

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Kerja profesi bermanfaat bagi praktikan untuk belajar terjun langsung di dunia kerja. Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT. Somagede Indonesia sekitar kurang lebih selama 2 setengah bulan. Praktik kerja profesi dimulai sejak tanggal 7 Agustus 2024 hingga 18 Oktober 2024. Tempat praktikan melakukan kerja profesi yaitu di *head office* PT. Somagede Indonesia yang berada di Sunter Agung, Jakarta Utara. Praktikan bekerja sebagai *graphic designer* pada divisi *marketing*. Pekerjaan yang dikerjakan oleh praktikan berupa perancangan media promosi untuk perusahaan. Diskusi bersama rekan-rekan yang berada di divisi *marketing* untuk merencanakan strategi *marketing* dan mengeksekusinya. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan selama melakukan praktik kerja profesi seperti kurang rincian *brief* dan kendala dalam keterbatasan pengetahuan *tools*. Pemecahan masalah yang dilakukan oleh praktikan berupa mencari informasi, referensi, serta berdiskusi dengan pembimbing kerja. Banyak pembelajaran yang dapat praktikan ambil dari praktik kerja profesi yang telah dilakukan. Selain kinerja, kerja sama dan komunikasi juga menjadi suatu hal yang penting dalam bekerja. Dengan kerja sama dan komunikasi, menjadi lebih mudah untuk menemukan suatu pemecahan dan mengumpulkan ide. Praktikan juga menyadari bahwa manajemen waktu dan tanggung jawab menjadi hal yang krusial pada dunia kerja. Adanya pelaksanaan kerja profesi dapat menambah pengalaman dan wawasan praktikan untuk bekal saat memasuki dunia kerja.

4.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk perusahaan yaitu dengan meningkatkan komunikasi. Dengan memaksimalkan komunikasi dapat mengurangi adanya kesalahan komunikasi dalam *brief*. Pemberian tenggat waktu yang jelas juga dapat membantu praktikan untuk memilih prioritas dalam mengerjakan pekerjaan. Dengan adanya peningkatan pada hal yang disebutkan, dapat membuat alur kerja menjadi lebih teratur.

Masukan bagi praktikan yaitu dengan lebih banyak berdiskusi. Dengan adanya diskusi, dapat lebih mudah dalam memecahkan suatu pemecahan masalah. Pengasahan *skill* pada *software* untuk *editing* video dan foto juga diperlukan untuk meningkatkan kinerja serta efisiensi praktikan dalam bekerja. Praktikan harus lebih banyak mengasah *skill* dan pengetahuan dalam mengoperasikan *software* yang digunakan untuk desain grafis.