

Bab V

Penutup

5.1 Kesimpulan.

Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis mendapatkan pengalaman serta ilmu baru mengenai bidang kerja desainer grafis di dalam industri rumah potong ayam. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan tersebut dilakukan secara *online* di PT. Ciomas Adisatwa, dibawah pengawasan divisi *HR & GA*. Dalam pelaksanaannya, penulis mengerjakan dua proyek yang pertama adalah proyek *research* dan yang kedua adalah proyek harian. Dalam pembuatan proyek *research* penulis mengakat topic berkaitan dengan *motion graphic* dikarenakan dalam hasil pengamatan serta observasi, penulis melihat bahwa PT. Ciomas Adisatwa belum memiliki media promosi lowongan kerja yang berupa video. Dikarenakan pandemi *COVID-19*, maka pengambilan gambar secara langsung sangat tidak memungkinkan sehingga penulis memutuskan untuk mebuat video tersebut dalam bentuk media *motion graphic*. Kemudian, penulis juga mengerjakan beberapa proyek harian yang biasa dilakukan oleh pegawai PT. Ciomas Adistwa sebagai contoh pembuatan formulir lamaran pekerjaan yang memberikan pengalaman kepada penulis bahwa dalam dunia industri, seorang desainer grafis juga dituntut untuk mampu melakukan pekerjaan-pekerjaan harian yang biasa dilakukan oleh pegawai kantor pada umumnya. Kegiatan penulisan laporan dilakukan selama dua bulan, dari oktober pertengahan hingga desember pertengahan. Praktik Kerja Lapangan sangat membantu penulis untuk mendapatkan ilmu diluar pendidikan akademik dalam kelas, sehingga dapat menambah *softskill* serta *hardskill* yang kedepannya dapat dijadikan sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Selama penulis melakukan kegiatan praktik kerja lapangan di PT. Ciomas Adisatwa, peneliti disambut dengan baik oleh pihak perusahaan yang pada saat itu diwakilkan oleh Ibu Herva selaku *Kepala HR & GA* PM Krian PT. Ciomas Adisatwa via aplikasi “Zoom” *meetings*. Pada awalnya peneliti memberikan dan menjelaskan beberapa surat yang dikirimkan penulis (seperti surat pengantar dari

kampus sampai ke lembar penilaian) kepada beliau via surel. Kemudian beliau memberikan surat penerimaan yang dikirimkan via surel. Sehingga informasi yang terkait dengan administrasi menjadi lebih jelas. Selama kegiatan PKL penulis melakukan kontak dengan perusahaan melalui aplikasi “Zoom” *Meetings* dan *chat* via “Whatsapp” *Messenger*. Penulis mulai melakukan praktik kerja lapangan dari 15 Juni 2020 hingga 15 September 2020 dan diperpanjang hingga 6 Oktober 2020. Sehingga mundur dari jadwal yang telah diajukan oleh penulis. Sebagai ilustrasi, penulis akan memberikan tabel waktu pengerjaan guna memberikan gambaran waktu yang jelas terkait dengan pelaksanaan praktik kerja lapangan penulis di PT. Ciomas Adisatwa sebagai berikut:

Bulan dan Waktu	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Juni				
Juli				
Agustus				
September				
Oktober				

*Keterangan (○ : Waktu Seharusnya ● :Waktu Mundur)

Tabel 5.1 Keterangan Waktu PKL

(Sumber :Data Penulis)

Dalam periode tersebut, penulis melakukan berbagai macam pengerjaan yang berkaitan dengan kegiatan dan proyek PKL di PT. Ciomas Adisatwa dan diantaranya yaitu :

No.	Durasi Pengerjaan	Proyek dan Kegiatan dari Perusahaan	Proyek PKL
1.	15 - 23 Juni 2020	Membuat Poster <i>Job Vacation</i> versi Ciomas Adisatwa	Studi Lapangan
2.	24 - 30 Juni 2020	Membuat Poster <i>Job Vacation</i> versi Proteindotama Cipta Pangan	
3.	1 - 7 Juli 2020	Membuat Formulir Lamaran Pekerjaan	

		<i>Online</i> versi Ciomas Adisatwa	
4.	8 - 14 Juli 2020	Membuat Formulir Lamaran Pekerjaan <i>Online</i> versi Proteindotama Cipta Pangan	Studi Lapangan
5.	15 - 21 Juli 2020	Membuat Aplikasi Tes Kemampuan Dasar Calon Karyawan versi Ciomas Adisatwa	Pembuatan Konsep dan <i>Mudboard</i> Penciptaan Video Promosi
6.	22 - 28 Juli 2020	Membuat Aplikasi Tes Kemampuan Dasar Calon Karyawan versi Proteindotama Cipta Pangan	Pembuatan <i>Storyboard</i> Penciptaan Video Promosi
7.	29 Juli – 4 Agustus 2020	Membuat Aplikasi Tes Intelegensi versi Ciomas Adisatwa	Pembuatan Aset Ilustrasi Makanan
8.	5 - 11 Agustus 2020	Membuat Desain <i>Tumblr</i> Training HRD	Proses Editing Video
9.	12 - 18 Agustus 2020	Membuat Desain <i>Powerpoint</i> Materi Training HRD	
10.	19 – 25 Agustus 2020	Membantu Membuat Poster Himbauan versi Ciomas Adisatwa	Penyelesaian dan Revisi Proyek Penciptaan Video Promosi

Tabel 5.2 Kegiatan PKL Penulis di PT. Ciomas Adisatwa

(Sumber :Data Penulis)

Pembuatan konten visual berupa foto dan logo perusahaan merupakan hasil karya dari PT. Ciomas Adisatwa. Sedangkan hasil karya mahasiswa yaitu berupa 21 poster, 6 layout untuk design *tumblr*, 2 layout untuk design di “Google Form”, 3 layout salindia, 1 video dengan ratio 16:9, dan 2 video dengan ratio 9:18. Eksplorasi karya yang dilakukan penulis dalam menghasilkan karya tersebut

peneliti rangkum dari beberapa contoh desain yang dimiliki oleh perusahaan dan diterapkan kedalam karya desain yang baru. Sehingga desain yang buat masih satu irama dengan karya desain terdahulu. Meskipun perusahaan tidak memiliki *Graphic Standar Manual* (GSM), namun beberapa karya yang peneliti temukan di sosial media perusahaan dapat menjadi pedoman eksplorasi bagi penulis.

Disaat proses pengerjaan tersebut, penulis penulis mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut berupa *misscommunication* terkait dengan keterbatasan dan ketidak-mampuan penulis dalam beberapa bidang. Yang pertama yaitu penulis tidak dapat memenuhi projek “Membuat Aplikasi Tes Kemampuan Dasar Calon Karyawan versi Ciomas Adisatwa” dan “Membuat Aplikasi Tes Kemampuan Dasar Calon Karyawan versi Proteindotama Cipta Pangan” dikarenakan penulis tidak memiliki pengetahuan terkait dengan pembuatan aplikasi berbasis teknologi informatika yang pada umumnya dimiliki oleh mahasiswa program studi Teknik Informatika. Hal tersebut menghambat proses pengerjaan sehingga penulis mengajukan kepada perusahaan untuk mengisi waktu yang ada. Dengan cara mengerjakan projek PKL dari penulis. Kemudian untuk kendala yang kedua yaitu penulis baru mengetahui dalam projek “Membantu Membuat Poster Himbauan versi Ciomas Adisatwa”, pihak perusahaan meminta untuk dibuatkan 5 jenis poster dengan 3 opsi yang berbeda-beda. Sehingga penulis memerlukan waktu yang lebih lama dalam proses pengerjaanny dan kendala yang terakhir yaitu sering kali revisi dalam suatu projek dapat makan waktu lebih dari satu minggu sehingga terjadi pergeseran jadwal PKL hingga Oktober 2020.

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis diberikan arahan untuk menyiapkan bebrapa konten dan keperluan yang terkait dengan projek lamaran pekerjaan PT. Ciomas Adisatwa untuk mengembangkan keperluan tampilan serta penyampaian informasi yang memerlukan alat peraga (seperti : poster, video, foto, dst.). Oleh sebab itu penulis melihat beberapa persoalan yang dapat dipecahkan untuk mengembangkan perusahaanaan dengan beberapa diantaranya sebagai berikut:

- a) Sumber daya yang minim.

Minimnya sumber daya yang memiliki latar belakang desain grafis di *HR & GA PT. Ciomas Adisatwa*, membuat beberapa kebutuhan yang berkaitan dengan desain grafis menjadi minim. Sehingga penggunaan desain yang tidak sesuai standar dan tidak sesuai dengan prinsip desain secara luas membuat perusahaan sering kali memiliki gaya desain yang kurang menarik dan cenderung memiliki desain terkesan seperti menggunakan template. Sehingga beberapa desain yang diterbitkan seringkali serupa dan banyak ditemui dipasaran.

- b) Penggunaan media marketing belum menyetuh ranah animasi/ *motion graphic*.

Penggunaan desain yang terdapat dalam *PT. Ciomas Adisatwa*, seringkali bersifat desain non-animasi sehingga minat masyarakat maupun calon karyawan yang hendak melamar di perusahaan kurang tertarik dengan penawaran lamaran yang telah diterbitkan.

Melalui beberapa permasalahan tersebut, maka mahasiswa memberikan solusi atas masalah tersebut yaitu sebagai berikut:

- a) Memberikan beberapa gaya desain yang baru dengan memasukan ilustrasi yang membantu audiens dalam memahami dengan mudah mengenai pesan apa yang ingin disampaikan perusahaan kepada audiens yang dituju.
- b) Penulis memberikan terobosan dengan membuat lamaran lowongan pekerjaan untuk *PT. Ciomas Adisatwa* dengan menggunakan teknik dan media *motion graphic* dalam menyampaikan pesan kepada calon karyawan.

5.2 Saran.

5.2.1 Saran untuk PT. Ciomas Adisatwa.

Saran yang deiberikan penulis kepada perusahaan untuk kedepannya yaitu berkaitan dengan penambahan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dibidang desain grafis, untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan ranah desain grafis yang digunakan untuk mempromosikan maupun memperkuat citra perusahaan dibawah divisi *HR & GA PT. Ciomas Adisatwa*.

5.2.2 Saran untuk Mahasiswa Praktik Kerja Lapangan.

- a) Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ciomas Adisatwa, diharapkan untuk menguasai *skill* dasar dalam dunia desain grafis yang berkaitan dengan *layouting*. Selain itu penguasaan *software motion graphic* dapat menjadi nilai tambah yang mampu membantu perusahaan dalam mempromosikan berbagai kebutuhan desain grafis khususnya yang berkaitan di divisi *HR & GA* PT. Ciomas Adisatwa.
- b) Mahasiswa diharapkan memiliki tanggung jawab pada semua proyek yang diberikan agar menyelesaikan sesuai dengan *brief* yang diberikan, serta ketepatan waktu dalam pengumpulan proyek menjadi poin tambahan bagi penulis yang ingin melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Ciomas Adisatwa. Selain itu komunikasi yang baik menjadi hal yang sangat penting, sehingga mengurangi *misscommunication* dalam tim.
- c) Bagi mahasiswa diharapkan untuk memiliki perangkat desain dengan spesifikasi yang cukup dan menyiapkan segala *software* yang dibutuhkan agar dapat langsung dibutuhkan sehingga tidak membuang waktu lama yang dapat mengganggu pekerjaan di PT. Ciomas Adisatwa.

5.2.3 Saran untuk Universitas terkait Praktik Kerja Lapangan.

- a) Bagi Univeristas diharapkan untuk menjalin kerjasama dengan PT. Ciomas Adisatwa untuk kedepannya guna mengetahui perkembangan bidang desain grafis dalam perusahaan berbasis industri.
- b) Bagi Universitas diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pembekalan terhadap penulis terkait dengan apa saja yang harus dilakukan sebagai mahasiswa ketika berada dalam perusahaan dan memberikan pelatihan secara umum agar penulis dapat memiliki gambaran pada saat menjalankan praktik kerja lapangan (pengarahan etika profesi yang dibutuhkan).
- c) Bagi Univeristas diharapkan dapat memberikan solusi, pemecahan masalah, dan alternatif yang berkaitan dengan permasalahan kurangnya sosialisasi yang terjadi. Khususnya pada mahasiswa yang terpaksa mengikuti PKL dilakukan dengan sistem *remote* (dilakukan secara daring)

akibat terdampak PSBB yang disebabkan oleh pandemi *COVID-19*. Sehingga tidak terjadi *miss communication* antara pihak univeristas, penulis dan pihak perusahaan. Terutama hal-hal yang berkaitan dengan surat-menyurat, serta keperluan administrasi lainnya.