

BAB 4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Praktikan memperoleh pengalaman yang sangat berharga dalam mengaplikasikan keahlian desain grafis dan ilustrasi untuk kepentingan instansi selama periode tiga bulan melakukan Kerja Profesi sebagai desainer grafis dan Ilustrator untuk media sosial di Direktorat PSMA. Praktikan belajar menggabungkan elemen-elemen desain grafis yang menarik dan membuat ilustrasi yang informatif untuk meningkatkan daya tarik dan kejelasan pesan yang ingin disampaikan. Saat berkolaborasi dengan rekan kerja, praktikan mengasah kemampuan komunikasi dan koordinasi untuk mencapai tujuan bersama dalam menciptakan desain dan ilustrasi yang relevan dan bermanfaat.

Pengalaman praktikan menjalankan Kerja Profesi sebagai desainer grafis dan ilustrator untuk media sosial di Direktorat PSMA menjadi pembelajaran yang cukup berkesan. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis dan ilustrasi, praktikan juga memahami pentingnya peran desain dan ilustrasi dalam mendukung pembinaan pendidikan di tingkat SMA. Praktikan mendapatkan wawasan tentang dinamika kerja dalam lingkungan pemerintahan serta bagaimana desain grafis dan ilustrasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung program-program atau kegiatan Direktorat PSMA di Indonesia. Praktikan sangat berterima kasih atas kesempatan melakukan Kerja Profesi di Direktorat PSMA dan yakin bahwa pengalaman ini akan menjadi fondasi untuk pengembangan karir praktikan di bidang desain grafis dan ilustrasi.

4.2 Saran

4.2.1 Saran untuk Instansi

Praktikan ingin memberikan beberapa saran konstruktif untuk meningkatkan efektivitas pekerjaan di Direktorat PSMA pada masa mendatang. Saran pertama yaitu instansi perlu mengidentifikasi dengan jelas kebutuhan yang diharapkan dari desain grafis dan ilustrasi. Saran kedua yaitu instansi perlu melakukan sosialisasi pedoman desain grafis dan ilustrasi. Sosialisasi melibatkan pengenalan pedoman kepada semua pihak terkait, sekaligus memastikan

pemahaman yang jelas mengenai *brand guidelines* dan strategi visual untuk menjaga konsistensi dalam seluruh konten. Saran ketiga yaitu instansi dapat memberikan pelatihan internal. Instansi dapat memberikan pelatihan kepada praktikan atau staf magang lainnya terkait teknis dalam membuat desain atau ilustrasi supaya orang-orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan visual memahami peran mereka dengan baik. Evaluasi dan umpan balik rutin menjadi penutup dari saran praktikan untuk instansi. Proses evaluasi berkala perlu dilakukan untuk memastikan desain dan ilustrasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan Direktorat PSMA. Praktikan berharap pemangku kepentingan dalam subdivisi dapat memberikan umpan balik konstruktif untuk terus meningkatkan kualitas desain dan ilustrasi.

4.2.2 Saran untuk Universitas

Saran pertama dari praktikan yaitu universitas dapat menjalin kerjasama dengan banyak industri. Kerjasama ini dapat membuka peluang magang dan pelatihan bagi mahasiswa, memperkaya pengalaman mereka dengan pandangan langsung dari dunia kerja. Saran kedua yaitu universitas dapat mengadakan program pengembangan karir yang diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan fokus pada persiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja. Universitas dapat menyediakan dukungan intensif untuk membantu mahasiswa membangun portofolio yang kuat dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi proses pencarian pekerjaan.

4.2.3 Saran untuk Mahasiswa

Saran dari praktikan untuk mahasiswa lain yaitu mahasiswa perlu mengambil inisiatif untuk memaksimalkan peluang dan mempersiapkan diri untuk karir di dunia desain. Mahasiswa dapat bergabung dengan komunitas desain atau klub yang terkait sehingga dapat memperluas jaringan profesional dan memperoleh wawasan industri yang berharga. Mahasiswa perlu terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan mengikuti seminar, pameran, atau acara lain terkait. Mahasiswa perlu membangun dan mempertahankan portofolio yang mencerminkan beragam keterampilan desain grafis dan ilustrasi. Sertakan proyek-proyek yang relevan dengan bidang pekerjaan yang diinginkan. Mahasiswa juga perlu tetap mengikuti perkembangan terbaru dalam perangkat lunak desain dan teknik desain terkini. Kuasai alat-alat

seperti *Adobe Creative Suite* dan eksplorasi platform-platform desain populer untuk menambah keterampilan dan pengetahuan. Saran terakhir, jalinlah koneksi dengan orang yang profesional. Mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan, meminta saran, dan bangun hubungan yang dapat mendukung masa depan karir mahasiswa dalam dunia desain.

