



7.87%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 DEC 2024, 12:43 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL 0.18% ● CHANGED TEXT 7.69%

Report #24225443

1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Program kerja profesi adalah tahap penting dalam pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi, berfungsi sebagai jembatan antara dunia akademik dan dunia kerja. Melalui program ini, mahasiswa dapat mempelajari lebih dalam dinamika serta tantangan di lingkungan kerja. Kerja profesi tidak hanya memungkinkan mahasiswa memahami penerapan teori yang dipelajari di kampus, tetapi juga memberi ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam konteks profesional. Mahasiswa berkesempatan untuk mempraktikkan ilmu pengetahuan dan membangun pengalaman nyata di dunia kerja. Mereka belajar mengenai tata cara kerja di perusahaan atau institusi, berinteraksi dengan profesional, dan memahami tuntutan dunia kerja. Dalam kerja profesi, mereka dihadapkan pada situasi nyata yang menuntut kemampuan berpikir kritis, adaptasi cepat, dan penyelesaian masalah secara mandiri. Selain itu, kerja profesi juga melibatkan pembelajaran tentang etika kerja, manajemen waktu, komunikasi efektif, dan kolaborasi dalam tim. Mahasiswa aktif terlibat dalam proyek perusahaan, mempelajari langsung bagaimana organisasi bekerja, dari perencanaan hingga eksekusi. Program kerja profesi di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) bertujuan membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang tidak selalu didapatkan di kelas. Kerja profesi membantu memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk melihat bagaimana teori diterapkan dalam konteks kerja yang nyata. Tidak hanya aspek teknis yang

dipelajari, mahasiswa juga diajarkan keterampilan non-teknis, seperti menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan tepat dalam situasi kompleks. Kemampuan ini sangat penting karena setiap keputusan dalam dunia kerja bisa berdampak langsung pada kesuksesan proyek. Mahasiswa juga belajar bekerja secara efisien, terorganisir, dan bertanggung jawab. A-1 Kerja profesi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal. Mahasiswa belajar berkolaborasi dengan orang dari berbagai latar belakang, mengasah kemampuan komunikasi, beradaptasi dengan lingkungan yang heterogen, serta membangun hubungan kerja yang baik. Dalam program ini, praktikan melaksanakan tugas di PT. Jaya Real Property, Tbk, di divisi promosi. Praktikan mempelajari desain interior untuk promosi properti, pembuatan materi promosi, serta strategi pemasaran. Praktikan juga belajar memvisualisasikan desain agar menarik bagi konsumen, serta mengembangkan manajemen waktu yang baik di dunia kerja. Diharapkan, praktikan mampu mengaplikasikan ilmu dari perkuliahan dan memberikan kontribusi nyata di dunia kerja. 25 29 30 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2

1. Maksud Kerja Profesi Pelaksanaan Kerja Profesi ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan akademik, khususnya mata kuliah Kerja Profesi di Program Studi Desain Produk, Universitas Pembangunan Jaya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mahasiswa mengenai dunia kerja di luar lingkungan kampus. Dengan demikian, mahasiswa yang menjalani Kerja Profesi akan mendapatkan gambaran tentang minat yang ingin mereka kembangkan lebih lanjut setelah menyelesaikan studi di Universitas Pembangunan Jaya. Sementara itu, melaksanakan kerja profesi di PT. Jaya Real Property bermaksud untuk menambah pengalaman mahasiswa di bidang desain interior yang difokuskan pada promosi properti. Mahasiswa dapat merasakan langsung bagaimana dunia kerja profesional di industri properti, khususnya di divisi promosi. Dalam kegiatan ini, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam mengenai desain interior sebagai alat pemasaran, serta cara menciptakan materi promosi visual yang efektif dan menarik. 1.2.2. Tujuan

Kerja Profesi 1. Menambah wawasan dan pemahaman tentang proses desain interior dalam konteks promosi properti. 2. Menerapkan teori desain yang telah dipelajari di universitas ke dalam proyek-proyek nyata di perusahaan, seperti pembuatan desain interior sebagai materi promosi dan berbagai produk promosi lainnya. 3. Melatih kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan pengambilan keputusan dan bersikap profesional dalam menangani proyek promosi, baik dalam tim maupun secara mandiri. 4. Meningkatkan kerjasama tim, dengan belajar untuk saling membantu dan menerima pendapat anggota tim.

1.3 Tempat Kerja Profesi Kantor utama atau pusat PT. Jaya Real Property, Tbk terletak di CBD Emerald, Jl. Boulevard Bintaro Jaya Blok CE, Parigi, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan. Praktikan ditempatkan pada salah satu Marketing Gallery anak perusahaan PT. Jaya Real Property yang terletak di Jl. Jombang Raya No.73-71, Pd. Jaya, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Program kerja profesi mulai dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 30 September 2024. Selama periode tersebut, praktikan diwajibkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan di lokasi Kerja Profesi (KP) masing-masing, mengikuti jadwal kerja yang telah ditentukan oleh pihak perusahaan atau institusi terkait. Praktikan diharapkan menjalani jam kerja sesuai ketentuan yang berlaku, sehingga dapat merasakan pengalaman nyata dalam lingkungan profesional serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di bidangnya.

A-3 Adapun jam kerja praktikan di PT. Jaya Real Property, Tbk sesuai dengan informasi pihak SDM Perusahaan, yaitu hari Senin sampai Jumat, dimulai dari jam 08.30 – 17.30 WIB. Dengan begitu, praktikan melaksanakan kerja a profesi selama 440 jam.

10 12 25 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA

2 6 10 11 28 PROFESI 3.3 Sejarah Perusahaan 2.1 1 Sejarah dan Visi Misi PT. **2 5** Jaya Real Property, Tbk. **2 5** PT Jaya Real Property, Tbk. memulai perjalanannya pada 25 Mei 1979 dengan nama PT Bintaro Raya. **5 18** Sejak awal, perusahaan ini memfokuskan diri pada pengembangan dan pengelolaan properti, terutama di wilayah Jakarta Selatan dan Tangerang. **2 5 9** Dalam perjalanannya, perusahaan

terus berkembang menjadi salah satu pengembang terkemuka di Indonesia, dengan portofolio yang mencakup berbagai proyek seperti perumahan, kondominium, kawasan superblok mixed-use, serta fasilitas komersial seperti pusat perbelanjaan, hotel, rumah sakit, hingga pengelolaan jalan tol dan distribusi air bersih. Salah satu pencapaian besar PT Jaya Real

Property, Tbk. adalah pengembangan kawasan Bintaro Jaya, yang menjadi contoh kawasan hunian dan komersial terpadu dengan konsep yang ramah lingkungan. Kawasan ini dirancang untuk menciptakan keseimbangan antara fungsi hunian dan komersial, yang memadukan kenyamanan tempat tinggal dengan fasilitas yang mendukung kegiatan bisnis dan sosial. Melalui pengembangan ini, perusahaan berkomitmen untuk menghadirkan lingkungan yang berkelanjutan dan berfokus pada kesejahteraan komunitas. Seiring dengan perubahan kebutuhan masyarakat akan gaya hidup yang lebih modern dan berkelanjutan, PT Jaya Real Property, Tbk. terus berinovasi dalam

menciptakan lingkungan yang terintegrasi. **14** Dengan lebih dari 3.000 hektar lahan yang tersebar di lokasi strategis, perusahaan ini menjadi pilihan utama bagi masyarakat yang ingin tinggal di kawasan dengan pertumbuhan pesat seperti Tangerang. PT Jaya Real Property, Tbk. juga memainkan peran penting dalam pengembangan distrik komersial, menarik minat perusahaan besar, start-up di industri kreatif, serta berbagai merek ritel terkemuka di Indonesia. **8** Sebagai bagian dari Pembangunan Jaya Group dan tercatat di Bursa Efek Indonesia, PT Jaya Real Property, Tbk.

terus menunjukkan pertumbuhan yang stabil dengan fokus pada pengembangan yang bertanggung jawab. Perusahaan ini tetap berkomitmen untuk menghadirkan nilai jangka panjang melalui proyek-proyek berkualitas yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pasar, tetapi juga memperkaya komunitas di sekitarnya.

2 3 8 10 12 17 PT. Jaya Real Property, Tbk. didirikan dan terbentuk dengan visi dan misi sebagai berikut: Visi Menjadi salah satu

pengembang dan pengelola properti terbaik di Indonesia. **1 2 3 4 6 7** Misi Mencapai pertumbuhan pendapatan di atas rata-rata pertumbuhan industri real estate dan properti di Indonesia. > Memberi produk dan pelayanan yang

bermutu yang memuaskan konsumen. ☒ Membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan iklim kerja yang baik untuk mencapai kinerja yang tinggi. ☒ Mengoptimalkan produktivitas seluruh sumber daya yang dimiliki demi manfaat konsumen, pemegang saham dan karyawan. ☒ Peduli pada aspek sosial dan lingkungan di setiap unit usaha. Adapun dalam pelaksanaan usahanya, PT.

1 Jaya Real Property, Tbk. menjunjung nilai-nilai dasar sebagai berikut: ☒ Integritas Keinginan untuk bertindak konsisten sesuai dengan kode etik, moral, nilai-nilai dan budaya perusahaan (termasuk bersikap jujur dan adil terhadap semua pihak) ☒ Keadilan Keinginan untuk bersikap dan bertindak secara objektif, tidak bias, tidak memihak dan tidak diskriminatif ☒ Komitmen Organisasi Dorongan untuk menyesuaikan perilaku pribadi dengan kebutuhan dan kepentingan organisasi/perusahaan, mendahulukan kepentingan dan nama baik organisasi daripada kepentingan pribadi ☒ Dorongan Berprestasi Dorongan untuk mencapai hasil terbaik (standar prestasi, keunggulan kompetitif) melalui usaha atau penyempurnaan yang berkesinambungan ☒ Intrapreneurship Dorongan untuk menciptakan peluang dan bertindak untuk meningkatkan kinerja perusahaan yang lebih baik. Berani mengambil

resiko dalam bertindak mengatasi hambatan atau menangkap peluang baik saat ini maupun di masa yang akan datang 2.1.2 Bintaro Plaza Residences Bintaro Plaza Residences (BPR) merupakan kawasan hunian dan komersial yang terletak di jantung Bintaro Jaya, membawa konsep integrated lifestyle yang menyatukan kemudahan akses, fasilitas lengkap, dan hiburan untuk mendukung gaya hidup modern dan dinamis. 22 Berada di wilayah strategis di selatan Jakarta, BPR menjadi pusat komunitas generasi muda dan kreatif.

Pengembangannya berfokus pada menghadirkan kenyamanan hidup di kawasan mixed-use yang memberikan akses mudah ke berbagai fasilitas dan kebutuhan sehari-hari. Setelah sukses dengan Breeze Tower dan Altiz Tower, A-7

yang diluncurkan pada tahun 2013 dan berhasil terjual habis dalam waktu singkat, BPR kini melanjutkan kesuksesan dengan memperkenalkan Creativo Tower. 11 16

Bintaro Plaza Residences dikembangkan dengan pendekatan Transit Oriented

Development (TOD), yang dirancang untuk memberikan kemudahan mobilitas bagi penghuninya.

Konsep TOD ini mengintegrasikan desain kota yang mendorong interaksi sosial, menghubungkan orang, bangunan, dan ruang publik dengan aksesibilitas yang tinggi, baik melalui jalur pejalan kaki, sepeda, maupun angkutan umum. Kawasan ini juga dikelilingi oleh berbagai fasilitas pendukung seperti pusat perbelanjaan Bintaro Plaza, sekolah Pembangunan Jaya, Aviary Park, Stasiun Pondok Ranji, dan Rumah Sakit Mitra Keluarga, semuanya dapat dicapai hanya dengan berjalan kaki. Selain fasilitas yang lengkap, Bintaro Plaza Residences menawarkan berbagai tipe hunian apartemen yang sesuai dengan kebutuhan beragam konsumennya, mulai dari tipe studio, 1 bedroom, 2 bedroom, hingga 3 bedroom. Ada pula inovasi terbaru yang dihadirkan oleh BPR adalah tipe hunian CO-OFFICE, yang menggabungkan kenyamanan tempat tinggal dengan ruang kerja yang fleksibel, menjawab kebutuhan gaya hidup dan pekerjaan yang semakin terintegrasi di era modern ini.

3.4 Struktur Organisasi 2.2.1 Struktur Organisasi PT. 2 6
10 11 28 Jaya Real Property, Tbk. Berikut adalah uraian fungsi dan tugas untuk setiap jabatan atau divisi di PT. Jaya Real Property, Tbk.: 1.

RUPS (Rapat Umum Pemegang Saham). RUPS adalah organ tertinggi yang memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan strategis perusahaan, seperti pembagian dividen dan perubahan anggaran dasar. Keputusan diambil berdasarkan suara mayoritas pemegang saham, termasuk pengangkatan dan pemberhentian direksi serta komisaris.. 2. Komisaris Utama. Komisaris Utama memberikan arahan dan mengawasi operasional perusahaan untuk memastikan kesesuaian dengan visi dan misi yang telah ditetapkan. 19 Ia juga bertanggung jawab atas pengawasan pelaksanaan Rencana Jangka Panjang Perusahaan (RJPP) dan Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP). 3. Ketua Komite Audit. Ketua Komite Audit memastikan transparansi dan akurasi laporan keuangan perusahaan dengan mengawasi proses audit. Ia juga menilai risiko keuangan dan operasional yang dihadapi perusahaan serta memberikan rekomendasi untuk mengurangi risiko tersebut. 4. Direktur Utama. Direktur Utama memegang tanggung jawab tertinggi dalam operasional sehari-hari perusahaan dan menetapkan kebijakan strategis. Ia juga berfungsi sebagai penghubung antara

Dewan Komisaris dan tim manajemen dalam pengambilan keputusan penting. 5. Kepala Internal Audit. Kepala Internal Audit memastikan semua proses bisnis berjalan sesuai prosedur yang ditetapkan dengan melakukan audit rutin. Ia juga mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efisiensi. 6. Wakil Direktur Utama. Wakil Direktur Utama mendukung Direktur Utama dalam menjalankan tanggung jawab operasional sehari-hari perusahaan. Ia biasanya menangani aspek-aspek tertentu, seperti pengawasan divisi atau proyek strategis. 7. Manajemen Representatif ISO 9001:2015. **4** Manajemen Representatif bertanggung jawab untuk memastikan sistem manajemen mutu sesuai dengan standar internasional ISO 9001:2015. Ia juga mengawasi pelaksanaan audit sertifikasi dan mengidentifikasi area untuk perbaikan berkelanjutan. 8. Sekretaris Perusahaan. **21** Sekretaris Perusahaan berperan sebagai penghubung antara manajemen dan pemangku A-9 kepentingan eksternal, seperti pemegang saham. Tugasnya meliputi pengelolaan administrasi dan memastikan kepatuhan terhadap semua regulasi yang berlaku. 9. Direktorat. Direktorat terdiri dari para direktur yang mengelola fungsi-fungsi spesifik perusahaan, seperti pemasaran dan keuangan. Setiap direktur bertanggung jawab untuk memastikan divisinya berkontribusi optimal terhadap pencapaian tujuan perusahaan. 10. General Manager Pengembangan Usaha. General Manager Pengembangan Usaha bertugas menjajaki peluang bisnis baru dan merumuskan strategi ekspansi. Ia juga mengawasi proyek baru dan menganalisis tren pasar untuk menjaga daya saing perusahaan. 11. General Manager Pemasaran. General Manager Pemasaran bertanggung jawab atas semua kegiatan pemasaran dan branding perusahaan. Ia merancang strategi pemasaran yang efektif untuk meningkatkan penjualan dan menarik pelanggan baru. 12. General Manager Proyek. General Manager Proyek memimpin pengelolaan proyek properti dan memastikan semua berjalan sesuai jadwal dan anggaran. Ia juga bekerja sama dengan kontraktor dan konsultan untuk memastikan keberhasilan proyek. 13. General Manager SDM dan Umum. General Manager SDM dan Umum mengelola semua aspek sumber daya manusia, termasuk rekrutmen dan pengembangan karyawan. Ia juga bertanggung jawab atas administrasi

umum dan manajemen fasilitas. 14. General Manager Kerjasama Investasi. General Manager Kerjasama Investasi mengelola hubungan perusahaan dengan investor dan mitra bisnis strategis. Ia mencari peluang investasi baru dan memastikan kerjasama berjalan sesuai kepentingan perusahaan. 15. General Manager Keuangan: General Manager Keuangan memimpin departemen keuangan dan bertanggung jawab atas perencanaan anggaran serta laporan keuangan. Ia memastikan perusahaan mematuhi regulasi yang berlaku dan mengelola risiko keuangan. 16. General Manager Property Management. Bertugas mengelola aset properti perusahaan, termasuk pengelolaan gedung, fasilitas, penyewa, dan pemeliharaan properti untuk memastikan nilai aset tetap optimal. 17. General Manager Pertanahan dan Kawasan. Bertanggung jawab atas pengelolaan lahan dan properti perusahaan, termasuk perencanaan pengembangan lahan, pengurusan izin, dan manajemen kawasan properti.

2.2.2 Struktur Organisasi Bintaro Plaza Residence

Berikut adalah uraian fungsi dan tugas masing-masing posisi dalam struktur organisasi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence:

1. Manajer Pemasaran. Bertanggung jawab atas pengembangan strategi pemasaran dan peningkatan brand awareness untuk meningkatkan penjualan unit kondominium.
2. Manajer Penjualan. Mengelola tim penjualan dan bertanggung jawab mencapai target penjualan unit kondominium.
3. Manajer Promosi. Merencanakan dan menjalankan kegiatan promosi yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat konsumen.
4. Manajer Purna Jual. Mengelola layanan purnajual, termasuk menangani keluhan pelanggan dan pemeliharaan pasca-penjualan.
5. Manajer Proyek. **26** Memastikan proyek pembangunan berjalan sesuai rencana, jadwal, dan anggaran yang telah ditetapkan. A-11
6. Manajer Arsitektur. Bertanggung jawab atas perancangan arsitektur dan estetika bangunan agar sesuai dengan konsep desain.
7. Manajer Sipil. Memastikan semua aspek teknis konstruksi sipil memenuhi standar kualitas dan keselamatan yang berlaku. **29** **3.5**

Kegiatan Umum Perusahaan 2.3

1. Kegiatan Umum PT. Jaya Real Property

Jaya Real Property berfokus pada pembangunan kawasan hunian, komersial, dan infrastruktur yang berkelanjutan, dengan proyek-proyek besar seperti Bintaro Jaya sebagai salah satu pencapaian utama mereka. Selain mengelola

pembangunan, perusahaan ini juga terlibat dalam pengelolaan anak-anak perusahaannya, yang mencakup berbagai segmen properti dan investasi di sektor real estate. Beberapa anak perusahaan yang tergabung dalam grup ini turut berperan penting dalam mendukung operasionalnya, terutama dalam usaha patungan (joint ventures) dan proyek investasi langsung maupun tidak langsung. Misalnya, Jaya Real Property memiliki usaha patungan dengan pengembang dan investor lain dalam pembangunan pusat perbelanjaan serta fasilitas komersial yang memberikan nilai tambah bagi kawasan seperti Bintaro Xchange dan Graha Raya. Proyek-proyek ini tidak hanya mencakup pembangunan hunian, tetapi juga infrastruktur penting seperti jalan tol, stasiun kereta, dan fasilitas umum lainnya, yang memperkuat daya tarik kawasan.

2.3.2. Kegiatan Umum Unit Kondominium Bintaro Plaza Residences Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence, yang merupakan bagian dari PT Jaya Real Property Tbk, berfokus pada pengembangan dan penyediaan hunian vertikal yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan kalangan menengah ke atas. Kegiatan utama mereka adalah mengelola pembangunan kompleks apartemen yang terintegrasi dengan berbagai fasilitas publik dan akses transportasi yang strategis. Kondominium ini tidak hanya menyediakan tempat tinggal, tetapi juga menawarkan berbagai fitur yang mendukung gaya hidup modern, seperti pusat perbelanjaan, sarana kesehatan, pendidikan, dan hiburan. Bintaro Plaza Residence dikelola dengan konsep one-stop living, di mana semua kebutuhan penghuni dapat terpenuhi dalam satu kawasan. Perusahaan mengembangkan unit-unit apartemen dengan berbagai tipe, dari studio hingga 3 kamar tidur, untuk menjangkau berbagai segmen pasar, termasuk para profesional muda, keluarga, hingga entrepreneur. Selain itu, PT Jaya Real Property juga memperkenalkan unit cofice yang merupakan kombinasi antara hunian dan ruang kerja, sejalan dengan meningkatnya kebutuhan akan fleksibilitas kerja.

2.3.3. Kegiatan Umum Divisi Promosi

Dalam program kerja profesi ini, praktikan ditempatkan di divisi promosi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence. Berikut ini kegiatan umum yang dilakukan divisi promosi:

2.3.3.1. Kelengkapan Divisi Promosi Divisi

Promosi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence memiliki dua kelengkapan utama yang mendukung kegiatan pemasaran, yaitu Sales Point dan Show Unit.

1. Sales Point. Sales Point adalah lokasi tempat tim promosi berinteraksi langsung dengan calon pembeli. Di sini, customer dapat berkonsultasi dan mendapatkan informasi detail mengenai unit yang ditawarkan. Sales Point didesain untuk menciptakan suasana nyaman guna mendukung diskusi dan negosiasi yang efektif.

2. Show Unit. Show Unit berfungsi sebagai display interior unit apartemen yang dijual, memberikan gambaran nyata tentang layout dan kualitas ruangan apartemen. Selain itu, Show Unit sengaja diletakkan di dalam sebuah café, sebagai bagian dari A-13 strategi marketing untuk lebih mudah menarik perhatian dan menciptakan pengalaman lebih santai dan menarik bagi calon pembeli.

2.3.3.2. Analisis Strategi Promosi Divisi Promosi bertanggung jawab dalam merencanakan dan menjadwalkan kegiatan promosi dengan terlebih dahulu menganalisis kondisi pasar. **24** Analisis ini meliputi pemahaman terhadap tren pasar, preferensi konsumen, serta segmen target yang tepat. Dengan informasi ini, tim promosi dapat menentukan jenis promo yang paling efektif. Selain itu, analisis pasar juga membantu dalam menentukan waktu yang tepat untuk meluncurkan promosi atau event. Berdasarkan hasil analisis tersebut, divisi promosi menyusun strategi yang terfokus pada efektivitas penyampaian pesan dan pemilihan media promosi yang tepat. Pemilihan saluran promosi, seperti media sosial, pameran properti, atau iklan digital, disesuaikan dengan target audiens untuk memaksimalkan jangkauan dan dampak yang didapat.

2.3.3.3. **15** Menyediakan Media Promosi Divisi Promosi juga bertanggung jawab dalam menentukan media promosi yang tepat, baik secara online maupun offline, untuk menjangkau target pasar. Media promosi online mencakup sosial media, iklan digital (ads), serta platform daring lainnya yang relevan. Sementara itu, media promosi offline meliputi pemasangan umbul-umbul, billboard, roll-up banner, dan berbagai bentuk material fisik lainnya yang ditempatkan di lokasi strategis. Berdasarkan hasil analisis pasar, tim promosi menentukan desain, penempatan, dan konten yang tepat

untuk setiap media promosi. Selain itu, konten yang disusun juga disesuaikan dengan karakteristik target audiens, baik dari segi visual maupun narasi, untuk memaksimalkan daya tarik dan dampak promosi.

2.3.3.4. Mengadakan Event Promosi Divisi Promosi Unit juga secara rutin mengadakan berbagai event promosi untuk menarik minat calon pembeli dan memperkuat hubungan dengan customer potensial. Beberapa jenis event yang sering diadakan meliputi:

1. Open Table. Open table biasa diadakan di lokasi seperti restoran atau café. Dalam event ini, divisi promosi menyiapkan meja, dua kursi, dan roll-up banner sebagai media promosi. Sales yang berjaga di tempat akan membagikan brosur, menjelaskan produk, serta berusaha mengumpulkan leads berupa data customer yang berpotensi tertarik untuk membeli.
2. Pameran. Pameran seringkali diadakan di pusat perbelanjaan atau event besar lainnya untuk memperluas jangkauan promosi. Di event ini, selain menggunakan media promosi seperti brosur dan roll-up banner, divisi promosi juga menghadirkan maket properti. Maket ini menjadi daya tarik utama yang memungkinkan calon pembeli melihat gambaran visual dari proyek properti yang ditawarkan, membantu mereka memahami lebih jelas mengenai bentuk dan konsep unit yang dijual.
3. Customer Gathering. Customer Gathering adalah event khusus yang diadakan untuk calon pembeli yang sudah berada di tahap akhir proses pembelian atau hampir menyelesaikan transaksi. Event ini biasanya berbentuk pertemuan informal atau jamuan untuk membangun hubungan yang lebih personal antara calon pembeli dengan pihak penjualan. Di sini, customer yang hampir closing diberi kesempatan untuk bertanya lebih lanjut tentang detail pembelian, fasilitas, serta mendapatkan penawaran khusus. Event ini juga bertujuan untuk memperkuat rasa percaya customer terhadap produk, sehingga meningkatkan peluang terjadinya kesepakatan akhir atau closing.

A-15 3.1 Bidang Kerja Selama masa pelaksanaan kerja profesi di PT. Jaya Real Property, Tbk., praktikan ditempatkan di Divisi Promosi, Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence. Divisi ini bertanggung jawab atas berbagai kegiatan promosi dan pemasaran, baik untuk keperluan internal maupun

eksternal perusahaan. Praktikan secara khusus bergabung dengan tim desain, yang dalam mendukung visualisasi media promosi. Tugas utama praktikan adalah mendukung pembuatan berbagai desain media promosi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Terutama dalam pembuatan media promosi desain interior untuk Tower Creativo, tower ketiga BPR yang masih dalam proses pembangunan dan menjadi fokus utama promosi Perusahaan saat ini. Tower Creativo sedang dipromosikan secara intensif sebagai salah satu produk unggulan perusahaan, sehingga desain interior yang menarik dan fungsional sangat dibutuhkan untuk menjadi gambaran tambahan bagi para calon pembeli. Dalam pengerjaannya, praktikan menjalani serangkaian proses mulai dari memahami floormap unit apartemen di Tower Creativo, hingga menyusun konsep desain melalui moodboard. Setelah penyusunan moodboard, praktikan melanjutkan dengan mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam bentuk desain 3D menggunakan software desain, yaitu Rhinoceros dan SketchUp. Tahap akhir dari proses ini adalah rendering, yang menghasilkan visualisasi akhir desain interior. Desain yang dihasilkan oleh praktikan secara berkala didiskusikan dengan pembimbing untuk mendapatkan masukan dan arahan, dan revisi dilakukan hingga desain tersebut sesuai dengan standar yang diharapkan. Selain membuat materi desain interior Tower Creativo, praktikan juga bertugas membantu pembuatan media promosi lainnya. Tugas ini meliputi pembuatan konten promosi untuk media sosial, materi promosi offline, hingga desain untuk A-17 kebutuhan acara yang diselenggarakan oleh perusahaan, seperti undangan, signage, dan berbagai elemen visual yang mendukung jalannya acara. Terkadang, praktikan menerima panduan berupa moodboard atau arahan konsep dari pembimbing. Namun, praktikan juga sering kali bekerja dengan menurunkan key visual desain yang telah dirancang oleh tim desain sebelumnya, dan mengaplikasikannya ke dalam berbagai format desain lain yang sesuai dengan kebutuhan promosi. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mengembangkan keterampilan dalam mengeksekusi dan menerapkan konsep visual secara konsisten ke berbagai media promosi yang berbeda. Dalam menjalankan semua

tugas tersebut, praktikan secara aktif berkomunikasi dengan tim desain dan pembimbing untuk memastikan setiap output yang dihasilkan sesuai, serta mendukung tujuan promosi. 3.2 Pelaksanaan Kerja Pada program kerja profesi kali ini, praktikan menjalani kegiatan mulai dari tanggal 15 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 30 September 2024. Praktikan ditugaskan di bidang desain media promosi pada Divisi Promosi, Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence. Selama masa pelaksanaan kerja profesi, praktikan bertanggung jawab untuk mendukung berbagai aktivitas promosi melalui pembuatan desain interior dan media promosi lainnya, baik untuk platform online maupun offline. Dalam pelaksanaannya, praktikan tidak hanya menerapkan pembelajaran yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, tetapi juga dituntut untuk mempelajari ilmu baru, terutama yang berkaitan dengan desain interior, yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Praktikan harus memahami berbagai aspek penting dalam desain interior, seperti pencahayaan, tata letak furnitur, dan sirkulasi ruangan, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan desain interior yang fungsional dan estetis. Pencahayaan, baik alami maupun buatan, harus dipertimbangkan dengan cermat agar suasana ruangan nyaman dan sesuai dengan konsep yang diusung. Selain itu, praktikan juga harus memperhatikan peletakan furnitur, sirkulasi ruang, serta elemen dekoratif lainnya agar keseluruhan desain terlihat seimbang dan menarik. Selain itu, praktikan juga perlu mencari referensi gaya desain yang sedang populer untuk diaplikasikan pada desain interior, sehingga dapat menghasilkan visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan tren saat ini. Pemilihan warna, material, serta jenis furnitur yang digunakan menjadi pertimbangan penting yang harus diambil dengan teliti. Sebelum memulai proses desain, praktikan terlebih dahulu membuat moodboard sebagai acuan yang berisi panduan style, palet warna, tekstur, dan komposisi keseluruhan yang akan diterapkan dalam proyek desain interior. Setelah konsep dasar terbentuk, praktikan bertanggung jawab untuk mengaplikasikan desain tersebut ke dalam bentuk 3D menggunakan software desain khusus seperti Rhinoceros dan

SketchUp. Kemampuan praktikan dalam mengoperasikan software ini sangat penting untuk mewujudkan desain yang sesuai dengan kebutuhan ruang serta visi perusahaan. Karena unit apartemen di Tower Creativo dirancang berbeda dengan apartemen lain pada umumnya, beberapa furnitur perlu didesain khusus oleh praktikan. Dalam hal ini, praktikan harus membuat model 3D furnitur yang belum tersedia, agar bisa disesuaikan dengan konsep desain interior. Jika furnitur yang diinginkan sudah ada, namun tidak tersedia dalam model 3D yang sesuai, praktikan juga bertanggung jawab untuk membuat ulang model tersebut agar dapat digunakan dalam visualisasi desain. Untuk memastikan bahwa hasil desain terlihat realistis dan mendekati kondisi sebenarnya, praktikan menggunakan software render digital untuk membuat visualisasi akhir desain interior. A-19 Proses rendering ini sangat penting untuk menghasilkan gambaran yang jelas dan detail, sehingga klien atau stakeholder dapat melihat bagaimana desain interior akan terlihat setelah diwujudkan. Selain tugas utama membuat desain interior, praktikan juga bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai media promosi lainnya. Praktikan terlibat dalam desain materi promosi online seperti konten untuk media sosial, serta media promosi offline seperti brosur, poster, dan materi cetak lainnya. **13** Dalam pengerjaan ini, praktikan menggunakan software desain 2D seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Canva untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan promosi perusahaan. Sepanjang pelaksanaan tugas, praktikan kerap berkomunikasi dan berdiskusi dengan pembimbing untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar teknis dan estetis, tetapi juga mendukung tujuan promosi perusahaan secara keseluruhan. Feedback yang diberikan oleh pembimbing sangat membantu praktikan dalam menyempurnakan hasil desain dan memastikan bahwa output yang dihasilkan relevan dengan tujuan promosi.

3.2.1 Desain Interior Apartemen Tipe 2 Bedroom

Tugas pertama praktikan selama menjalani kerja profesi adalah membuat materi desain interior untuk unit apartemen Tower Creativo Bintaro Plaza Residence (BPR) tipe 2 Bedroom. Proyek ini dimulai dengan

briefing yang diberikan oleh pembimbing kerja, yang menjelaskan tugas-tugas praktikan secara detail. Pembimbing memberikan instruksi bahwa desain interior harus dibuat berdasarkan floormap yang telah disusun oleh tim proyek. Dalam proyek ini, praktikan diminta untuk fokus pada dua ruang utama, yaitu ruang tamu (living room) dan kamar utama (master bedroom). Selain itu, pembimbing juga memberikan arahan berupa referensi desain yang dapat digunakan sebagai acuan oleh praktikan dalam menyusun konsep interior. Untuk memulai proses desain, praktikan melakukan penelitian terhadap berbagai gaya desain interior yang menarik dan relevan dengan kebutuhan proyek. Dalam melakukan penelitian ini, praktikan membaca banyak artikel dan jurnal, baik dari dalam maupun luar negeri, untuk mendapatkan ide dan wawasan mengenai gaya desain yang tepat. Setelah mempertimbangkan berbagai opsi, praktikan akhirnya memilih gaya Japandi untuk diterapkan dalam desain interior unit apartemen. Gaya Japandi dipilih karena memiliki karakteristik yang netral, modern, dan bersih, serta mampu memberikan kesan ruang yang luas dan lapang. Selain itu, gaya ini menggabungkan elemen natural dengan sentuhan minimalis, yang sangat cocok dengan kebutuhan desain apartemen yang berfokus pada keindahan estetika dan fungsionalitas ruang. Setelah menentukan gaya desain, praktikan menyusun moodboard yang berfungsi sebagai panduan dalam proses kreatif desain. Moodboard ini mencakup palet warna, jenis material, serta referensi elemen-elemen interior yang akan digunakan. Pembimbing kerja juga menekankan pentingnya membuat desain interior apartemen yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga realistis dan akurat dalam mencerminkan dimensi serta kondisi asli apartemen. Hal ini meliputi pemilihan warna yang tepat, penempatan jendela dan pintu, serta detail lantai dan plafon (ceiling) agar tidak memberikan kesan yang "menipu" pada calon pembeli. Tujuannya adalah menciptakan gambaran ruang yang sesuai dengan kenyataan. Selanjutnya, praktikan mulai mengerjakan desain interior dalam bentuk model 3D menggunakan dua software utama, yaitu Rhinoceros dan SketchUp. Proses dimulai dengan

membuat model bangunan apartemen sesuai dengan ukuran asli, termasuk pintu dan jendela yang harus dibuat manual agar sesuai dengan A-21 struktur asli apartemen. Mengingat unit apartemen yang dijual dalam keadaan kosong tanpa furnitur, praktikan diberikan kebebasan dalam menentukan elemen-elemen interior, seperti kitchenset dan furnitur lainnya. Namun, karena tidak menemukan model furnitur yang sesuai, praktikan akhirnya memutuskan untuk membuat model 3D kitchenset dan rak TV (TV Shelf) sendiri, sehingga sesuai dengan konsep dan gaya desain yang diinginkan. Desain kitchenset ini dibuat menyesuaikan gaya desain dan moodboard yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu Japandi. Dengan perpaduan dua material yaitu kayu dan blockboard yang dilapisi finishing cat duco. Perpaduannya untuk menampilkan kesan yang sederhana, natural, namun tetap mewah. Desain rak TV ini juga dibuat sebagai pelengkap 3D model yang sesuai dengan keseluruhan desain interior. Dengan material yang didominasi kayu yang kemudian dipadukan dengan marmer putih. Untuk ornamen 3D pelengkap, seperti keramik dan TV, praktikan mengambil model 3D dari situs web. Ruang tamu di unit apartemen ini juga dilengkapi dengan area makan (dining table). Setelah berdiskusi dengan pembimbing kerja mengenai referensi desain yang tepat, praktikan kemudian merancang model kursi 3D sesuai arahan menggunakan software Rhinoceros. Selain mempertimbangkan kenyamanan, desain kursi makan ini bertujuan memberikan sentuhan berbeda pada bagian living room agar tidak terkesan monoton. Maka dari itu, selain bentuknya, warna yang diterapkan juga kontras dengan furniture lainnya yaitu electric blue. Setelah seluruh model 3D selesai dibuat, praktikan memasuki tahap rendering menggunakan software Blender. Dalam tahap ini, selain mempelajari teknik rendering, praktikan juga mempelajari aspek pencahayaan, seperti penempatan lampu yang tepat dan arah matahari yang baik, agar hasil render terlihat alami dan realistis. Proses pencahayaan sangat penting dalam menciptakan visualisasi ruang yang mendekati kondisi sebenarnya dan memberikan kesan ruang yang luas serta nyaman. Setelah menyelesaikan desain untuk ruang tamu,

praktikan melanjutkan tugas dengan membuat desain interior model 3D untuk kamar utama (master bedroom). Sama seperti ruang tamu, tujuan akhir dari desain ini adalah untuk menciptakan ruang yang terlihat luas dan realistis. Praktikan juga menambahkan elemen seperti rak dinding (wall table shelf) yang dirancang khusus untuk mendukung tampilan keseluruhan kamar sesuai dengan arahan pembimbing kerja. Meja ini dibuat menempel langsung pada lemari baju dan dilengkapi dengan rak putih tambahan, untuk menunjukkan kesan ruangan yang padat. Setelah tahap desain 3D selesai, praktikan kembali melakukan proses rendering, kali ini menggunakan software Enscape. Enscape memungkinkan praktikan untuk menghasilkan visualisasi yang lumayan realistis dalam waktu yang lebih singkat. Proses rendering ini tidak hanya menekankan pada tampilan visual, tetapi juga pada pencahayaan dan tekstur, sehingga desain akhir terlihat mendekati kondisi nyata. Praktikan sebisa mungkin menunjukkan desain interior apartemen yang memberikan gambaran jelas dan akurat kepada calon pembeli, membantu mereka membayangkan seperti apa ruang tersebut ketika sudah terisi furnitur dan siap dihuni.

3.2.2 Desain Interior Apartemen CO-FFICE Tipe A

Tugas selanjutnya yang praktikan terima adalah membuat materi desain interior untuk mempromosikan CO-FFICE di Tower Creativo. CO-FFICE atau creative office merupakan inovasi terbaru dari Bintaro Plaza Residence yang menggabungkan konsep hunian dan ruang kerja dalam satu unit apartemen. Inovasi ini memberikan solusi bagi profesional kreatif dan pekerja lepas yang menginginkan fleksibilitas dalam bekerja. CO-FFICE dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan ruang kerja yang produktif A-23 namun tetap nyaman dan modern. Fasilitas ini dilengkapi dengan berbagai elemen interior yang mendukung produktivitas sekaligus menghadirkan suasana kerja yang inspiratif. Pada proyek ini, praktikan menerima briefing dari pembimbing kerja mengenai tugas yang harus dilakukan. Praktikan diberikan penjelasan mengenai floormap serta konsep yang ingin diwujudkan dalam desain, serta referensi desain yang relevan. Pembimbing kerja memberikan arahan untuk membuat desain yang mengedepankan estetika modern namun

tetap fungsional. Berdasarkan arahan tersebut, praktikan mulai menyusun rencana desain dan memilih elemen-elemen yang akan ditampilkan dalam proyek ini. Langkah pertama yang dilakukan praktikan adalah membuat moodboard sebagai panduan desain. Sebelum menyusun moodboard, praktikan melakukan riset tentang gaya desain yang sesuai dengan kebutuhan CO-OFFICE. Setelah melalui beberapa pertimbangan, praktikan memilih gaya desain minimalis modern untuk diterapkan. Gaya ini dipilih karena kesederhanaannya yang elegan serta kemampuannya untuk menciptakan ruang yang terlihat lapang dan rapi. Gaya minimalis modern juga menekankan fungsionalitas, dengan garis-garis bersih dan palet warna yang netral, sehingga cocok untuk menciptakan suasana kerja yang tenang dan fokus. Gaya ini dirasa tepat karena mendukung visi CO-OFFICE sebagai ruang kerja kreatif yang efisien dan nyaman. Selain itu, praktikan juga menyertakan beberapa contoh desain sebagai referensi tambahan yang diharapkan dapat memperkuat konsep yang diusung. Karena proyek ini mencakup ruang yang cukup luas dan terdiri dari beberapa bagian, praktikan membuat design guide yang berisi gambar-gambar referensi untuk setiap bagian ruangan. Design guide tersebut mencakup area utama CO-OFFICE, ruang kerja yang terhubung dengan dinding, pantry, break room, tampilan luar toilet, dan dekorasi dinding. Untuk setiap area, praktikan menyusun panduan yang berisi konsep desain serta aksesoris yang akan digunakan, memastikan setiap elemen selaras dengan gaya desain minimalis modern yang dipilih. Selama pengerjaan proyek ini, praktikan juga berkolaborasi dengan tim proyek untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci terkait floorplan dan detail teknis lainnya. Mengingat sebagian besar elemen interior CO-OFFICE dibuat secara khusus (custom), praktikan harus membuat model 3D dari elemen-elemen tersebut. Salah satu tantangannya adalah membuat model pintu kayu yang dilengkapi dengan pintu kaca, insect screen, dan jalusi aluminium. Selain itu, praktikan juga membuat model jendela dan pintu balkon yang dirancang khusus berdasarkan gambar kerja yang disediakan oleh tim proyek. Setelah

menyelesaikan pembuatan layout dan menempatkan pintu serta jendela di posisi yang tepat, praktikan memulai proses pembuatan model 3D untuk desain interior CO-FFICE. Proses ini dimulai dengan mendesain ruang utama, mengacu pada moodboard dan design guide yang telah disusun. Desain ruang utama tetap menekankan tampilan yang luas dan realistis, dengan pemilihan warna yang harmonis serta pencahayaan yang sesuai untuk menciptakan suasana yang nyaman dan produktif. Di area ini, praktikan juga membuat desain side shelf yang melengkapi tampilan interior, warnanya disesuaikan dengan lampu kerja yang dipasang di bagian atas untuk menciptakan harmoni visual. Praktikan kemudian menyusun furnitur-furnitur yang telah disiapkan ke dalam model ruangan. Selanjutnya, praktikan merancang tempat kerja yang menempel pada dinding. Pada tahap ini, praktikan membuat model 3D wall table yang disesuaikan dengan konsep moodboard, menekankan fungsionalitas dan kesederhanaan yang sesuai A-25 dengan gaya minimalis modern. Setiap elemen didesain untuk memaksimalkan ruang. Proses desain berlanjut ke area pantry. Pantry dirancang dengan pendekatan minimalis, dengan kitchenset yang ringkas namun fungsional. Kitchenset ini menyatu dengan kulkas untuk menghemat ruang, namun tetap memberikan kesan yang bersih dan modern. Selain itu, pemilihan warna dan material di pantry diselaraskan dengan keseluruhan tema desain CO-FFICE. Bagian break room juga menjadi fokus dalam proyek ini. Break room berfungsi sebagai area istirahat bagi para pekerja, memberikan ruang untuk bersantai sejenak sebelum kembali bekerja. Ruang ini dirancang dipisahkan dari ruang utama dengan pintu dan jendela kaca agar tetap terasa terhubung namun memiliki privasi tersendiri. Break room dilengkapi dengan furnitur yang nyaman dan minimalis, memberikan kesan santai namun tetap sejalan dengan tema keseluruhan desain. Praktikan juga menambahkan detail wall decor yang sesuai dengan moodboard, dengan dominasi hiasan berupa quotes inspiratif yang tetap memotivasi, sebagai ciri khas office kreatif yang modern. Quotes tersebut dipilih dengan cermat agar tidak hanya menambah estetika ruang, tetapi juga menciptakan

suasana yang dinamis dan mendorong semangat kerja. Elemen wall decor ini menggunakan tipografi minimalis dengan palet warna yang senada dengan keseluruhan desain, sehingga tampak harmonis dengan interior ruangan. Dengan adanya dekorasi ini, diharapkan CO-FFICE bisa memberikan lingkungan kerja yang positif dan inspiratif bagi penggunanya. Setelah semua elemen desain selesai, praktikan melanjutkan ke tahap rendering. Dalam proses ini, praktikan menggunakan software Enscape untuk menghasilkan visualisasi yang realistis dari desain interior CO-FFICE. Enscape memungkinkan praktikan untuk menciptakan tampilan render yang mendetail dan mendekati kondisi nyata, dengan fokus pada pencahayaan yang akurat serta penyesuaian tekstur agar desain terlihat hidup. Rendering dengan Enscape membantu memperlihatkan hasil akhir desain kepada klien atau stakeholder secara jelas dan realistis, sehingga dapat memberikan gambaran nyata tentang ruang yang akan terbentuk.

3.2.3 Desain Interior Apartemen Tipe 2 Bedroom Corner

Pada tugas selanjutnya, praktikan diberi tanggung jawab untuk membuat desain 3D dari show unit apartemen Tipe 2 Bedroom Corner yang sudah ada. Tugas ini dilakukan karena show unit yang akan digunakan sebagai materi promosi masih memiliki beberapa kekurangan dalam tampilannya. Jika dipotret secara langsung, kekurangan tersebut akan terlihat jelas dan tidak maksimal untuk tujuan promosi. Oleh karena itu, diperlukan revisi pada beberapa elemen interior tanpa mengubah terlalu banyak detail aslinya agar calon pembeli tidak merasa tertipu ketika melihat perbedaan antara foto promosi dan kondisi unit asli. Langkah pertama yang dilakukan praktikan adalah menganalisis show unit yang ada, mencari elemen-elemen yang dirasa kurang sesuai, dan merencanakan penggantinya. Meski demikian, praktikan harus berhati-hati agar perubahan yang dilakukan tidak mengubah terlalu banyak aspek visual. Penting bagi calon pembeli untuk melihat foto promosi yang akurat dan meyakinkan, sehingga mereka memiliki gambaran yang benar tentang unit yang akan mereka kunjungi. Oleh karena itu, praktikan harus memastikan keseimbangan antara perbaikan yang diperlukan dengan mempertahankan kesan

asli dari show unit tersebut. Selama proses pembuatan desain, praktikan diberikan gambar show unit oleh pembimbing kerja sebagai panduan. Mengingat sebagian besar furnitur pada show unit dibuat secara custom, praktikan harus membuat model 3D furnitur tersebut A-27 sendiri. Sebagai bagian dari tugas ini, praktikan mulai dengan membuat model 3D kitchen set, yang menjadi salah satu elemen utama di ruang utama apartemen. Setelah itu, praktikan membuat model 3D lemari pakaian (wardrobe) yang ada di master bedroom, serta model meja makan yang ditempatkan di ruang tamu. Pembuatan model-model ini dilakukan dengan teliti, mengikuti spesifikasi furnitur asli agar tampilan akhir desain mendekati realita. Praktikan mengerjakan dua ruangan utama dalam proyek ini, yaitu ruang tamu (living room) dan kamar tidur utama (master bedroom). Proyek ini dirasakan lebih menantang dibandingkan dengan tugas-tugas sebelumnya, karena praktikan harus memastikan setiap furnitur yang dibuat dalam model 3D menyerupai furnitur asli di show unit, baik dari segi ukuran, bentuk, maupun warna. Jika tidak bisa membuat dari awal, praktikan melakukan adjustment pada model furnitur yang sudah ada untuk lebih menyerupai tampilan show unit. Tantangan ini membuat proyek memerlukan waktu pengerjaan yang lebih lama dibandingkan proyek lainnya. Selain itu, pembimbing kerja menyarankan agar praktikan menambahkan pencahayaan berupa spotlight yang ditujukan untuk menerangi lukisan-lukisan yang dipajang di ruangan. Spotlight sering ditemukan di museum atau galeri seni dan berfungsi untuk menonjolkan detail-detail karya seni. Dalam konteks desain interior apartemen, pencahayaan ini diharapkan dapat memberikan fokus tambahan pada elemen dekoratif, seperti lukisan, sehingga menambah kesan estetis dan elegan pada ruangan. Dengan penambahan spotlight, lukisan-lukisan yang dipajang akan terlihat lebih hidup dan menciptakan suasana yang menarik bagi calon pembeli. Setelah seluruh model 3D selesai dibuat, praktikan melanjutkan ke tahap rendering menggunakan software Enscape. Proses rendering ini dilakukan untuk menghasilkan visualisasi yang mendetail dan realistis dari desain interior

yang sudah dibuat. Rendering yang baik sangat penting untuk memberikan kesan nyata dan menarik pada materi promosi, sehingga calon pembeli bisa mendapatkan gambaran yang jelas tentang suasana dan tata letak apartemen yang sebenarnya.

3.2.4 Desain Media Promosi Lainnya

Selain tugas utama dalam pembuatan materi desain interior sebagai media promosi, praktikan juga terlibat dalam berbagai proyek pembuatan media promosi lainnya. Keterlibatan ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk memperluas keterampilan desain grafis, khususnya dalam penggunaan software desain 2D seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Canva. Software ini digunakan untuk berbagai kebutuhan, termasuk pembuatan poster, undangan, signage, dan materi promosi digital lainnya yang mendukung promosi. Salah satu tugas yang diberikan kepada praktikan adalah pembuatan mockup media promosi berupa poster yang akan ditempel di tiang pada area show unit Tower Creativo BPR. Poster ini dimaksudkan untuk menarik perhatian calon pembeli yang berkunjung ke show unit. Materi visual untuk poster sudah dibuat oleh tim desain, dan tugas praktikan adalah membuat mockup yang menunjukkan bagaimana poster tersebut akan terlihat saat dipasang. Untuk keperluan ini, praktikan menggunakan Adobe Photoshop, yang memungkinkan pembuatan visualisasi yang realistis dan profesional. Selanjutnya, praktikan mendapat tugas untuk membuat turunan desain yang akan digunakan dalam promosi event customer gathering yang diselenggarakan pada tanggal 24 Agustus 2024. Event ini menjadi salah satu kegiatan besar bagi divisi promosi, dan praktikan bertanggung jawab untuk membuat berbagai format desain, seperti desktop, pop-up image, dan mobile, yang akan dipublikasikan di situs web dan media sosial perusahaan. Key visual (KV) untuk event ini sudah disiapkan oleh A-29 tim desain utama, dan tugas praktikan adalah menurunkan desain tersebut ke berbagai format media digital dengan menggunakan Adobe Illustrator. Untuk mendukung event customer gathering tersebut, praktikan juga diminta untuk membuat desain undangan digital yang akan dikirim kepada tamu-tamu undangan khusus. Desain undangan ini dibuat berdasarkan KV yang sudah

diberikan oleh pembimbing kerja, dan berisikan informasi penting seperti judul acara, tanggal, lokasi, serta peta menuju tempat acara. Dalam proses pembuatan undangan, praktikan belajar bagaimana mengombinasikan warna, font, dan komposisi desain yang tepat agar undangan terlihat profesional dan menarik. Desain ini dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator. Selain media promosi cetak, praktikan juga diminta untuk membuat media promosi untuk kebutuhan media sosial. Salah satu contohnya adalah materi promosi berupa pengumuman FREE DP dan CASHBACK UP TO 50 JT , yang diminta dalam format untuk Instagram feed dan story . Untuk proyek ini, praktikan memanfaatkan Canva untuk mempercepat pembuatan desain yang dinamis dan menarik bagi audiens media sosial.

23 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Berikut adalah kendala yang dihadapi praktikan dalam pelaksanaan kerja: 1. Praktikan merasa bahwa briefing yang diberikan terkadang terlalu mentah dan kurang jelas. Hal ini menyulitkan praktikan dalam memahami tujuan dan ekspektasi dari tugas yang harus dikerjakan. 2. Praktikan juga merasakan kurangnya pembimbingan tentang desain interior. Sebagai mahasiswa desain produk, praktikan merasa tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam bidang ini. 3. Praktikan tidak terbiasa menggunakan software SketchUp, sehingga merasa kesulitan dalam membuat desain yang rumit.

27 Ketidakpahaman ini membuat praktikan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas. 4. Praktikan merasa kurang mahir dalam rendering interior, karena selama ini lebih sering melakukan render produk. 5. Praktikan juga kurang mahir dalam menggunakan software Adobe Illustrator dan Photoshop karena tidak terbiasa menggunakannya. Akibatnya, praktikan memerlukan waktu yang lebih lama dalam pengerjaan.

20 3.4 Cara Mengatasi Kendala Dalam mengatasi kendala-kendala tersebut, praktikan mencoba memikirkan cara yang solutif, yaitu sebagai berikut: 1. Praktikan sering bertanya kepada pembimbing atau rekan kerja guna mendapatkan penjelasan yang lebih rinci dan jelas mengenai tugas yang diberikan. 2. Praktikan mempelajari sendiri melalui sumber di internet, seperti artikel, video tutorial, dan forum diskusi yang relevan. 3. Untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan software SketchUp, praktikan melakukan

berlatih secara mandiri dan mencari tutorial di YouTube yang dapat membantu memahami fitur dan teknik yang diperlukan dalam membuat desain.

4. Praktikkan berlatih dan melihat tutorial di YouTube atau website yang membahas teknik rendering interior, sehingga dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih baik.

5. Praktikkan melakukan berlatih secara mandiri dan memanfaatkan video tutorial di YouTube, agar dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Adobe Illustrator dan Photoshop dan mempercepat proses pengerjaan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi di divisi promosi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence, praktikkan memperoleh A-31 banyak pembelajaran penting, baik teknis maupun non-teknis. Salah satu pelajaran utama adalah penerapan ilmu perkuliahan ke dunia nyata, khususnya dalam desain interior untuk unit apartemen dan CO-FFICE. Praktikkan memahami pentingnya moodboard dan design guides untuk memastikan keselarasan antara konsep dan hasil akhir desain. Praktikkan juga meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan software desain seperti SketchUp dan Adobe Illustrator. Meskipun menghadapi tantangan, latihan mandiri dan eksplorasi sumber belajar online membantu praktikkan menguasai keterampilan yang dibutuhkan. Ini mengajarkan pentingnya konsistensi dan kesabaran dalam berlatih. Selain itu, praktikkan belajar tentang pentingnya komunikasi dan kolaborasi dalam tim, di mana berdiskusi dan menerima masukan merupakan bagian dari proses kreatif yang menghasilkan desain yang lebih baik. Berkat kolaborasi, desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan promosi perusahaan. Terakhir, praktikkan memahami lebih dalam tentang aspek pemasaran melalui pembuatan materi promosi yang efektif. Pengalaman ini juga mengajarkan pentingnya menyesuaikan desain dengan target audiens, serta meningkatkan kemampuan manajemen waktu dan prioritas dalam menyelesaikan proyek secara efisien.

4.1 Simpulan

Selama menjalani kerja profesi di divisi promosi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence, praktikkan memperoleh pengalaman berharga dalam bidang desain, khususnya desain interior dan media promosi. Praktikkan belajar bagaimana

mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi nyata melalui proyek-proyek yang diberikan. Tugas-tugas yang beragam, seperti pembuatan desain interior apartemen, CO-FFICE, serta berbagai media promosi, memberikan pemahaman praktikan mengenai bagaimana proses kreatif berjalan dari tahap perencanaan hingga eksekusi. Praktikan juga menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya pemahaman terhadap software dan minimnya pengalaman dalam desain interior. Namun, melalui upaya belajar secara mandiri dan berlatih menggunakan sumber online, praktikan mampu mengatasi tantangan tersebut. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya fleksibilitas dan kemauan untuk belajar hal baru dalam dunia kerja, serta bagaimana keterampilan berkomunikasi dengan tim dan pembimbing sangat mempengaruhi keberhasilan proyek. Di samping itu, kerja profesi ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk meningkatkan keterampilan teknis, terutama dalam penggunaan software desain 2D dan 3D, serta pemahaman mengenai aspek promosi di industri properti. Praktikan juga memahami bahwa desain visual memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan promosi yang efektif dan mampu menarik perhatian target audiens. Secara keseluruhan, pengalaman kerja profesi ini memberikan wawasan yang luas dan mendalam bagi praktikan dalam dunia desain dan promosi, serta membekali praktikan dengan keterampilan yang memadai untuk mendukung karir di masa depan.

A-33 4.2 Saran Berdasarkan pengalaman kerja profesi yang telah praktikan laksanakan di PT. Jaya Real Property, Tbk., terdapat beberapa saran yang ingin praktikan sampaikan dan diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk praktikan dan kedua pihak lainnya, yakni:

1. Saran untuk Universitas Pembangunan Jaya Universitas diharapkan dapat memperluas kerjasama dengan lebih banyak perusahaan di bidang desain produk. Ini akan mempermudah mahasiswa untuk menjalani program kerja profesi yang sesuai dengan bidang studi mereka.
2. Saran untuk PT. 2 6 10 11 28 ▶ Jaya Real Property, Tbk. Perusahaan diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan alat yang memadai untuk mendukung proses kerja para praktikan. Dengan sarana yang lebih lengkap, praktikan akan dapat menyelesaikan

REPORT #24225443

tugas lebih cepat dan efisien. 3. Saran untuk Praktikan Praktikan sebaiknya lebih aktif dalam berkomunikasi terkait tugas dan lingkungan kerja di perusahaan. Selain itu, praktikan disarankan untuk mempelajari berbagai software desain agar tidak hanya bergantung pada satu aplikasi.



REPORT #24225443

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.44% www.kompasiana.com https://www.kompasiana.com/trimulyani2532/66769579ed64151d9e3b8ba2/sis...	●
INTERNET SOURCE		
2.	2.11% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8669/12/12.%20BAB%20II.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	1.19% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/3709/5/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.12% www.jayaproperty.com https://www.jayaproperty.com/frontend/annual_report/JRPT%20AR%202019.p...	●
INTERNET SOURCE		
5.	1.06% www.silktownapartment.com https://www.silktownapartment.com/jaya-property/	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.02% www.jayaproperty.com https://www.jayaproperty.com/frontend/annual_report/JRPT%20AR%202017.p...	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	0.89% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/33367/3/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.69% www.bintarojayarealty.com https://www.bintarojayarealty.com/valea-6-bintaro-jaya/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.62% vivaliving.id https://vivaliving.id/jaya-real-property/	●



REPORT #24225443

INTERNET SOURCE		
21.	0.24% www.danamon.co.id	●
	https://www.danamon.co.id/-/media/ALL-CONTENT-ABOUT-DANAMON/LAPORA...	
INTERNET SOURCE		
22.	0.21% www.bintaroplazaresidences.id	●
	https://www.bintaroplazaresidences.id/	
INTERNET SOURCE		
23.	0.19% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3655/13/13.%20BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE		
24.	0.18% customstradeacademy.id	●
	https://customstradeacademy.id/cta/penggunaan-teknologi-big-data-dalam-me..	
INTERNET SOURCE		
25.	0.18% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7283/11/BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE		
26.	0.16% blog.poladwipa.com	●
	https://blog.poladwipa.com/arsitektur-dalam-proses-perencanaan/	
INTERNET SOURCE		
27.	0.15% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8555/13/13.%20BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE		
28.	0.12% www.suara.com	●
	https://www.suara.com/bisnis/2022/12/08/112313/sambut-2023-jaya-real-prope..	
INTERNET SOURCE		
29.	0.12% eprints.upj.ac.id	● ●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3748/34/Daftar%20Isi.pdf	
INTERNET SOURCE		
30.	0.06% kerma.esaunggul.ac.id	●
	https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	