

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 KESIMPULAN

Selain dengan segala cara dan kemauan penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tersebut. maka dari tugas akhir yang telah diselesaikan oleh penulis dengan mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh dari bangku kuliah penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tugas akhir ini merupakan sarana untuk mempraktekan secara langsung mengenai teori-teori yang diperoleh dari bangku kuliah dalam bentuk karya nyata.
2. Dalam tugas akhir ini merupakan penuangan ide, kemauan, ketelitian dan kreatifitas bagi para mahasiswa.
3. Bagi seorang Desainer atau calon Desainer sangat diperlukan kesabaran, keuletan, kedisiplinan dan kerja keras untuk memperoleh suatu karya yang memuaskan.
4. Bidang Desain memerlukan alokasi waktu dan dana yang cukup juga peralatan-peralatan yang mendukung untuk mengerjakan suatu produk.

5. Untuk menghasilkan suatu karya yang baik memerlukan latihan secara terus menerus dan tidak ada kata yang membosankan serta berkeseimbangan.

Demikianlah kesimpulan-kesimpulan yang dapat diambil dalam dari pembuatan tugas akhir ini.

#### 4.2 SARAN

Kemudian penulis merasakan adanya perubahan dan perkembangan-perkembangan selama penulis kuliah di IGI - LPKIG ( Indonesian Germany Institute - Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman). Dan penulis terus mengamati perubahan dan perkembangan-perkembangan yang berlangsung. Saran yang dapat penulis berikan dari tugas akhir ini untuk penyajian Cup Lampu Meja an Cup Lampu Tempel yang lebih baik untuk dilakukan adalah :

1. Untuk menghasilkan karya yang lebih baik memerlukan banyak latihan yang terus menerus.
2. Menambah wawasan, baik itu dengan membaca buku, melihat pameran, ikut kompetisi dll.
3. Produk yang kita buat harus sudah kegunaannya serta fungsi dan aman bagi para pemakainya.
4. Tidak perlu takut dalam menuangkan suatu ide serta gagasan kita ke dalam sebuah karya.

Demikianlah apa yang dapat penulis simpulkan dan sarankan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.