

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil praktikan ketika melakukan kerja praktik adalah ilustrasi ternyata memiliki peranan besar dalam membuat suatu disain menjadi lebih baik. Menggunakan ilustrasi dalam disain ternyata dapat membuat suatu disain menjadi lebih beragam dan bagus dibandingkan hanya disain biasa yang hanya memanfaatkan fitur-fitur dari program disain di komputer.

Ilustrasi juga sebaiknya memiliki konsep karena jika tidak disertai arti dan konsep, ilustrasi itu menjadi tidak memiliki arti. Dalam komik juga harus memiliki konsep cerita dan alur penyampaian yang baik dan didukung dengan visual yang baik. Penyusunan panel komik harus diperhatikan dengan tepat karena jika salah dalam menyusunnya maka akan membuat pembaca menjadi sulit mengerti cerita yang ingin disampaikan.

Ilustrasi juga ternyata dapat digunakan sebagai bahan presentasi perusahaan, *interface*, dan *game* karena melalui ilustrasi pendeskripsian sesuatu menjadi lebih mudah dimengerti.

Dari revisi-revisi yang diberikan oleh senior Oraystudios praktikan juga mendapat pembelajaran bahwa disain yang baik adalah disain yang fungsinya maksimal dalam masyarakat sehingga jika membuat suatu

disain jangan hanya membuat disain yang baik dalam segi visual saja tetapi juga baik secara konsep dan fungsinya sampai pada masyarakat.

4.2 Saran

Saran yang dapat diberikan praktikan adalah dalam membuat disain sebaiknya harus jelas konsep dan tujuan dari disain itu sendiri. Lalu apakah disain itu sudah berfungsi sesuai tujuannya atau belum. Disain harus tidak hanya menunjukkan visual yang baik tetapi tujuan yang baik juga maka sebelum mendisain sebaiknya melihat untuk siapa dan dengan tujuan apa disain itu dibuat.

Penguasaan terhadap *software* disain juga diperlukan dan ada baiknya kurang lebih tahu penggunaan *software* lain selain *software* yang sering digunakan seperti Photoshop dan Illustrator. Karena dalam membuat disain untuk klien tidak melihat bagaimana cara membuatnya tetapi hasil jadi dari disainnya sehingga pemanfaatan tidak hanya satu *software* untuk menciptakan disain yang baik dapat memaksimalkan hasil karya disain. Terutama dalam pembuatan komik dan ilustrasi sudah banyak menggunakan bermacam-macam *software*.

Riset juga sangat diperlukan terutama mencari referensi yang baik untuk memaksimalkan suatu karya disain terutama dalam ilustrasi. Karena ilustrasi adalah merupakan suatu gambaran yang dibuat dengan imajinasi, maka akan lebih baik jika berpedoman pada referensi. Semakin banyak referensi semakin baik.

Seorang disainer juga harus pandai dalam mengatur waktu dan menyelesaikan disain tepat waktu sesuai dengan permintaan klien karena dari penyelesaian yang tepat waktu dan disain yang baik itulah kepercayaan dapat diberikan.

4.2.1 Saran untuk Jurusan DKV/FSRD UKM

Saran untuk FSRD Universitas Kristen Maranatha adalah lebih memperdalam wawasan disain mahasiswa/i dan memperkenalkan lebih banyak lagi media yang dapat diterapkan dalam disain seperti disain *interface*, tampilan *game*, berbagai jenis ilustrasi dan berbagai jenis komik sehingga mahasiswa/i memiliki wawasan yang baik sebelum terjun ke lapangan dunia kerja menjadi ilustrator, 2D animator, dan juga disainer yang dalam eksekusinya mahasiswa/i dapat lebih maksimal lagi.

4.2.2 Saran untuk Oraystudios

Saran praktikan untuk Oraystudios adalah tetap menjaga kekompakan dalam tim dan tetap menjaga suasana kerja yang nyaman. Lebih memperluas target market dalam kerja dan sistem kepemimpinan yang baik. Lebih memperluas dalam jenis-jenis pengerjaan ilustrasi. Untuk konsep dan teknik sudah tidak diragukan lagi dan sangat menginspirasi praktikan.