

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Praktikan mendapat ilmu tentang web desain dan game setelah bekerja praktik di Castra Game House. Praktikan mempelajari bahwa untuk membuat sebuah website tidak harus bagus, yang penting website tersebut dibuat sesuai dengan tujuan dibuatnya website, merumuskan konsep untuk website, aktifitas dalam website tersebut, serta mengetahui sasaran penunjang website agar website tersebut tepat guna. Selain itu komunikasi sangatlah penting dimana lewat komunikasi ide-ide kreatif akan bermunculan, tetapi diperlukan keseimbangan antara ide dan konsep agar hasil desain sesuai dengan keperluannya.

4.2 Saran untuk Pihak UK. Maranatha

Berdasarkan kerja praktik yang telah dijalankan, praktikan berpendapat bahwa pengetahuan dasar yang diajarkan di dunia perkuliahan, tidak seluruhnya dapat dipraktikkan secara langsung di dunia kerja. Karena itu ada baiknya bila pihak UK. Maranatha memberikan contoh proyek asli untuk ditangani oleh mahasiswa tidak hanya pada mata kuliah mayor tetapi juga pada mata kuliah lainnya, tetapi proyek tersebut juga harus dijalankan dan diawasi oleh pihak Maranatha itu sendiri dengan cara menyediakan proyek-proyek tersebut dan menyediakan tenaga ahli di bidangnya untuk membimbing mahasiswa dalam mengerjakan proyek tersebut.

4.3 Saran untuk Castra Game House

Castra Game House merupakan sebuah tempat kerja yang menarik karena praktikan mendapatkan berbagai macam pengalaman di bidang desain grafis. Saran untuk pihak Castra Game House adalah untuk memertahankan kinerja yang sudah ada, karena secara keseluruhan, Castra Game House merupakan suatu tempat kerja yang menarik dan memiliki nilai tambah yang positif dengan adanya keakraban yang kuat baik antara anggotanya maupun keramahan terhadap para praktikan. Satu hal yang praktikan sarankan pada pemilik Castra Game House agar dapat mempertimbangkan pendapat yang diberikan oleh praktikan.