tamu, ruang ini memiliki panjang 5,85 m dan tinggi 3,2 m. Penulis menyiapkan beberapa komponen yang pada umumnya hadir didalam ruang tamu yaitu, sofa, *chandelier* (lampu gantung), meja, kursi, guci, gordena, *blinds* (kerai), jendela, karpet, dan *slatwall* (dinding bilah), yang dapat di *import* melalui *3D Warehouse*.



(Sumber: Raden Muhammad Randi Bagus Anggara 2023)

Gambar 3.20 Hasil *render* desain 3D ruang tamu

Gambar diatas adalah hasil gambar dari pembuatan desain 3D *interior* ruang tamu yang telah di *render* menggunakan *software Enscape*. Hasil *render* gambar tersebut menggunakan reoslusi *Ultra HD 4k 3840x2160px* dan *Aspect ratio 1.78*. Dengan menggunakan *camera projection two-point* dengan pengaturan *exposure 50%*, *Field Of View 87° (horizontal)*.

Penulis mengambil latar belakang *sun rise*, untuk menghadirkan kesan Cahaya matahari masuk ke dalam rumah melalui jendela ruang tamu. Dengan menggunakan *color temperature 4.600K* dan *sun brightness 80%*, dapat menciptakan *sun rise* pada pagi hari di ruang tamu.

3.2 Kendala dan Cara Mengatasi

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Bangun Berkah Properti 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. Kendala teknis

Salah satu kendala yang penulis hadapi selama magang adalah terkait dengan keterbatasan spesifikasi laptop pribadi. Laptop penulis tidak sepenuhnya mumpuni untuk menangani beban kerja di perusahaan, khususnya dalam menjalankan aplikasi perangkat lunak yang dibutuhkan.

2. Keterbatasan sumber daya dan tempat di perusahaan.

Pemindahan anak magang ke ruang kerja di lantai atas, akibat dari keterbatasan sumber daya dan akses tempat, menghambat kemampuan kami untuk berinteraksi secara langsung dengan pembimbing lapangan.

3. Kesulitan beradaptasi dengan lingkungan kerja

Penulis merasa canggung saat berkomunikasi dengan senior membuat perlu lebih banyak waktu untuk membangun hubungan yang baik.

3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Kurangnya sumber daya manusia yang memadai pada divisi *content creator*, terutama dalam membuat video promosi dan gambar, yang dimana saat ini menjadi sarana sebagai ajang memperluas penyebaran informasi dan promosi terkait perusahaan tersebut.

3.2.3 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL penulis di PT Bangun Berkah Properti. Cara mengatasi masalah yang dihadapi yaitu :

- 2.3.1 Untuk mengatasi kendala keterbatasan spesifikasi laptop pribadi, penulis memutuskan untuk melakukan perbaikan dengan meningkatkan komponen utama dari *Hard Disk Drive (HDD)* ke *Solid State Drive (SSD)*. Peningkatan ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja laptop dan efisiensi pengerjaan tugas di lingkungan perusahaan.
- 2.3.2 Meningkatkan efektivitas belajar dan mengatasi potensi kelelahan, penulis memutuskan untuk menetap di lantai atas selama proses magang. Langkah ini membantu penulis untuk menciptakan lingkungan

yang kondusif untuk belajar dan berkontribusi pada peningkatan kinerja pribadi.

- 2.3.3 Agar dapat mengatasi kendala berkomunikasi dengan senior, penulis menetapkan untuk lebih berani bertanya dan terbuka. Melalui obrolan penulis berharap dapat memperkaya pemahaman berupa ilmu pengetahuan di lingkungan perusahaan.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan

Untuk mengatasi kendala kurangnya eksposur di pasar diatasi dengan penambahan divisi *content creator* di perusahaan, manajemen mengambil langkah proaktif dengan menambah divisi *content creator*. Keputusan ini diambil untuk memastikan bahwa perusahaan dapat meraih perhatian target pasar melalui konten yang kreatif dan informatif.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Bangun Berkah Properti. Penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru, terutama mengenai dunia kerja yang sesungguhnya dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan di perkuliahan. Pembuatan *3D Modelling* merupakan suatu kegiatan yang cukup menguras pemikiran dan waktu, sehingga untuk menciptakan dan memvisualisasikan karya harus didasari dengan pengetahuan mengenai dunia permodelan.

4.2 Saran

Berikut adalah saran dari saya untuk PT Bangun Berkah Properti kedepannya agar menjadi lebih baik lagi :

1. Perusahaan diharapkan dapat membuat promosi dengan cara yang lebih baik dan kreatif untuk menarik pelanggan.
2. Untuk mengatasi kendala ruang sempit, perusahaan dapat mempertimbangkan investasi dalam pengoptimalan ruang atau menyusun jadwal yang efisien untuk memaksimalkan penggunaan area yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Hikmawati, F. (2019). *Metode Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada Andi

Sugiyono (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Sugiyono (2018:229). *Metode Penelitian Kualitatif Bandung. Metode Penelitian Kualitatif, Bandung*. 2018:229 (1):1-23

