BAB IV

KESIMPULAN

Mata kuliah kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini mewajibkan beberapa syarat yang harus dipenuhi agar dapat lulus dari mata kuliah kerja praktek. Praktikan ditempatkan pada divisi desain sebagai desainer. Selama melakukan kerja praktek di PT. Cannon internatinonal persada praktikan mengerjakan beberapa pekerjaan yang menjadi tugas praktikan disana dengan bimbingan dari seorang pembimbing ditempat keja praktek tersebut, Praktikan mengerjakan beberapa tugas salah satu diantaranya ialah merancang pembuatan stiker untuk brand yang dimiliki oleh PT.cannon International Persada.

Praktikan mengerjakan pekerjaan sesuai dengan perintah dan keinginan pembimbing hingga selesai. Pekerjaan yang dilakukan melalui proses asistensi atau persetujuan untuk dirubah hingga memenuhi tgas yang dininginkan oleh pembimbing. Desain atu pekerjaan yang dilakukan oleh praktikan merupakan tugas yang kemudian akan dinilai oleh pembimbing sedangkan untuk hasil yang telah dikerjakan menjadi wewenang dari perusahaan untuk digunakan atau tidak, dalam hal ini praktikan mendapakan pengalaman nyata dalam bekerja dan menjadi acuan untuk bekerja denganprofesional.

Laporan Kerja pratek menjelaskan tentang salah satu pekerjaan yang dikerjakan. Laporan kerja praktek berisi uraian dan penjelasan mengenai apa yang dikerjakan oleh praktikan. Praktikan menyusun laporan kerja praktek dengan bimbingan dari dosen pembimbing hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Surianto. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips n Trix Computer Graphics Design.* Bandung: Informatika.
- Gilang. (2010). *Perancangan ilustrasi barang elektronik ISO internasinal di Oray Studios*. Laporan kerja praktek-Universitas computer Indonesia: Bandung.