

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Dengan adanya Mata Kuliah Kerja Praktik ini, mahasiswa dapat belajar proses sebelum terjun ke dalam dunia kerja. Dan mahasiswa dapat mengetahui bagaimana susah dan senangnya kerja di sebuah perusahaan. Mematuhi peraturan yang berlaku di perusahaan seperti memakai kemeja, datang dan pulang tepat pada waktunya, waktu istirahat terbatas, dan aturan – aturan lain yang tidak boleh dilanggar oleh mahasiswa.

Selama praktikan Kerja Praktik di PT. Sidola, praktikan mendapat banyak pengalaman dan pengetahuan. Praktikan mengambil kesimpulan bahwa dunia pendidikan dan dunia kerja sangatlah berbeda. Ilmu, pengetahuan, pendidikan, potensi ( kemampuan ) yang menantang kita apakah kita siap turun ke dunia kerja atau tidak. Praktikan juga diharapkan untuk memberikan ide – ide kreatif agar terciptanya sebuah desain yang berbeda dengan desain yang sudah ada.

Bekerja di sebuah perusahaan, praktikan banyak melakukan diskusi dan asistensi dengan klien PT. Sidola. Klien akan memberi masukan kepada praktikan jika desain tidak sesuai dengan kemauan klien. Setiap mendesain, praktikan diberi waktu deadline untuk penyelesaiannya. Setelah desain selesai, praktikan diberikan waktu untuk membuat desain produk yang lain.

Demikian kesimpulan praktikan selama melaksanakan Kerja Praktik di PT. Sidola.

## 4.2 Saran

- PT. Sidola harus mempunyai desainer khusus yang ahli dalam bidang advertising.
- Seorang Desainer harus memiliki banyak pengetahuan dalam Dunia Desain.
- Desainer harus memiliki ide – ide kreatif agar terciptanya sebuah desain yang berbeda dengan desain yang sudah ada.
- DKV UK Maranatha lebih maju lagi baik dari segi kurikulum maupun kualitasnya.