

BAB 4

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kerja Praktek sangat banyak memberikan manfaat pada praktikan, dimana praktikan dapat merasakan dan menjalankan bagaimana dunia kerja sebenarnya. Seluruh teori, pengetahuan, dan wawasan yang diterima praktikan selama masa perkuliahan pun dapat diterapkan disini. Walaupun pada kenyataannya kadang tidak sesuai, dimana pada dunia kerja nyata, unsur perhitungan seperti produksi, bahan yang digunakan, dan desain yang dibuat harus dapat menekan pengeluaran sekecil mungkin, agar tidak merugikan klien. Selain itu praktikan juga mendapat

wawasan baik mengenai struktur organisasi suatu perusahaan desain, alur kerja antara perusahaan dengan klien, serta dari proses desain hingga proses produksi.

Kerjasama tim juga merupakan salah satu kunci kesuksesan dalam membuat suatu desain dan menghadapi klien. Banyak sekali hambatan yang terjadi pada aslinya, banyak dan sering terjadi perbedaan keinginan klien pada visual desain konsep yang diinginkan dengan visual konsep yang dimiliki oleh desainer atau perusahaan. Profesionalitas dan kesabaran dalam menghadapi klien manapun dengan berbagai latar belakang sangat diperlukan bagi seorang desainer, bukan hanya idealisme saja. Seorang desainer harus mampu menerima kritik dan saran dari orang lain, terutama klien, sehingga barulah akan dapat perkembangan dan mencapai titik solusinya. Sifat arogan dan egosentris harus dihilangkan untuk dapat melihat titik terang dari suatu pemecahan masalah.

Deadline atau tenggat waktu pada dunia kerja berbeda dengan pada perkuliahan, dimana pada dunia kerja, deadline dapat dihitung dalam jam, sedangkan pada perkuliahan berminggu-minggu atau bulan. Oleh sebab itu, penyesuaian diri atau adaptasi diperlukan agar tidak mempengaruhi hasil desain, dan juga perlu menambah wawasan dan pengetahuan dengan melihat buku-buku desain yang baik, gaya, dan mode yang sedang tren.

4.2 Saran Kepada Fakultas Seni Rupa Desain Universitas Kristen Maranatha

Fakultas Seni Rupa Desain Universitas Kristen Maranatha sudah banyak dikenal di masyarakat, termasuk dalam hal predikat yang baik serta populernya fakultas desain saat ini. Akan tetapi fasilitas dan sarana masih sangat kurang, sebagai saran kepada fakultas adalah untuk memberikan sarana dimana tempat kerja praktek dapat langsung diberikan oleh fakultas sendiri, sehingga mahasiswa dapat memilih langsung dari daftar yang diberikan oleh fakultas. Selain itu masih banyak sekali mata pelajaran yang berhubungan dengan desain yang belum ada di Universitas Kristen Maranatha, seperti mata kuliah yang terfokus pada animasi secara spesifik, misalkan khusus pembuatan background, atau perancang alur cerita dari permainan, dan game development.

4.3 Saran Kepada Pihak CV. FORMZ Design

Perusahaan CV. FORMZ Design memiliki staf yang tergolong sedikit tetapi dapat bersaing dengan perusahaan-perusahaan yang sudah memiliki nama. Hal ini tentunya tidak lepas dari keprofesionalitasan para desainer yang bekerja disana, kerja sama tim yang solid, pengetahuan yang terus berkembang, dan kemauan keras dari pemilik dan staff untuk terus belajar.

Meskipun terbilang baru juga dalam proyek Game Development, terbukti CV.FORMZ Design mempunyai peluang yang sangat cerah kedepannya dalam bidang pembuatan game, dikarenakan permintaan akan klien dapat terpenuhi dengan baik dan hasil kerja yang dikerjakan para staf sudah memiliki tingkat yang sangat baik. Staf-staf yang bekerja pada CV.FORMZ Design juga menerima para mahasiswa yang ingin bekerja praktek di tempat mereka dengan baik, hangat dan terbuka.. Mereka juga selalu memberikan masukan, saran dan kritik yang membangun, sehingga menambah wawasan praktikan dan dapat mengembangkan desain ke atah yang lebih baik. Mungkin untuk kedepannya CV.FORMZ Design dapat merekrut staf-staf yang berasal dari mahasiswa lebih banyak agar dapat mengembangkan tingkat dan kemampuan mahasiswa khususnya dalam bidang pembuatan game yang tergolong masih cukup jarang di Indonesia.