



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

Penulis melaksanakan praktek kerja magang selama 54 hari dengan total 410 jam. Selama kurang lebih 3 bulan tersebut, penulis berada di divisi *creative* mendapatkan pengalaman kerja di agensi digital dan kreatif. Penulis belajar banyak mengenai *digital imaging* yang diperlukan tidak hanya terbatas pada *image* yang sudah jadi dan tersedia tetapi menggabungkan beberapa image menjadi satu kesatuan, bagaimana mengatur *layout* dengan baik pada desain yang akan diajukan langsung kepada klien, bagaimana mengatur konten-konten agar dapat masuk dan terbaca dengan jelas (*readability*) pada sebuah desain dengan berbagai macam ukuran tanpa mengurangi pesan yang ingin disampaikan.

Penulis juga belajar *time management*, menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan dalam aplikasi *project management* yang digunakan Doxadigital.

#### 4.2. Saran

##### 1. PT. Doxadigital Indonesia

Penulis berharap divisi *creative* memiliki lebih banyak sumber daya manusia agar semua pekerjaan dapat terbagi dan terlaksana dengan baik agar dapat meningkatkan kualitas kerja sehingga pekerjaan tidak menumpuk banyak dikejar oleh *deadline*.

##### 2. UMN

Penulis menyarankan agar UMN lebih memberikan pendalaman materi mengenai brosur, majalah, *website* sesuai dengan prinsip-prinsipnya yang lebih beragam, mengadakan berbagai macam workshop agar pengetahuan mahasiswa lebih banyak dan luas lagi, juga bagaimana aplikasi desain dalam berbagai media. Materi saat pembekalan magang juga disertai beberapa rekomendasi nama-nama tempat magang yang sesuai dengan jurusan.

### 3. Mahasiswa lain yang akan magang

Saran mengenai hal-hal yang dibutuhkan dan harus dipersiapkan oleh mahasiswa yang akan magang, terutama di PT. Doxadigital Indonesia:

- a. Lebih mendalami prinsip dan elemen desain.
- b. Lebih bersosialisasi dengan karyawan tidak hanya di divisi tempat mahasiswa magang tetapi juga dengan divisi lain.
- c. Berani untuk berkonsultasi dengan mentor/pembimbing magang, banyak bertanya hal-hal yang belum jelas atau belum tahu.
- d. Mahasiswa lebih baik mempunyai *time management*, kedisiplinan, serta tanggung jawab dalam bekerja.
- e. Komunikatif dan inisiatif untuk menanyakan pekerjaan apa yang harus dilakukan, kapan tenggat waktu yang dibutuhkan.

