

BAB 5

REFLEKSI DIRI DAN LAMPIRAN

5.1 Refleksi Diri

5.1.1 Relevansi

Beberapa ilmu yang telah dipelajari oleh penulis selama masa perkuliahan pada semester-semester sebelumnya sangat membantu mempermudah penulis saat menjalani program PKKMM – Magang di PT. Kawakibi Digital Branding ini. Seperti identitas visual sebuah brand, penulis telah mendapatkan dasar ilmu untuk pengembangan logo, pembuatan maskot, dan pembuatan standar manual grafis pada mata kuliah Desain Identitas Visual yang ada di semester 4. Motion graphic yang ada di semester 4 juga membantu penulis untuk melaksanakan magang ini.

5.1.2 Pengalaman

Pengalaman yang diperoleh oleh penulis selama menjalani program magang ini antara lain yaitu bertambahnya wawasan mengenai cara bekerja di dunia industri kreatif secara nyata. Penulis juga belajar bagaimana cara manajemen waktu dengan baik dan benar, mana yang lebih dahulu harus diprioritaskan. Mampu menerima dan mengembangkan ide saat bertukar gagasan dengan senior, tumbuh rasa percaya diri dan mampu berkomunikasi dengan baik saat berhubungan dengan klien, serta mendapat koneksi yang lebih luas, juga mampu mengembangkan berbagai macam alternatif kreatif yang bisa menjadi bekal saat bekerja sebagai desainer grafis.

Namun, di sisi lain, penulis juga mengalami hal yang bisa dijadikan Pelajaran kedepannya agar menjadi lebih baik. Seperti jam kerja yang mungkin beberapa kali pernah maju dan mundur, mendapatkan revisi berkali-kali, tapi berkat semangat belajar penulis yang tinggi, juga bimbingan dan bantuan para senior yang ada di PT. Kawakibi Digital Branding, serta dengan berdiskusi bersama teman-teman sesama mahasiswa magang, penulis mampu melewati semua hal tersebut dengan baik.

5.1.3 Tindak Lanjut

Rencana yang telah dipikirkan oleh penulis kedepannya, tentunya akan mengembangkan skill yang telah didapat dan dikuasai selama program magang di PT. Kawakibi Digital Branding ini berlangsung. Selain itu akan melanjutkan perkuliahan agar berhasil menyelesaikan studi dengan tepat waktu,