

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Melalui Program Magang Mandiri Merdeka Belajar Kampus Merdeka membantu penulis untuk belajar bekerja secara profesional di perusahaan PT. Funvita Indonesia selama 4 bulan. Penulis berkesempatan menerapkan praktik yang dipelajari di kampus saat berada di tempat kerja, dan belajar hal-hal yang jarang dipelajari di kampus seperti manajemen waktu kerja, pembagian tugas yang diberikan, bekerjasama dengan tim, berkomunikasi dengan client, serta mendapatkan dampak positif dalam pembentukan diri untuk menjadi lebih professional terutama di bidang seni dan desain.

4.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama kegiatan magang berlangsung dan dalam pembuatan laporan, berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis ajukan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan magang untuk prodi dan PT. Funvita Indonesia dimasa yang akan datang:

Untuk PT. Funvita Indonesia, penulis berharap menambahkan jadwal rutin briefing dan evaluasi menggunakan aplikasi zoom/meet untuk memantau dan menjelaskan kekurangan dari apa yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa magang. Terus meningkatkan pengetahuan mengenai perkembangan dalam bidang desain.

Untuk Prodi, penulis berharap dapat memberikan arahan yang terstruktur dan lebih terarah tentang bagaimana detail sistem kampus bekerja selama mahasiswa mengikuti program magang, baik di dalam maupun diluar kota. Ini akan memberikan kejelasan terhadap informasi yang disampaikan dan bimbingan jadi lebih efektif, dan terstruktur.

Untuk pembaca, penulis berharap laporan ini dapat menjadi referensi maupun gambaran apa saja tugas yang akan dikerjakan saat magang, terutama yang akan terjun di dunia desain grafis, agar lebih mempersiapkan hard skill. Yaitu mampu menggunakan Adobe Illustrator, Photoshop, Canva, maupun Figma. Selain hard skill, yang perlu disiapkan juga mental dan soft skill seperti. berkomunikasi dengan client, rekan kerja, dan atasan.