

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan penulis selama menjalani kerja praktik di Brightsoul sebagai seorang *graphic designer*, penulis dapat menyimpulkan bahwa *graphic designer* pada akun Brightsoul mempunyai peran yang sangat penting. *Graphic designer* Brightsoul berperan sebagai jembatan antara Brightsoul dengan *audience* melalui desain-desain konten Instagram yang dibuat dan memastikan pesan yang ingin disampaikan oleh Brightsoul dapat tersampaikan dengan baik. *Graphic designer* Brightsoul juga berperan dalam mempertahankan identitas *brand* Brightsoul yang tercerminkan dalam konten Instagram.

Graphic designer di Brightsoul memiliki peran yang krusial karena selain bertugas untuk membuat desain yang menarik, *graphic designer* juga harus memastikan desain yang dibuat dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan oleh Brightsoul kepada *audience*. Untuk memastikan kelayakan desain, *graphic designer* harus melakukan konsultasi hasil desain kepada kepala divisi desain, seperti pengecekan *typo error*, penggunaan warna hingga pemilihan ilustrasi.

IV.2. Saran

Setelah melakukan kerja praktik sebagai *graphic designer* di Brightsoul selama 3 bulan, penulis memiliki beberapa saran kepada Brightsoul. Penulis berpendapat bahwa kombinasi warna yang digunakan dalam *feed* dapat diperbaiki sehingga desain terlihat bagus secara estetika, pemilihan *shade* warna juga merupakan hal yang penting karena warna merupakan salah satu elemen desain yang krusial. Penulis juga mempunyai saran kepada Brightsoul untuk melakukan *research* tentang tren desain yang sedang berkembang, sehingga desain *feed* akan lebih terlihat *up to date*. Selain saran dalam hal desain, penulis juga ingin memberi saran dalam rekrutmen *intern* Brightsoul, yaitu untuk menambah jumlah anggota divisi desain. Tujuan dari penambahan jumlah anggota ini adalah agar beban kerja setiap anggota divisi desain di periode selanjutnya lebih ringan mengingat jumlah konten yang secara rutin dibuat oleh Brightsoul.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Ambrose, G. & Harris, P. (2009). *The Fundamentals of graphic Design*. Swiss: Ava Publishing SA

McQuail, Denis. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory (6th ed)*. California: Sage Publications, Inc.

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis (Issue 1)*.

Jurnal:

Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>

Dewojati, R. K. W. (2009). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). 175-182. <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>

Sumber Lain:

Salgado, Chyntia. (2023). *What Does a Creative Designers Do?*. Diakses pada tanggal 5 April 2024 dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-oes-a-creative-designer-do>