

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan pengalaman selama tiga bulan kerja praktik di Tuxu Entertainment dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi Tuxu Entertainment. Kesimpulan ini mencakup evaluasi proses kerja, pencapaian, serta tantangan yang dihadapi selama kerja praktik, sementara saran berfokus pada upaya meningkatkan efisiensi, kualitas desain, dan kolaborasi antar tim di masa mendatang.

IV.1 Kesimpulan

Selama tiga bulan melakukan kerja praktik, penulis mendapat kesempatan untuk berkontribusi dengan dua belas client Tuxu Entertainment. Aktivitas utama yang penulis lakukan selama praktik meliputi pembuatan desain grafis, editing video. Dengan kurun waktu itu dan dengan berbagai client yang ada, penulis memperoleh banyak pengetahuan dan ilmu baru, baik dalam konteks teknik desain dan editing, maupun dalam konteks lingkungan kerja dan menejemen waktu yang harus dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan pengalaman tersebut, penulis merasa lingkup kerja maupun skill yang didapatkan pada Tuxu Entertainment sangat menjadi modal penting bagi penulis untuk beradaptasi di lingkungan kerja kreatif kedepannya. Pada intinya, penulis berkesimpulan jika seorang Designer Grafis harus dapat merancang dan membuat hasil visual yang bukan hanya mementingkan estetika namun juga

informasi, Designer Grafis juga harus bisa menghandle dengan baik berbagai deadline yang ada dikarenakan itu merupakan tanggung jawab yang harus diselesaikan. Dan Designer Grafis juga harus dapat bekerja sama dengan tim agar dapat meminimalisir kesalahan dalam bentuk perbedaan persepsi maupun penyampaian isi yang seharusnya.

IV.2 Saran

Selama tiga bulan kerja praktik di Tuxu Entertainment, penulis memiliki beberapa saran yang dapat menjadi evaluasi agar Tuxu Entertainment dapat berkembang kedepannya. Kegiatan Designer Grafis sangatlah penting, maka dari itu, penulis menyarankan agar kerjasama tim yang harus ditingkatkan lagi agar nantinya informasi yang diterima oleh Designer Grafis sesuai dengan brief yang diinginkan dan nantinya akan dapat menghasilkan hasil yang maksimal dan efektif. Kerjasama tim yang dimaksud meliputi kerja sama antar divisi untuk membagikan informasi. Hal tersebut sangat penting agar stabilitas hasil desain maupun konten yang dihasilkan Tuxu Entertainment tetap terjaga dan bahkan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairiyah, U., & Achmad, F. (2022). Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman Baca Masyarakat. *JIK : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 54–67.
- DIPSTRATEGY. (2025). *PENGGUNA SOCIAL MEDIA*.
<https://dipstrategy.co.id/blog/statistik-menarik-industri-digital-di-indonesia-tahun-2025/>
- Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design: Warna Layout Teks Logo Ilustrasi Efek Produksi WPAP* (3 ed.). Penerbit Informatika.
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1–9.
- Milyane, T., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R., Dawami, Rosemary, R., Athalarik, F., Adiarsi, G., Puspitasari, M., Andi, Ramadhani, M., & Rochmansyah, E. (2022). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI* (1 ed.). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Rizki, M., Alamin, M. I., Alghifari, M. Z., & Kusumadinata, A. A. (2024). PROSES KOMUNIKASI VISUAL: STUDI KASUS DALAM PEMBUATAN KONTEN DESIGN GRAFIS DI SOSIAL MEDIA KLIEN TODAY'S PROJECT. *JIIC : Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 5017–5024. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Supriyadi, Christian, A., Suryani. Indah, & Rusdi, I. (2020). Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Flyer Produk Untuk Promosi Konten Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(2), 9–15.
- WE ARE SOCIAL. (2025). *PENGGUNA INTERNET*.
<https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025/>
- Andri Wicksono. (2017). Pengkajian Frosa Fiksi. Yogyakarta: Garudhawaca
- Zalsabila, H., & Na’iem, I. (2025). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEMBANGUN BRAND AWARENESS PRODUK TASTEA. *Jurnal Komunikasi*, 18(1), 34–46.