

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan yang diperoleh dari Kerja Praktek

Kerja praktek adalah sebuah program yang mempersiapkan setiap mahasiswa menjadi pribadi yang siap untuk terjun ke dalam dunia kerja. Karena program kerja praktek membekali banyak hal yang sangat berguna bagi dunia kerja dan banyak hal-hal baru yang tidak diperoleh dalam dunia perkuliahan.

*Liquid Graphic* ini adalah sebuah *studio* desain grafis yang mengerjakan berbagai jasa yang berhubungan dengan dunia grafis. Selama dalam program kerja praktek ini, praktikan mengamati bahwa jenis proyek desain grafis yang seringkali dikerjakan oleh *Liquid Graphic* adalah *logo*, menu makanan, *company profile*, *photography* dan juga desain grafis untuk kegiatan promosi (seperti *flyer*, *brochure*, *cover cd / kaset*).

*Liquid Graphic* ini mempunyai beberapa kelebihan dan keunikan yang membedakannya dengan studio desain yang lain. Dalam memberikan jasa kepada setiap kliennya, biasanya *Liquid Graphic* mengerjakan keseluruhan hal yang akan dibuat (bentuk paket, tidak lepasan). Dimulai dari penamaan (jika perusahaan yang bersangkutan belum mempunyai nama), stationery set, fotografi, bahkan sampai kepada branding dari perusahaan yang bersangkutan. Jadi, dapat dikatakan bahwa pemberi “nafas” atau juga image kepada perusahaan yang bersangkutan tersebut adalah *Liquid Graphic* sendiri. Jadi dalam hal ini,

terlibat proses penyatuan ide dan kreatifitas antara desainer dan juga klien.

Dalam berkarya, *Liquid Graphic* selalu berupaya memberikan yang terbaik kepada klien dan dengan tidak bosan-bosannya mengadakan *research* ataupun pengamatan demi terciptanya karya yang dapat memuaskan klien. Tidak akan ditemukan hal yang sama (misal : *ornament*, *font* atau nama, dsbnya) pada setiap klien *Liquid Graphic*. Jadi dapat dipastikan keorisinalitasan dari setiap karya yang dihasilkannya. Sejauh pengamatan yang dilakukan oleh praktikan, gaya desain dari *Liquid Graphic* ini adalah minimalis & modern. Dan kelebihanannya adalah dalam tipografi dan pembuatan *ornament* secara manual. Dalam mendesain beberapa karya, banyak yang hanya bermain dalam kreasi jenis huruf yang baru ataupun juga dengan menambahkan *ornament*.

Banyak nilai-nilai yang didapat oleh praktikan dalam proses kerja praktek ini, diantaranya yaitu belajar bagaimana bersosialisasi dengan lingkungan baru. Lingkungan baru ini berarti suasana yang baru dengan orang-orang yang baru, kebiasaan yang baru, dan hal-hal baru yang dikerjakan. Pada minggu-minggu awal hal ini terasa baik-baik saja, akan tetapi setelah beranjak pada hitungan bulan, mulai terasa ada semacam sedikit beban dalam menjalaninya. Hal itu terjadi bukan disebabkan oleh perusahaan yang bersangkutan. Akan tetapi karena kebiasaan yang sangat berbeda dari kebiasaan perkuliahan, yang biasanya bertemu dengan banyak teman dan pulang siang. Jika jemu mengerjakan tinggal pergi atau jalan-jalan. Akan tetapi ketika berpindah ke dunia kerja atau kantor, ada tanggung jawab yang tentu saja membatasi kebebasan kita. Tidak bisa seenaknya seperti di rumah sendiri atau seperti membuat proyek iseng saja.

Dalam perkuliahan, apa yang kita lakukan adalah tanggung jawab kita sendiri, sedangkan dalam dunia kerja. Apa yang kita lakukan bertanggung jawab kepada atasan dimana kita bekerja, kepada perusahaan yang bersangkutan, juga kepada klien dan diri kita sendiri tentunya. Itulah beban yang ditanggung dalam dunia kerja. Untuk *Liquid Graphic* sendiri sebenarnya sangat fleksibel dan sangat memberikan kenyamanan dan kebebasan kepada praktikan saat praktikan menjalani kerja praktik, akan tetapi semua kebebasan haruslah bertanggung jawab, karena selain membawa nama Universitas, praktikan juga ingin mendapatkan nilai-nilai yang berguna untuk dunia kerja kelak sebagaimana mestinya. Praktikan juga dituntut untuk mempunyai inisiatif dalam mengerjakan setiap *project*. Setelah dalam dunia kerja, kita bukan lagi seperti anak kecil yang selalu melakukan sesuatu jika ada perintah, karena itu harus dipupuk inisiatif sejak dini. Hal tersebut berpengaruh juga dalam efektifitas waktu. Misalnya: kita tidak bisa mengerjakan hanya satu *project* iklan saja dalam waktu satu minggu. Dalam perusahaan, setiap detik berarti menghasilkan suatu *progress* yang nyata.

Penganalisaan atau *research, brainstorming* untuk sebuah *project* sangatlah berarti. Tidak akan didapat karya ataupun konsep yang baik apabila kita malas dan tidak mau melakukan hal tersebut. Hal diatas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam teknik dan cara seperti pengamatan langsung, melalui media buku atau *internet*, majalah, dan banyak lagi media lainnya yang dapat mendukung kegiatan penganalisaan yang dilakukan.

Dalam proses pembuatan karya desain terdapat banyak hal. Diantaranya ada yang sangat penting, yaitu pembuatan sketsa. Sketsa ini adalah perwujudan ide-ide dalam bidang dua dimensi. Untuk sketsa awal biasanya dilakukan di kertas biasa dengan menggunakan pensil atau bolpoin. Untuk ide ini, semua ide haruslah dituangkan saja kedalam kertas sketsa tadi. Semua ide yang ada haruslah ditampung keseluruhannya. Jangan ada ide yang di atau terbuang, karena kita tidak tahu ide yang mana yang akan berkembang menjadi sebuah sketsa dan kemudian menjadi sebuah *alternative* yang baik, dan mungkin itu yang terpilih jadi final artworknya.

Ketelitian juga sangat penting dalam sebuah karya desain. Misalnya kita membuat sebuah buku menu, jika tidak ada ketelitian dan terdapat harga yang salah ataupun penempatan yang salah, tentu saja hal tersebut akan berdampak cukup fatal. Dalam mendesain ini juga kita haruslah memiliki suatu wawasan yang luas, yang mengetahui banyak hal yang terjadi di lingkungan sekitar ataupun juga sesuatu / teknologi yang sedang trend dalam masyarakat yang merupakan target pasar perusahaan yang bersangkutan.

Untuk penggunaan software komputer sangat dituntut akan keterampilannya. Dan juga dituntut agar dapat mengerjakan dengan menggunakan cara-cara praktis, yang dapat mempengaruhi akan keefektifitasan dalam penggunaan waktu. Selain itu juga, dalam sebuah karya desain, terutama yang akan dicetak, diharapkan dapat menyiapkan karya yang bersangkutan menjadi sebuah karya yang siap naik cetak. Untuk proses pencetakan, jika terdapat gambar dalam karya tersebut,

diharapkan gambar tersebut menggunakan *format tiff* agar menghasilkan hasil yang baik dengan penggunaan *memory* yang cenderung lebih minim dari psd.

#### **4.2 Saran Kepada Pihak DKV FSRD UK Maranatha**

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha ini baru hadir pada tahun 2002, kurang lebih 5 tahun yang lalu. Akan tetapi akhir-akhir ini saya melihat banyak sekali kemajuan. Antara lain dari pemilihan tenaga-tenaga pengajar yang baik, khususnya untuk jurusan DKV ini. Selain itu juga sekarang ini sudah terdapat banyak alternative jurusan dan elektif yang baru. Hal tersebut sangat baik dan memperlengkapi para mahasiswa.

Saran saya terhadap FSRD UKM ini adalah agar memperbaiki pelayanan bidang Tata Usaha dan juga administrasinya agar dapat mempermudah setiap mahasiswa yang membutuhkan informasi. Juga ketika mahasiswa akan melakukan perwalian, seringkali prosesnya membingungkan. Dan untuk keluarnya nilai sendiri seringkali sangat terlambat sehingga menyulitkan pengecekan dan pengambilan SKS untuk semester selanjutnya.

Selain itu juga, sebagai masukan kepada FSRD ini mungkin bisa ditambahkan pengajaran yang berhubungan dengan dunia percetakan. Tidak perlu terlalu mendalam, sekilas saja hal-hal yang mempengaruhi hasil pendesainan. Karena yang dialami oleh praktikan adalah sangat tidak mengenal untuk proses menyiapkan suatu karya menjadi karya yang siap cetak. Karena yang dilihat oleh praktikan sebagai seorang desainer grafis, seringkali klien menginginkan

langsung hasil jadi cetaknya bukan *filenya* saja. Jika kita sebagai desainer grafis tidak mengerti masalah tersebut, mungkin kita akan mendapatkan masalah dalam hasil karya desain yang tidak sesuai dengan yang kita inginkan dalam masalah warna misalnya, atau desain yang terpotong pada bagian-bagian tertentu. Apabila kita mengerti tentang hal tersebut tentu saja akan mempermudah dan membuat praktis dalam memperoleh hasil desain yang sesuai dengan harapan kita sebagai seorang desainer.

Sekian, diharapkan FSRD UKM ini akan terus lebih baik lagi dan menghasilkan para mahasiswa yang berguna untuk setiap bidangnya dan terlebih lagi untuk bangsa Indonesia.

#### **4.3 Saran Kepada Pihak Studio *Liquid Graphic***

*Liquid Graphic* adalah sebuah studio yang memiliki suasana yang nyaman dengan lingkungan yang baik pula. *Liquid Graphic* ini tidak terlalu mengutamakan kecanggihan teknologi dalam menggunakan setiap perangkat grafisnya ini. Untuk software yang seringkali digunakannya adalah *CorelDraw12* dan *Adobe Photoshop Cs*. Untuk studio design lain sekarang ini lebih banyak menggunakan program-program yang lebih baru seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe InDesign* dan program-program baru lainnya. Sedangkan untuk studio *Liquid Graphic* ini tidak demikian, studio ini tetap menggunakan program-program yang sederhana dan memaksimalkan penggunaan program tersebut dengan kepraktisannya dan juga dengan ide-ide kreatifnya. Karena yang utama dari

sebuah desain adalah ide yang kreatif dan juga visualisasi serta penyampaian pesan yang baik.

Saran saya terhadap studio ini adalah agar meningkatkan daya komputernya sendiri (*meng-up grade computer*) sehingga dapat menghasilkan keefektifan dalam penggunaan waktu yang ada.