

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Kerja praktek adalah suatu wadah untuk mencoba ilmu dan kemampuan yang dipelajari dan didapat di universitas ketika digunakan di dunia nyata. Ilmu yang didapat di universitas tentu saja berguna ketika digunakan dalam kerja praktek. Ilmu dan praktek yang didapat dalam dunia pendidikan terkadang tidak sesuai dalam dunia nyata, tetapi pendidikan itu sangat berpengaruh pada cara kita mendesain.

Namun demikian setelah menjalani kerja praktik, praktikan menyadari penerapan penerapan ilmu pengetahuan dalam bidang apapun akan mengalami pergeseran idealisme. Untuk itu, kerja praktik sangat diperlukan bagi bidang yang melibatkan banyak pendengar dan pengamat awam seperti khususnya dunia desain.

Pernyataan diatas dimengerti ketika mengalami masa kerja praktik di perusahaan, walaupun alur kerja dan prosedur yang ada sudah pasti, namun proses desain yang terjadi di dalamnya seringkali tidak bermula pada posisi idealis seseorang atau sekelompok desainer. Hal tersebut terjadi karena berbagai alasan, di antaranya karena adanya perbedaan persepsi mengenai suatu gaya visual antara desainer dan klien sehingga memungkinkan timbulnya penyimpangan rancangan hasil desain, serta adanya keinginan klien atau pasar yang menjadi prioritas utama dalam mendesain.

Secara langsung praktikan mendapatkan manfaat yang berguna ketika melaksanakan kerja praktik di perusahaan. Manfaat yang diperoleh dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu secara teknis dan non teknis. Secara teknis, pelatihan yang intensif terhadap software semakin dikuasai, sedangkan secara non teknis praktikan dapat beradaptasi secara langsung dengan dunia kerja khususnya desain grafis secara umum dan anggota tim desainer yang lain di perusahaan secara khususnya. Hal ini bermanfaat untuk mengetahui kinerja yang diperlukan untuk dapat berkecimpung di bidang desain grafis.

Selama menjalani kerja praktek, praktikan juga dapat belajar untuk memenuhi keinginan klien yang kadang pada kenyataannya kurang sesuai dengan prinsip desain. Praktikan harus belajar menekan ego atau keinginan pada desain yang ingin diterapkan. Tetapi praktikan harus dapat memenuhi keinginan klien, jika keinginan klien itu kurang baik saat diterapkan, praktikan harus dapat menyesuaikan dengan prinsip desain yang baik.

Dengan menjalani kerja praktek, praktikan menyadari betapa pentingnya proses ini sebelum menjalani Tugas Akhir. Praktikan dapat langsung mempraktekkan teori dan ilmu yang telah didapat, serta mendapat berbagai macam ilmu yang sangat bermanfaat, pengalaman baru terutama dalam praktik dunia kerja nyata, wawasan baru, relasi dan cara berinteraksi dan menyesuaikan diri, pemahaman dunia kerja, bahkan kritik, saran, dan perbaikan yang diperlukan untuk membuat praktikan semakin maju.

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

Sebagai salah satu fakultas yang belum lama berdiri, terbukti bahwa Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha sudah cukup diminati, dilihat dari banyaknya mahasiswa yang masuk dan mendaftar ke fakultas ini, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan pengalaman yang dilakukan, praktikan merasakan adanya kesenjangan antara pelatihan yang didapatkan di perkuliahan dengan dunia kerja nyata, untuk itu praktikan memberikan saran terhadap fakultas untuk memperbaiki atau melengkapi sistim silabus yang telah diberlakukan, terutama disertai dengan aturan-aturan perkuliahan yang jelas, sehingga setiap mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa dapat berguna secara maksimal menurut target tujuan pembelajaran.

Suatu mata pelajaran dianggap optimal apabila telah dilandasi oleh pengetahuan yang bertahap dan berkelanjutan dan bukan berdasarkan banyaknya pilihan yang diberikan oleh fakultas, terkecuali pilihan tersebut adalah pilihan bebas (elektif) dan tidak terkait dengan pengetahuan lainnya yang bersifat lebih mendasar.

Sedangkan silabus yang efektif hanya dapat berjalan dengan baik dengan adanya patokan yang pasti dan sesuai kelancaran informasi yang akan didapat dan diberikan oleh seluruh staf FSRD UK Maranatha yang tentunya selaras dengan peraturan pusat. Untuk itu, sejalan dengan semakin tingginya kualitas pengajaran yang diberikan di fakultas dapat disertai dengan aturan yang benar dan efektif.

### **4.3 Saran Kepada Pihak Creasion Brand**

Creasion Brand memiliki kualitas yang cukup baik dan memiliki suasana kantor yang nyaman. Ide-ide yang dimiliki oleh setiap karyawan membuat perusahaan ini semakin maju dan terus mencari inovasi baru. Creasion Brand memiliki pengalaman kerja dan klien yang baik, serta memiliki pembagian alur kerja yang efektif. Creasion Brand diharapkan tetap eksis, semakin maju dan berkembang serta memiliki ide-ide yang baru dan inovatif.

### **4.4 Saran Kepada Mahasiswa DKV**

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual harus memiliki ide-ide yang cemerlang dan kreatif untuk menjadi seorang desainer handal. Namun, diperlukan juga kerja keras dan inovasi untuk meraihnya. Mahasiswa perlu mempersiapkan mental dalam menjalani kerja praktik karena dunia kerja dan dunia perkuliahan sangatlah berbeda.