

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di ruangan pusat karir mahasiswa atau RUBIK Ma Chung, dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2021 yang dibimbing langsung oleh ibu Siska dan ibu Ratih selaku staf dan penanggung jawab RUBIK. Dalam Praktek Kerja Lapangan penulis mengerjakan logo, video, poster, dan segala kebutuhan desain dari RUBIK.

Dalam perancangan konten desain dirancang berdasarkan hasil *briefing* bersama ibu siska selaku penanggung jawab RUBIK. Penulis mulai merancang konten untuk keperluan publikasi maupun promosi berdasarkan hasil *briefing* dan mencari sumber ide perancangan baik dalam bentuk gambar maupun bentuk visual lainnya yang dikembangkan menjadi *final result* yang disetujui oleh ibu Siska.

Selama proses Praktik Kerja Lapangan ada beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu sebelum memulai merancang suatu desain, penulis akan mendapat *briefing* dari penanggung jawab RUBIK, yakni ibu Siska. Setelah melalui proses *briefing* dan mendapatkan konsep seperti apa yang ingin di aplikasikan dalam konten, penulis melakukan research dan mengumpulkan ide-ide yang akan membuat desain menjadi menarik dan indah untuk dipandang. Pada tahap selanjutnya penulis mulai mendesain menggunakan software Adobe Photoshop, sedangkan untuk konten yang berbasis vektor menggunakan Adobe Illustrator. Hasil desain akan diserahkan kepada ibu Siska untuk ditinjau lebih lanjut apakah sudah cocok untuk dipublikasikan. Apabila desain yang dihasilkan kurang menarik akan dilakukan revisi sampai hasil desain benar-benar maksimal. Tahap akhir yakni dipublikasikan ke Instagram maupun sesuai dengan media yang hendak dituju.

Dalam pengerjaan projek-projek dari RUBIK, penulis tidak mengalami kesulitan, terkecuali dikarenakan masa pandemi berakibat *miss* komunikasi antara penulis dan penanggung jawab RUBIK.

## 5.2 Saran

Adapun saran penulis dalam penulisan “Perancangan Media Promosi Ruang Bimbingan Karir “RUBIK” Ma Chung” ialah:

1. Bagi Perusahaan

Diharapkan perusahaan memiliki sebuah kepedulian terhadap desain, serta memiliki pengetahuan tentang sebuah desain

2. Bagi Pembaca

Diharapkan pembaca untuk mengetahui nilai-nilai sebuah desain, dan usaha dalam proses pengerjaannya. Selain itu pembaca diharapkan mengetahui pentingnya komunikasi yang baik dalam proses pengerjaan desain.