

BAB IV

KESIMPULAN & SARAN

IV.1 Kesimpulan

Pada kesempatan kerja praktik kali ini, penulis mendapatkan pengalaman bekerja sebagai desainer grafis pada perusahaan radio yaitu Hard Rock FM Surabaya. Teori-teori desain grafis yang telah diajarkan selama perkuliahan pun bisa diterapkan dengan baik pada kerja praktik kali ini. Selain itu, penulis juga banyak belajar mengenai struktur perusahaan, alur kerja, dan proses pra produksi hingga pasca produksi dari sebuah desain. Peran desainer grafis di perusahaan radio sangatlah penting, karena Hard Rock FM Surabaya juga mementingkan tampilan media sosial yang menarik agar media sosial yang dikelola mempunyai banyak pengikut atau *followers* serta pelaku usaha lain mau beriklan di media sosial Hard Rock FM.

Seorang desainer tidak hanya dituntut bisa membuat desain yang sekedar bagus saja, melainkan desain yang cocok dengan karakter perusahaan tersebut. Desainer juga harus siap bekerja sesuai *deadline* atau tenggat waktu yang diberikan. Terkadang tenggat waktu yang diberikan cukup singkat, sehingga seorang desainer harus bisa beradaptasi agar tidak mempengaruhi hasil desain. Perlunya mempelajari banyak teori tentang desain atau memperbanyak referensi juga menjadi bekal yang sangat penting bagi sebuah desainer.

IV.2 Saran

Tanpa mengurangi rasa hormat kepada Hard Rock FM Surabaya selaku tempat kerja praktik, penulis ingin memberikan saran-saran, terutama dalam bidang desain. Saran yang pertama adalah Hard Rock FM seharusnya mempunyai staff atau karyawan yang khusus mengerjakan desain grafis atau ahli dalam desain grafis. Pada kerja praktik selama 2 bulan ini, penulis kesulitan untuk berdiskusi atau *sharing* soal desain terhadap staff lain, karena tidak adanya staff atau karyawan yang khusus mengerjakan desain grafis. Rata-rata semua desain dikerjakan oleh penulis sendiri tanpa adanya proses diskusi bersama desainer grafis. Untuk saran yang selanjutnya, di Hard Rock FM tidak adanya seorang *Social Media Specialist* yang berguna mengatur *traffic* media sosial yang dikelola seperti Instagram, Twitter, Youtube, Facebook dan lain-lain. Hal ini juga berdampak pada jadwal *upload* yang sering berubah-ubah setiap harinya dan kadang bertabrakan dengan jadwal yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Kotler Phillip, Kevin Lance Keller. 2012. *Marketing Management 14th edition*. Jakarta:PT. Indeks Kelompok Gramedia.

Nisrina, M., 2015. *Bisnis Online, Manfaat Media Sosial Dalam Meraup Uang*. Yogyakarta: Kobis.

Supriyono R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.