

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan serta penyusunan laporan Tugas Akhir ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan hasil dari pembuatan dan laporan Tugas Akhir serta memberikan beberapa masukan yang penulis sampaikan kepada lembaga yakni sebagai berikut

4.1. Kesimpulan

Dengan berkembangnya berbagai macam teknologi komputer Desain Grafis yang pada pertengahan tahun 80-an ini mulai berkembang sehingga dengan mudah kita dapat menggunakan / mendapatkan gambar tulisan dan pesan verbal melalui televisi, film dan video. Efek khusus pada program iklan atau film animasi yang merupakan produk desain grafis ini digarap dengan menggunakan bantuan komputer juga.

Komputer Desain Grafis ini pun mulai melahirkan software grafis, seperti halnya di Indonesia kini mulai bermunculan program yang dinamakan CorelDraw versi 2.0, versi 3.0 dan masih banyak lagi yang lainnya .

Desain Grafis dapat diartikan sebagai tanda seperti halnya huruf pada alfabet atau sistem tanda lain seperti halnya sistem rambu jalan raya. Desain Grafis adalah usaha untuk membuat atau memilih lambang - lambang dan mengolahnya menjadi satu ide visual. Tanda disini tidak berarti visual semata tetapi juga mengandung paparan dan citra yang ditimbulkan.

Secara bentuk, Grafis terdiri dari serangkaian kata dan citra gambar, yang diantara keduanya terkadang saling mendominasi. Tetapi bagi perancang grafis kontemporer batasan ini sudah sangat tipis, karena seringkali para perancang memperlakukan kata (dalam hal ini jenis huruf tipografi) Sebagai gambar yang menimbulkan citra dan mendukung pesan.

4.2. Saran

Dengan berakhirnya penulisan ini penulis ingin memberikan saran - saran dan masukan yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan didalam meningkatkan kemajuan pendidikan komputer dengan grafis.

Perlu kiranya apabila sebelum pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir, lembaga memberikan buku pedoman bagaimana cara penyusunan laporan yang baik dan benar karena penyusunan laporan tidak cukup dengan kerangkanya saja yang diberikan oleh lembaga.

Dan memperkenalkan teknologi komputer khususnya dilingkungan pendidikan Desain Grafis yang lain seperti halnya Internet, Faximile dan lain sebagainya, karena hal ini akan memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas mahasiswa/i Desain Grafis dan Publish di era globalisasi ini.