

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan *company profile* ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan perusahaan akan sebuah dokumen yang dapat mendukung proses *Business to Business* (B2B). *Company profile* Cinépolis Cinemas Indonesia menyajikan informasi mengenai perusahaan secara komprehensif. Isi dokumen mencakup pengenalan perusahaan, produk perusahaan, dan berbagai layanan kerja sama. Berdasarkan hasil perancangan karya, ditemukan adanya potensi kerja sama yang besar antara perusahaan dengan pihak eksternal, khususnya klien ataupun mitra bisnis. Hal ini didukung oleh keragaman layanan kerja sama yang ditawarkan serta kredibilitas perusahaan yang terbangun. *Company profile* ini juga membuka peluang kerja sama lintas divisi yang lebih luas. Dari segi desain, perancangan karya mengikuti *brand guideline* perusahaan sehingga tetap mencerminkan citra dan identitas Cinépolis Cinemas Indonesia secara konsisten.

Company profile yang telah dirancang berhasil menjawab tujuan utama pembuatan karya yaitu membantu proses kerja sama perusahaan. Melalui pendekatan visual yang menarik dan penyajian informasi yang akurat, *company profile* ini dapat menjadi alat komunikasi yang efektif kepada pihak eksternal. Berdasarkan hasil evaluasi, karya ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan kepercayaan dan reputasi perusahaan sehingga mendorong mampu minat kerja sama dari calon klien maupun mitra. Selain itu, informasi yang disajikan dalam *company profile* mampu memperkuat *positioning* dan pengetahuan *stakeholders* mengenai perusahaan, termasuk seluruh produk dan layanan yang ditawarkan. Format digital berbasis *Power Point* yang digunakan memungkinkan pemaparan *slide* disesuaikan dengan kebutuhan, serta pembaruan informasi dilakukan secara cepat. Dengan demikian, *company profile* ini akan tetap relevan dan dapat digunakan dalam jangka panjang sebagai media resmi yang mendukung aktivitas bisnis dan pengembangan kerja sama perusahaan.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan setelah melewati proses perancangan karya *company profile* ini dibagi menjadi 2 yaitu saran akademis dan saran praktis.

5.2.1 Saran Akademis

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada hasil karya, penulis menyarankan bagi mahasiswa yang ingin merancang karya serupa agar benar-benar memperhatikan *brand guideline* yang dimiliki perusahaan. Terutama dari segi warna dan jenis huruf karena elemen visual tersebut menjadi salah satu representasi utama identitas perusahaan yang paling menonjol. Dengan demikian, seluruh warna dan *font* yang digunakan pada karya harus mengacu pada *brand guideline* agar tetap konsisten. Selain itu, penulis juga menyarankan agar kualitas dokumentasi berupa foto atau gambar dapat lebih diperhatikan. Setiap visual yang digunakan harus memiliki resolusi tinggi dan relevan dengan konten yang disajikan. Hal ini penting karena kualitas visual mencerminkan profesionalitas perusahaan dan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi pembaca terhadap kredibilitas karya. Dokumentasi yang baik juga mampu memberikan gambaran visual yang jelas sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik perhatian audiens.

5.2.2 Saran Praktis

Bagi perusahaan, disarankan untuk melakukan pembaruan data dan informasi dalam *company profile* secara berkala agar selalu relevan dengan kondisi terbaru. Informasi yang akurat akan meningkatkan kredibilitas perusahaan sekaligus memastikan para *stakeholders* memperoleh informasi terkini yang sesuai dengan perkembangan perusahaan. Dari sisi internal, *company profile* sebaiknya disebarkan kepada seluruh karyawan perusahaan. Hal ini penting agar setiap karyawan memiliki pengetahuan yang sama mengenai perusahaan, produk, dan layanan yang ditawarkan. Selain itu, dokumen ini juga dapat menjadi pegangan resmi yang membantu karyawan jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Bagi industri, khususnya sektor hiburan dan bioskop disarankan untuk menjadikan *company*

profile sebagai salah satu standar komunikasi bisnis. Dengan adanya standar ini, perusahaan dapat lebih mudah menjalin kerja sama dan meningkatkan daya saing.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA