

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) telah dilaksanakan oleh penulis (di tengah pandemi Covid -19) dengan efektifitas waktu pelaksanaan selama dua bulan dua minggu di Divisi *Junior Graphic Design* PT Kultura Creonesia Reskapekta Bandung. Di saat bersamaan pandemi covid -19 berlangsung termasuk berdampak di kota Bandung. Selama PKL bahwa di Divisi *Junior Graphic Desain*, penulis tidak hanya bekerja dalam satu bidang, namun mendapatkan berbagai macam tugas lain di luar bidang desain grafis. Secara khusus penulis diberikan kesempatan serta kepercayaan untuk berinteraksi langsung dengan klien. Hal tersebut melatih penulis untuk lebih aktif dalam berkomunikasi, serta lebih percaya diri saat bertemu klien untuk membahas proyek yang dikerjakan. Proyek utama selama PKL adalah mengerjakan *company profile motion graphics* KOMUJI di PT Kultura. Selama mengerjakan proyek atau tugas yang diberikan, penulis juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai teknik-teknik dalam mengoperasikan *software* keluarga Adobe yang digunakan selama masa Praktek Kerja Lapangan.

Dalam merancang atau membuat sebuah karya diperlukan berbagai tahapan untuk mendapatkan hasil yang baik, sehingga karya yang dibuat tidak serta merta hanya menjadi sebuah karya saja, melainkan dapat memberi manfaat bagi orang lain atau *target audienc*. Pada tahapan pembuatan karya atau proyek *company profile motion graphics* KOMUJI, hal pertama penulis lakukan adalah membuat konsep yang mudah untuk dipahami oleh klien utamanya menarik perhatian kelompok muda yang menjadi *target audienc* KOMUJI. Dalam menentukan konsep perancangan diperlukannya riset baik secara langsung ataupun tidak langsung; seperti halnya menggumpulkan data melalui proses wawancara, survei lapangan ataupun menggumpulkan informasi melalui *platform* yang KOMUJI miliki.

Kemudian pada proses dalam mengeksekusi *company profile motion graphics* KOMUJI, penulis menggunakan berbagai bahan visual grafis baik

dari sumber referensi, tim kreatif PT Kultura atau KOMUJI maupun data pribadi. Kemudian diolah kembali dengan menambahkan unsur-unsur penting pada visual *motion graphics* seperti mengatur komposisi setiap *layer* atau elemen, memilih warna, tipografi atau jenis *font* serta musik yang akan digunakan.

Konten visual grafis yang telah diolah diberikan effect gerak melalui *software* Adobe After Effect menggunakan berbagai teknik utamanya *keyframes*, serta memperhatikan jeda-jeda durasi agar informasi yang disampaikan terbaca oleh penonton atau *target audienc*. Visual grafis tersebut nantinya menjadi konten yang akan ditampilkan pada *company profile motion graphics* KOMUJI.

Selama mengerjakan proyek ini tentunya memberikan dampak tersendiri bagi penulis, karena jika sebelumnya penulis kurang mahir menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe After Effect, selama PKL menjadi lebih paham bahkan bisa membuat karya serta memahami bagaimana membangun *networking* dengan klien.

Pengetahuan serta pengalaman baru yang penulis dapatkan selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di PT Kultura, tentunya hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan di bidang kreatif. Penulis juga bersyukur karena dengan waktu pengerjaan yang diberikan dapat menyelesaikan proyek tersebut walaupun mulanya mengalami beberapa kendala hingga pada akhirnya mendapatkan apresiasi yang baik dari pihak KOMUJI sebagai salah satu klien PT Kultura.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL), penulis memberikan saran yang mungkin nantinya dapat menjadi masukan bagi pihak bersangkutan, agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi. Berikut ini saran dari penulis berdasarkan pengalaman di atas serta berhubungan dengan laporan ini, yang meliputi :

a. Saran untuk Almamater

1. Dalam menentukan pembelajaran, pihak kampus sebaiknya kembali mengolah struktur pola pembelajaran atau mata kuliah bagi mahasiswa menjadi lebih berurutan.
2. Setelah struktur pola pembelajaran berurutan, tenaga pengajar sebaiknya lebih menuntun mahasiswa untuk membuat sebuah karya melalui *step by step*, utamanya karya *animation* atau *motion graphics*.
3. Dalam perkuliahan yang berhubungan dengan karya kreatif, sebaiknya pihak kampus ataupun tenaga pengajar tidak hanya menjelaskan *software* keluarga Adobe secara *basic* saja, melainkan lebih melatih atau membiasakan mahasiswa untuk menggunakan *software* keluarga Adobe dalam mengeksekusi karya seperti pembuatan visual grafis di Adobe Illustrator. Hal tersebut karena saat ini tidak sedikit perusahaan atau industri kreatif yang mengfokuskan diri menggunakan *software* keluarga Adobe untuk eksekusi.

b. Saran untuk Perusahaan

1. Memfasilitasi komputer khusus tenaga mahasiswa Praktek Kerja Lapangan untuk mengeksekusi tugas-tugas yang telah diberikan.
2. Memberi informasi yang jelas, membuat daftar proyek yang dibuat atau membagi *jobdesk* pada tim, agar tidak berbenturan dengan kerjaan lainnya atau mis komunikasi.
3. Menambah karyawan agar terciptanya sistem kerja yang baik untuk membuat proyek yang dikerjakan, utama pada tim kreatif.
4. Kembali aktif dalam berpromosi di akun sosial media sehingga dapat memberikan informasi mengenai perusahaan kepada khalayak umum.