BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan media promosi yang telah dibuat oleh penulis, didapat kesimpulan yang dapat penulis petik dan pelajari selama praktik kerja magang, antara lain:

1. Dalam menghadapi kesulitan dan tantangan ketika merancang media promosi, dibutuhkan kebaruan atau keunikan yang membuat citra merek terlihat berbeda dengan konten-konten merek lainnya, terlebih pada platform Instagram. Maka dari itu, terdapat konten statis dan animasi yang mampu menjadi daya tarik audiens terhadap konten-konten POND'S dan POND'S Men. Berkolaborasi dengan *editor* memampukan penulis untuk berkreasi dan melakukan eksplorasi terhadap karya yang akan digerakkan nantinya. Inovasi kecil juga pernah diterapkan oleh penulis dalam konten *swipe post Instagram Feeds* dimana antar *frame* memiliki latar gambar yang menyambung, sehingga audiens terarahkan untuk memahami informasi yang dipaparkan. Terkhusus merek POND'S, penerapan untuk menjadikan setiap konten *Instagram Feeds* memiliki kesatuan dan terlihat *seamless* juga menjadi kebaruan dan keunikan citra merek dalam mempromosikan produk melalui informasi yang disampaikan. Didukung dengan konten-konten *soft selling* yang kemudian berujung pada penawaran atau promosi produk yang berhubungan dengan isi konten.
2. Dibutuhkan rasa percaya diri ketika mengerjakan setiap penugasan untuk dapat menjadikan setiap hasil karya lebih optimal dan efektif. Hal ini menjadi nasihat dari *art director* penulis untuk tidak memandang diri sendiri kecil atau posisi seorang *Graphic Design Intern* rendah. Penulis perlu untuk merasa yakin terhadap karya yang dihasilkan dengan memahami setiap bagian dari hasil karya yang diserahkan, mulai dari

warna, penempatan, ukuran, dan sebagainya. Perlu adanya prinsip yang dipegang ketika bekerja, dalam hal ini prinsip yang dimaksud merupakan prinsip positif yang mampu menjadi contoh dan dampak bagi lingkungan. Akan tetapi, rasa percaya diri ini juga perlu diseimbangkan dengan kerendahan hati untuk menerima setiap masukan dan kritik. Penulis harus selalu memiliki keinginan untuk terus belajar.

3. Meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu dan setiap *workload* atau penugasan yang diberikan juga merupakan salah satu cara penulis dalam menghadapi kesulitan dalam diri. Mengingat terdapat variabel lain yang dapat bertambah sewaktu-waktu tanpa prediksi, seperti permasalahan perangkat dan aplikasi, penambahan konten *agile*, dan sebagainya. Dibutuhkan kegigihan untuk mengurungkan niat diri dari prokrastinasi terhadap setiap penugasan yang ada, sehingga penggunaan waktu lebih efektif.

4. Selama melakukan praktik kerja magang di OLIVER Agency, penulis menerima banyak wawasan dan ilmu seputar pekerjaan sebagai *Graphic Designer* yang didapat dari pengalaman dan teman-teman kerja, seperti kemampuan dalam penyuntingan gambar, pemikiran konsep kreatif, menyusun ide, mempercantik tampilan, bahkan sampai kegiatan produksi, seperti pengambilan gambar, pencahayaan, pengaturan komposisi, dan sebagainya. Penulis merasa banyak hal yang dapat diserap selama praktik kerja magang ini. Lingkungan dan rekan kerja senantiasa mendukung untuk saling belajar dan membangun satu sama lain.

5. OLIVER Agency memiliki lingkungan dan budaya kerja yang sehat. Hal ini tercermin dari tutur kata dan sikap yang baik dari rekan dan atasan. Setiap karyawan selalu menunjukkan sikap apresiatif dalam menghargai dan menghormati kinerja serta hasil. Setiap karyawan juga senantiasa meminta tolong dengan perkataan yang baik dan memberi ruang untuk kesalahan. Tampak jelas juga bahwa setiap alur koordinasi dan pengerjaan tugas sangat sistematis. Menjadi hal yang baru bagi penulis

karena selama ini penulis hanya bekerja *freelance*. Setiap rekan kerja dan atasan juga memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi serta mengayomi timnya untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Hal ini dapat dirasakan secara langsung ketika terdapat *creative huddle* dimana penulis mendapatkan ilmu secara langsung melalui penugasan dan tantangan dalam menerima *brief* dan mengolah ide dalam kurun waktu yang singkat. Penulis juga mampu menjalin hubungan dengan rekan kerja dan atasan dengan baik. Sehingga mampu untuk saling mendukung dan mendorong satu dengan yang lainnya.

4.2 Saran

Sebagai bagian akhir dari laporan magang ini, selain mendapatkan banyak wawasan dalam melaksanakan praktik kerja magang ini, penulis menemukan hal-hal yang dapat direstorasi atau diperbaiki untuk kedepannya. Maka dari itu, penulis menyampaikan saran bagi:

1) Perusahaan

Untuk OLIVER Agency, penulis merasa bahwa perlu untuk dipertahankan sistematis kerja yang sudah terstruktur dengan baik. Hal ini sangat memperjelas alur pekerjaan dalam pengerjaan dan persetujuan hasil karya. Namun, penulis menyarankan perlu adanya penegasan untuk setiap fungsi atau *jobdesc* dari setiap tim. Misalnya, apabila *creative* dipercaya untuk memegang kendali pada seluruh aspek visual, maka cukup dibatasi oleh aspek visual, tidak lebih dari itu. Atau sebaliknya, anggota tim lainnya yang bukan *creative* turut serta dalam aspek visual, bahkan menjadi lebih dominan. Hal ini dapat membuat tanggung jawab salah satu tim yang berat sebelah. Penulis juga menyarankan untuk melibatkan setiap karyawan magang, terlebih dalam proses *brainstorming*, sehingga setiap karyawan magang juga mampu mengasah kerangka berpikir mereka. Lebih dari itu, penulis mengucapkan terima kasih untuk kesempatan melakukan praktik kerja magang di OLIVER Agency.

2) UMN

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis merasa bahwa dibutuhkan pengetahuan seputar produksi dan kemampuan *editing* yang lebih mendalam, tidak sebatas pengetahuan cara menggunakan *tools* yang ada, tetapi sampai kepada kemampuan tiap *tools* atau *command* dalam aplikasi *editing* yang dapat dieksploitasi oleh tiap desainer. Pengetahuan dan pengalaman dalam produksi pengambilan gambar juga perlu ditanamkan kepada mahasiswa karena sebagai *Graphic Design*, dalam pekerjaan dibutuhkan keterampilan dan kemampuan dalam hal tersebut. Penulis juga merasa bahwa mahasiswa perlu untuk diberikan pengalaman untuk bekerjasama dengan pihak lain atau mahasiswa dari program pendidikan lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini dikarenakan setiap dasar dari program pendidikan memiliki sudut pandang yang berbeda dalam melihat suatu masalah, sehingga akan terjadi pertentangan yang tentunya akan melahirkan solusi terbaik dari permasalahan yang diberikan. Pengalaman untuk berkolaborasi inilah yang dirasa cukup penting bagi penulis sebagai bekal dalam dunia pekerjaan. Yang terakhir, penulis merasa bahwa semester magang yang dijalani oleh penulis dalam Semester Genap 2022/2023 terasa sangat cepat. Hal ini berdampak pada pencapaian 800 jam dari tiap mahasiswa, sehingga peserta magang lainnya juga menambahkan jam kerja harian mendekati pengumpulan laporan. Menjadi pertimbangan untuk Universitas Multimedia Nusantara untuk dapat memulai semester magang lebih cepat agar hal secmacam ini tidak terulang.

3) Mahasiswa lain yang akan magang

Untuk mahasiswa lain yang akan mengikuti praktik kerja magang, penulis merasa bahwa pengalaman bekerja sebelum magang merupakan suatu hal yang baik untuk dimiliki. Perusahaan akan memahami keahlian yang dimiliki ketika melihat hasil kerja yang sudah ada selain hasil karya tugas perkuliahan. Pengalaman bekerja juga mampu memudahkan mahasiswa untuk beradaptasi dan berkolaborasi dengan rekan kerja

lainnya. Pengalaman kerja dapat dicapai melalui keterlibatan secara positif dan efektif di dalam organisasi atau komunitas dengan jenis pekerjaan yang relevan dengan program pendidikan yang ditempuh. Penulis juga menyarankan untuk setiap mahasiswa terus menggali dan mengeksplorasi diri dengan mengikuti *workshop*, webinar atau seminar, kelas, dan pelatihan yang mampu menambah wawasan seputar program pendidikan yang ditempuh. Bahkan sangat disarankan untuk terlibat dalam perlombaan atau ajang kompetisi yang mampu mengasah kemampuan. Hal ini dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan yang terasah dan pengalaman-pengalaman baru. Kepercayaan perusahaan juga dapat bergantung pada apa yang sudah ditangani dan seperti apa seseorang menangani suatu masalah.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA