BAB IV
KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Selama melaksanakan kerja praktek di perusahaan Citrus Island, ditemukan hal-hal baru yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan ketika akan menuju dunia kerja nantinya. Dalam perancangan sesuatu ternyata dibutuhkan proses-proses dari awal yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Seperti halnya pada Laporan Kerja Praktek ini, merancang visual *t-shirt* yang ternyata membutuhkan langkah-langkah yang bertahap. Dari tahap sketsa manual menggunakan guratan pensil kemudian proses *scanning* hingga tahap komputerisasi yang diaplikasikan menggunakan *software* tertentu sehingga menjadi bentuk satu kesatuan yaitu desain yang menarik.

Hal-hal seperti kedisiplinan khususnya disiplin waktu sangat diutamakan untuk dapat menumbuhkan kepercayaan dan menghasilkan penilaian yang baik dari perusahaan. Etika yang diperlihatkan juga menjadi sebuah nilai bagi perusahaan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam merancang sesuatu dibutuhkan kedisiplinan, khususnya dispilin waktu. Kreatifitas dan skill yang baik serta butuh langkah-langkah yang bertahap sehingga menghasilkan suatu karya desain yang baik.

4.2 Saran

Saran untuk Penulis, yaitu :

1. Membiasakan segala sesuatu berasal dari konsep dan sketsa.
2. Jangan takut akan kegagalan sebab kegagalan itu awal kesuksesan yang penting kita bangkitkan dan terus berusaha pasti ada jalan.
3. Tidak hanya mendalami satu *software* grafis saja, dikarenakan bidang Desain Komunikasi Visual itu luas.