

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan program kerja praktik yang telah dilaksanakan di PT Bumi Menara Internusa (BMI), dapat disimpulkan bahwa komunikasi visual dan audiovisual memegang peran yang sangat krusial dalam mendukung penyampaian informasi, pelatihan, serta pengembangan keterampilan karyawan. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi strategis yang menyederhanakan informasi, memperjelas pesan, dan meningkatkan pengalaman belajar. Dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, ilustrasi, dan tata letak yang terencana, materi pelatihan dapat ditampilkan secara lebih menarik, mudah dipahami, serta konsisten dengan identitas perusahaan.

Selama program kerja praktik, penulis mempelajari bagaimana proses desain grafis dan audiovisual diterapkan dalam konteks organisasi, mulai dari perumusan konsep, pengembangan ide visual, hingga tahap produksi elemen desain. Proses ini kemudian terintegrasi dengan pembuatan konten audiovisual melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Elemen visual yang dibuat pada tahap desain diadaptasi ke dalam video pelatihan dan dokumentasi kegiatan sehingga pesan dapat tersampaikan melalui kombinasi visual dan audio. Kehadiran audiovisual membuat materi pembelajaran lebih dinamis, menarik, dan memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada audiens.

Secara keseluruhan, pengalaman kerja praktik ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan komunikasi visual dan audiovisual di lingkungan profesional, khususnya pada *bagian Learning, Career & Development* PT Bumi Menara Internusa. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis penulis dalam desain dan pengeditan video, tetapi juga memperkuat pemahaman tentang pentingnya strategi komunikasi visual dalam meningkatkan efektivitas proses internal perusahaan.

IV.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kerja praktik, penulis menyarankan agar perusahaan dapat terus mengoptimalkan pemanfaatan komunikasi visual dan audiovisual dalam proses pelatihan internal, khususnya melalui penyusunan pedoman visual yang lebih terstandarisasi serta peningkatan fasilitas pendukung desain dan editing agar produksi konten dapat berjalan lebih efisien. Selain itu, mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik selanjutnya diharapkan dapat mempersiapkan pemahaman dasar mengenai teori visual, menguasai *software* desain dan editing video, serta menjaga komunikasi aktif dengan pembimbing (mentor) agar proses pengerjaan materi dapat berlangsung lebih terarah, efektif, dan sesuai kebutuhan perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afda, M. C., & Aprilia, M. P. (2022). Literasi Teknologi Informasi Komunikasi Peserta Pelatihan Desain Grafis Balai Latihan Kerja Kota Pekalongan. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 270–285. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.1065>
- Andrew. (2024). Audiovisual : Pengertian, Ciri, Fungsi, Manfaat, dan Tujuan.
- Cahyadi, D. (2023). *DIKTAT MATA KULIAH METODOLOGI DESAIN* (Cetakan Pertama). Makassar: PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. Retrieved from <https://penerbitpsdkvfsdunm.wordpress.com/>
- Ciputra. (2025). Manfaat Desain Grafis Terhadap Kehidupan Setiap Hari: Bukan Sekedar Estetika. Retrieved November 15, 2025, from Ciputra School of Business Makassar website: <https://www.ciputramakassar.ac.id/vcd/2025/10/22/manfaat-desain-grafis-terhadap-kehidupan-setiap-hari/>
- Course-Net. (2024). Fungsi Tipografi dalam Desain Grafis: Pengertian dan Fungsi Tipografi. Retrieved November 15, 2025, from Course-Net website: <https://course-net.com/blog/fungsi-tipografi/>
- Effendy, O. U. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Cetakan kedua; T. Surjaman, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamidoyo, R. S., & Riyanti, S. (2022). AKTIVITAS FOTO JURNALISTIK DI HARIAN DISWAY. In *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* (Vol. 02).
- Imron Susanto, A., & Adhi Dharma, F. (2022). *Podcast Audio Visual Sebagai Media Komunikasi Pendidikan Audio Visual Podcast as Education Comunication Media*. 4(2), 53–60. Retrieved from <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/workflow/index/868/5>.
- Interaction Design Foundation. (2016). What is Visual Hierarchy? Retrieved November 15, 2025, from Interaction Design Foundation website: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy>
- Q-Nex. (2023). Apa itu Komunikasi Audio Visual? Retrieved November 15, 2025, from Q-Nex Tech website: <https://qnextech.com/id/blog/what-is-audio-visual-communication/>
- Rezal, R., Utomo, F., Fuadi, K., Syahputra, W., & Nurdin. (2024). PEMANFAATAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(35), 4648–4659.
- Sriyeni, Y., Syaftiandi, M. J., & Putri, M. P. (n.d.). PELATIHAN DESAIN GRAFIS DALAM PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN VISUAL BAGI GURU

SMK MANDIRI PALEMBANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 2722–2527. Retrieved from <https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/abdimas>

Sunarya, L., Apryllia, P., & Isnaini, S. (2016). DESIGN VIDEO PROFILE BASED MULTIMEDIA AUDIO VISUAL AND BROADCASTING AS A MEDIA PROMOTION. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 9(3), 318–327.

Tauhid, K., & Rahmadhina, ; |. (2024). PERAN KOMUNIKASI VISUAL DAN SEMIOTIKA DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS IKLAN PRODUK INDOMILK. *Karimah Tauhid*, 3(11).

Verma, K. (2025). Understanding the Different Roles in Graphic Design: Who Do You Really Need? Retrieved November 15, 2025, from Uplers website: <https://www.uplers.com/blog/understanding-the-different-roles-in-graphic-design-who-do-you-really-need/>