

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **IV.1. Kesimpulan**

Kerja praktik yang telah dilalui memberikan pengalaman dan pembelajaran yang banyak bagi penulis. Sebagai seorang desainer grafis dalam *project* ini, penulis belajar untuk lebih detail dalam bekerja. Sejak awal tahapan proses pengerjaan, yaitu mencari referensi, penulis meluangkan cukup banyak waktu untuk *brainstorming* bersama rekan kerja praktik. Pencarian referensi ini juga penulis lakukan di rumah dengan mengunjungi beberapa situs web dan aplikasi seperti Pinterest, Behance, dan Instagram. Ketiga situs tersebut memberikan referensi bagi penulis melalui karya-karya desainer grafis lain yang diunggah di sana. Selanjutnya, penulis belajar untuk membuat *moodboard* yang berkesinambungan. Tidak mudah untuk mencocokkan gambar, teks, warna, dan bentuk yang berbeda ke dalam suatu karya desain, namun penulis belajar untuk melakukannya. Tahap yang memberi pengalaman besar bagi penulis adalah proses desain konten. Dalam mendesain konten, penulis meluangkan cukup banyak waktu untuk terus mencocokkan elemen-elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan. Tahapan ini menguras tenaga karena penulis ingin hasil desain yang memiliki *stopping power* bagi audiens.

Proses kerja praktik ini tidak akan berhasil tanpa kerjasama penulis dengan rekan penulis, Kevin Dita Setiawan, yang bertugas sebagai fotografer

produk. Kami bekerja sama untuk menciptakan konten yang *catchy* dan dinamis dengan menggabungkan unsur gambar/foto dan desain. Penulis belajar bahwa dalam sebuah usaha, tidak ada proses yang instan, semuanya butuh kerjasama dan kesabaran. Oleh karena itu, penulis akan menjadikan *project* kerja praktik ini sebagai pengalaman dalam berwirausaha di bidang komunikasi.

#### **IV.2. Saran**

Proses kerja praktik yang telah dilalui penulis tidak lepas dari beberapa kendala minor yang dapat diperbaiki. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi diri penulis dan rekan penulis, antara lain:

1. Mengurangi miskomunikasi dengan bertemu sesekali untuk *project report*. Pertemuan tidak perlu lama dan bertele-tele, hanya perlu fokus pada evaluasi dan *brainstorming* untuk *project* yang akan datang.
2. Memperbanyak sumber referensi dari *website* desain lainnya agar lebih banyak *insight* yang dapat diaplikasikan.
3. Tidak mengulur waktu untuk merevisi karena akan menjadi kebiasaan yang merugikan.
4. Saling memberitahu apabila ada kendala dalam *project* supaya dapat mencari solusi terbaik bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

Durianto, dkk. (2004). *Brand Equity Ten: Strategi Memimpin Pasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Handayani, D., & dkk. (2010). *Brand Operation*. Jakarta: ESENSI.

Kotler, Philip. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.

Landa, Robin. (2006). *Designing Brand Experiences*. New York: Thomson Delmar Learning

Neumeier, Marty. (2003). *The Brand Gap*. New York: New Riders Publishing

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

### **Website**

Jayani, D. H. (2020, April 8). *Pemerintah Beri Stimulus, Berapa Jumlah UMKM di Indonesia?* . Retrieved from katadata.co.id:

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/04/08/pemerintah-beri-stimulus-berapa-jumlah-umkm-di-indonesia>

Noviandri, L. (2015, Agustus 18). *Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru 2015*. Retrieved from techinasia <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-2015>