

## BAB 4

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Selama melakukan kerja praktik ini, penulis mendapatkan banyak manfaat dan pelajaran yang tidak ditemukan di perkuliahan seperti bagaimana menghadapi klien, bagaimana memahami keinginan klien dalam membuat desain, bagaimana membuat desain dalam jangka waktu relatif singkat namun tetap berkualitas.

Penulis juga menyadari masih banyak aspek bidang desain yang harus diperdalam lagi, seperti dalam hal penguasaan program-program desain yaitu Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop sehingga pengerjaan desain dapat dilakukan lebih cepat sesuai keinginan klien.

Selain itu, pengetahuan tentang dunia percetakan juga memberikan banyak manfaat bagi seorang desainer. Pada saat akan masuk ke percetakan, desain harus disesuaikan dengan ukuran aslinya, bagaimana nanti mencetaknya, warna-warna yang dipakai, bahan kertas dan sebagainya. Proses cetak menggunakan printer digital berbeda sekali dengan proses cetak di percetakan besar karena untuk mencetak skala besar digunakan pembagian warna dan penentuan area pemotongan kertas. Selain itu ada pula tahapan-tahapan pembuatan film dan plat. Jumlah film dan plat tergantung dari banyaknya warna yang akan digunakan termasuk warna khusus dan efek *finishing* lainnya seperti foil, spot UV dan sebagainya.

Gambaran mengenai dunia kerja seorang desainer pun dapat dirasakan oleh penulis setelah menjalani kerja praktik. Bagaimana menjalin relasi serta beradaptasi

dengan lingkungan kerja yang kelak akan dijalani setelah lulus perkuliahan dan bekerja di sebuah perusahaan desain.

Adanya kerja praktik selama masa kuliah sangat membantu para mahasiswa untuk lebih memahami dunia kerja sebenarnya dan menambah wawasan mahasiswa terhadap dunia luar. Hal ini telah terbukti berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan kerja praktik 1 bulan di Percetakan dan Biro Desain D'MAKE OVER.

#### **4.2 Saran Kepada Pihak FSRD Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha**

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha sudah cukup baik memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kerja praktik terlebih dahulu sebelum mahasiswanya lulus dan masuk ke dunia kerja. Mahasiswa dapat mempraktekkan pembelajaran desain yang telah diterima dari kampus dan merasakan hubungan antara pelajaran yang diterima dengan kenyataan langsung saat berprofesi sebagai seorang desainer.

Akan lebih baik lagi apabila mahasiswa diberi pelajaran lebih lagi dalam proses mencetak dan teknik mencetak dalam bentuk praktek langsung, seperti dengan menyediakan contoh mesin cetak dan bagaimana proses pengerjaannya. Mahasiswa terkadang hanya mengetahui tentang membuat desain tetapi masih sering bingung mengenai sistem mencetak dalam jumlah banyak, sehingga kesalahan cetak seringkali terjadi. Teori-teori tersebut sulit dipahami apabila tidak ada praktek langsung. Dengan mengetahui proses dan teknik cetak yang baik maka desain yang dihasilkan dapat lebih optimal dan efisien.

### **4.3 Saran Kepada Pihak D'MAKE OVER**

D'MAKE OVER merupakan perusahaan sedang berkembang. Walaupun perusahaan tersebut saat ini masih kecil dan berusia muda namun telah memiliki beberapa pelanggan tetap yang menaruh kepercayaannya kepada D'MAKE OVER. Desain yang berkualitas merupakan nilai tambah D'MAKE OVER bila dibandingkan dengan percetakan lainnya. Dengan berjalannya waktu, dirasakan perlunya menambah berbagai peralatan mesin cetak lebih canggih, tenaga-tenaga kerja lebih terlatih, serta promosi-promosi lebih menarik guna memperoleh pelanggan-pelanggan baru. Dengan demikian D'MAKE OVER dapat menjadi perusahaan terkemuka di Bandung baik dalam bidang desain grafis maupun percetakan.