

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pelaksanaan praktik kerja lapangan sebagai *graphic designer* di Akroma Obilia Studio, penulis diberi tugas utama untuk membuat konten media sosial untuk akun Instagram @berteman.apt sesuai dengan *brief* yang diberikan serta beberapa tugas lainnya seperti membuat aset visual, menyusun *layout* Instagram @kediabotani, serta melakukan *editing* pada beberapa foto @kedaibotani. Sebagai tugas utama, yaitu untuk membuat konten media sosial @berteman.apt, penulis telah menyusun konten jadwal penting setiap bulan, diskon setiap bulan, pendaftaran kelas mandiri, testimoni, kabar gembira, daftar PSPA, *refresh content*, dan beberapa konten informasi lainnya. Dalam pengerjaan konten @berteman.apt penulis telah menghasilkan 23 konten dengan total 128 desain dengan bentuk desain statis maupun video. Melalui pengerjaan *project-project* tersebut didapatkan hasil peningkatan jangkauan dan *followers* @berteman.apt. Penulis juga ikut melihat proses pengambilan gambar untuk akun Instagram @kedaibotani serta turut menjaga pameran Sinektika sebagai apresiasi 4 tahun Akroma Obilia Studio telah berkarya. Selama menjalani Praktik Kerja Lapangan penulis telah terlibat dalam 14 *project* yang terdiri dari tiga *project* inisiatif yaitu membuat GSM, konten media sosial, dan *motion graphic*; tiga *project* media sosial yaitu konten media sosial @berteman.apt, @kediabotani, dan @akromastudio; dan 8 aset vector.

Dalam melakukan praktik kerja lapangan selama tiga bulan di Akroma Obilia Studio, penulis mendapatkan beberapa hal dan pengalaman penting yang berguna ketika penulis memasuki dunia kerja. Pengalaman yang telah didapatkan adalah cara komunikasi yang baik dengan anggota studio. Pelaksanaan praktik kerja lapangan dilaksanakan secara *offline* sehingga penulis dapat secara langsung berinteraksi dengan seluruh anggota Akroma Obilia Studio. Selain itu penulis juga belajar untuk lebih banyak mengeksplorasi desain dan memanfaatkan referensi sebagai acuan untuk membuat desain. Pada pelaksanaan praktik kerja lapangan penulis dituntut untuk menghasilkan desain yang baik dalam waktu singkat serta

desain tidak boleh terus mengulang. Dengan keadaan demikian penulis belajar untuk berpikir lebih cepat dalam menyelesaikan masalah serta memperbanyak referensi desain agar dapat menghasilkan desain yang baik. Penulis juga belajar banyak teknik terkait penggunaan beberapa *software* Adobe seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Adobe After Effect.

5.2 Saran

Setelah melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Akroma Obilia Studio, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan, yaitu:

5.2.1 Bagi Lembaga

Saran bagi Akroma Obilia Studio adalah sebagai berikut:

- a. Akroma Obilia Studio diharapkan dapat menambah *team copywriting* sehingga pekerjaan *copywriter* tidak menumpuk dan dapat mempercepat proses pengerjaan konten.
- b. Akroma Obilia Studio diharapkan dapat memberikan variasi proyek kepada mahasiswa Praktik Kerja Lapangan agar pengetahuan yang didapatkan lebih maksimal.

5.2.2 Bagi Mahasiswa

Saran bagi mahasiswa yang akan melakukan praktik kerja lapangan adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa diharapkan dapat memiliki target perusahaan sehingga dapat merasakan pengalaman praktik kerja lapangan dengan tepat dan sesuai bidang yang diminati.
- b. Mahasiswa diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar sesuai bidang yang dipilih dan dapat mengimplementasikan pengetahuan tersebut dengan baik.

5.2.3 Bagi Universitas

Saran bagi Universitas Ma Chung adalah sebagai berikut:

- a. Universitas Ma Chung diharapkan dapat menjalin hubungan baik dengan banyak perusahaan serta membantu mahasiswa mencari perusahaan yang bisa dituju agar mahasiswa mendapatkan tempat Praktik Kerja Lapangan yang memadai.
- b. Universitas Ma Chung diharapkan dapat memberikan bimbingan dan pelatihan *skill* bagi seluruh mahasiswa untuk mempersiapkan mahasiswa menjalani kegiatan Praktik Kerja Lapangan.