

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Praktikan telah menyelesaikan program Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM) selama tiga bulan, dari 5 Agustus 2024 hingga 6 November 2024, dengan peran sebagai anggota tim *Creative Designer*. Dalam posisi ini, praktikan bertanggung jawab atas berbagai aspek produksi kreatif, termasuk pembuatan *key visual (KV)*, *final artwork (FA)*, desain logo, serta mendukung visualisasi untuk *event* dan promosi. Praktikan juga terlibat dalam proyek besar yang mencakup desain elemen visual untuk acara dan pengelolaan dokumentasi visual.

Pengalaman ini sangat berharga bagi praktikan untuk memahami alur kerja di industri kreatif, termasuk bagaimana menciptakan karya yang relevan dengan target audiens dan memenuhi ekspektasi klien. Praktikan belajar mengelola proyek dengan deadline ketat, berkomunikasi secara efektif dengan tim dan klien, serta mengatasi tantangan yang muncul selama proses kerja.

Melalui program ini, praktikan menyadari pentingnya elemen visual dalam menyampaikan pesan yang berdampak dan mendukung tujuan klien. Konten yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika, tetapi juga memberikan nilai strategis yang membantu merek berkomunikasi lebih baik dengan audiensnya. Pengalaman ini membangun fondasi kuat bagi praktikan untuk berkarier di bidang desain dan produksi kreatif.

4.2 Saran

Selama masa Kerja Profesi di PT Media Djaja Makmoer (MDM), praktikan menghadapi beberapa kendala yang dapat dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan di masa depan. Salah satunya adalah komunikasi yang kurang jelas dalam *briefing* proyek, yang dapat menghambat pemahaman tentang ekspektasi klien. Untuk mengatasi hal ini, perusahaan bisa meningkatkan alur komunikasi dengan klien dan tim internal menggunakan template *briefing* yang lebih terstruktur dan mengadakan sesi klarifikasi sebelum proyek dimulai. Pengelolaan waktu juga menjadi tantangan, terutama dengan deadline ketat dan proyek mendadak yang sering kali muncul. MDM bisa mempertimbangkan penggunaan sistem

manajemen proyek yang transparan dan penyusunan jadwal yang lebih rinci, termasuk *timeline*, untuk memastikan setiap tahap pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu tanpa mengorbankan kualitas.

Selain itu, kekurangan aset visual yang lengkap menjadi masalah yang sering dihadapi. Perusahaan dapat membangun bank aset visual internal yang selalu diperbarui dan memudahkan tim dalam mengakses materi yang dibutuhkan. Proses *feedback* yang memakan waktu juga mempengaruhi kelancaran proyek. MDM bisa mengatur jadwal *check-in* rutin dengan klien agar *feedback* bisa diproses lebih cepat dan tidak menunda pekerjaan. Untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi tim, perusahaan bisa menyediakan pelatihan internal yang berfokus pada keterampilan teknis dan manajemen waktu. Pengembangan budaya fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan mendadak juga penting, dengan menyusun rencana kontinjensi untuk setiap proyek besar agar tim tetap siap menghadapi berbagai perubahan.

Kolaborasi yang lebih baik antara tim desain, produksi, dan pemasaran juga perlu diperkuat dengan pertemuan *regular* untuk memastikan semua tim berada pada jalur yang sama. Pemanfaatan teknologi terbaru dalam proses desain dan produksi, seperti perangkat berbasis cloud untuk kolaborasi dan *feedback*, dapat meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi kesalahan. Dengan penerapan saran-saran ini, PT Media Djaja Makmoer (MDM) dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas kerja, serta memperkuat fondasi untuk berkembang lebih jauh di industri kreatif.