

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Desainer grafis memegang peranan penting dalam pengelolaan media sosial Instagram Harian Disway. Terlebih lagi sosial media Harian Disway merupakan “wajah” dari Harian Disway yang menjadi salah satu cara untuk mem-*branding* perusahaan tersebut. Peran desainer grafis diperlukan untuk menata dan memvisualisasikan *brief* berita menjadi sebuah konten grafis yang konsisten dan tentunya sesuai dengan khalayaknya. Hal tersebut sudah dilakukan oleh Harian Disway, yakni menggunakan desainer grafis dalam mengelola konten-konten grafis yang ada di media sosial mereka, khususnya di media sosial Instagram untuk menarik lebih banyak pembaca mereka khususnya pembaca di situs web maupun *e-paper* Harian Disway.

Dalam kegiatan kerja praktik ini, penulis tidak hanya melakukan tugas sebagai seorang desainer grafis di media sosial saja, tetapi juga sesekali diberi tanggung jawab untuk mendesain beberapa keperluan *event*. Penulis juga menjadi panitia di beberapa *event* Harian Disway, yakni ulang tahun Harian Disway (JUL4JULI), dan juga Brawijaya Awards 2023. Selain itu, penulis juga berkontribusi untuk membantu divisi sosial media dengan menjadi *talent*. Di Harian Disway penulis belajar banyak hal, seperti kerjasama tim, bagaimana

berkomunikasi antar divisi sehingga tidak terjadi miskomunikasi dan lain sebagainya. Penulis juga merasakan bagaimana suasana bekerja di perusahaan media, yang mana memberikan gambaran kepada penulis tentang dunia kerja yang sebenarnya.

Melalui kerja praktik ini, penulis bisa menerapkan teori desain grafis yang pernah diajarkan selama perkuliahan. Penulis juga menyadari bahwa dalam melakukan produksi konten grafis tentunya tidak selalu mudah dan tidak bisa dipandang remeh. Ada hal-hal yang perlu menjadi perhatian bagi desainer grafis agar pesan visualnya bisa sampai dengan baik ke khalayak, yakni seorang grafis harus komunikatif, dapat berpikir kreatif, memperhatikan kesederhanaan desain, memahami tipografi, serta mampu menyesuaikan gambar/foto sesuai dengan konteks desain.

IV. 2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama menjalankan kerja praktik di Harian Disway, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan. Saran ini nantinya diharapkan dapat berkontribusi untuk kemajuan dan perkembangan dari Harian Disway.

Tanpa mengurangi rasa hormat, saran yang ingin penulis sampaikan yakni memperbanyak SDM, karena dari yang penulis lihat selama menjalankan magang, pekerja tetap yang bekerja disana masih sangat sedikit. Untuk setiap divisi jumlah SDM-nya tidak merata dan tidak sebanding dengan tanggungjawab dan tugas yang diemban. Seperti contohnya pada divisi desain grafis, sebaiknya bisa ditambahkan

lagi jumlah pekerjanya. Sehingga tiap pos sudah ada yang bertanggung jawab, misalkan di sosial media memiliki penanggung jawab sendiri, begitu juga untuk *e-paper* dan *event*. Sehingga tidak hanya dilimpahkan ke satu orang saja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Semarang: Alinea Media Dipantara. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=RPTdDwAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Widya, L., & Darmawan, A. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Jurnal

- Fitriani, Y. (2017). Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial sebagai Sarana Penyebaran Informasi bagi Masyarakat. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 19(2), 152.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4428>
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>