

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Manfaat Yang Diperoleh Dari Program Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek di Dicken's Wholesale & Retail selama kurang lebih 4 bulan, praktikan memperoleh banyak manfaat dan pengalaman yang sangat berharga dan bermanfaat serta wawasan yang belum pernah di peroleh sebelumnya, khususnya dalam teknik proses produksi didunia kerja serta pengalaman lain serpeti bahwa seorang desainer selain harus memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer, fotografi, ilustrasi juga harus memiliki kemampuan mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk mendapat lebih mengetahui dan mengerti dalam menemukan pemecahan masalah untuk memenuhi keinginan-keinginan klien.

Praktikan juga menyadari bahwa terdapat perbedaan antara dunia pendidikan dengan dunia kerja. Dalam dunia pendidikan, mahasiswa dituntut untuk bebas berkarya dalam suatau desain tanpa mempertimbangkan masalah biaya, sedangkan dalam dunia kerja, lebih dituntut untuk mendisain dengan mempertimbangkan segi fungsional dan ekonomis.

Dari pengalaman bekerja di perusahaan tempat praktikan bekerja, dapat disimpulkan bahwa kerjasama tim pada perusahaan dalam melaksanakan suatu proyek pekerjaan pun merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan sebuah proyek desain. Secara garis besar terdapat tiga tahap utama dalam melaksanakan suatu proses pekerjaan desain yaitu, brainstorming atau pemahaman dengan cara membicarakan konsep serta media yang akan dibuat, pembuatan desain, dan proses produksi. Desainer juga harus mampu dengan cepat menuangkan ide kreatif ketika dibutuhkan, mampu berkomunikasi dengan baik, serta selalu meningkatkan wawasan dalam bidang grafis, yaitu dengan banyak membaca buku. Dengan program kerja praktek ini, praktikan sangat menyadari bahwa banyak kekurangan pada saat melaksanakan kerja praktek ini, praktikan sangat menyadari bahwa banyak kekurangan pada saat melaksanakan kerja praktek di perusahaan, sehingga praktikan perlu belajar kembali hal-hal yang menjadi kekurangan praktikan, khususnya dalam meningkatkan penggunaan

komputer terutama software-software yang tidak diajari dalam dunia perkuliahan. Praktikan juga memahami hal-hal baru seperti memahami dunia kerja, pengalaman baru, wawasan baru, memahami proses kerja, menyesuaikan diri dengan lingkungan baru dan dapat langsung mempraktekan teori-teori yang sebelumnya pernah dipelajari pada saat perkuliahan.

4.2 Saran Kepada Pihak DKV FSRD UK Maranatha

Saran kepada FSRD UK Maranatha untuk lebih mempersiapkan mata kuliah dengan lebih baik, lebih baik mempersiapkan program-program atau software yang digunakan dalam dunia kerja, sehingga pada saat terjun kedalam dunia kerja mahasiswa lulusan FSRD Maranatha sudah terbiasa dengan software tersebut. Dan lebih dipermatang tentang drawing, pelatihan tangan pada saat drawing, menurut saya di FSRD Maranatha masih kurang, untuk mencegah lulusan FSRD Maranatha pada saat membuat ilustrasi tidak kewalahan. Karena ide-ide yang dituangkan dalam tangan akan lebih kreatif dibandingkan ide-ide langsung dituangkan kedalam komputer.

4.3 Saran Kepada Pihak Dicken's Wholesale & Retail

Dicken's Wholesale & Retail telah membuat keputusan yang baik dengan memilih lahan usaha dalam bidang desain grafis dan pengaplikasian nya kedalam bidang fashion. Dimana pada saat sekarang ini bidang desain grafis bisa masuk kedalam bidang apa saja. Struktur serta alus kerja Dicken's sudah tertata dengan baik. Fasilitas yang ada juga sudah sangat menunjang setiap proses pengerjaan. Dicken's sudah berdiri dengan cukup baik semoga untuk kedepannya dapat terus berjalan dengan sukses.