BAB V
KESIMPULAN

V.1 Kesimpulan

Kerja praktek merupakan sebuah sarana yang sangat penting bagi seorang mahasiswa dalam mencari pengalaman dan pengetahuan mengenai apa dan bagaimana suatu lingkungan kerja yang sebenarnya. Khususnya dalam bidang pengaplikasian ilmu Desain Komunikasi Visual kerja praketk merupakan sebagai sarana dalam mencari perbandingan dan pengukuran bagi seorang mahasiswa yaitu antara ilmu yang dia dapat di bangku perkuliahan apakah nantinya akan sesuai dan sama dengan didunia kerja yang sebenarnya atau bahkan apakah ilmu yang dia peroleh selama perkuliahan sudah mencukupi untuk terjun pada dunia kerja, mengingat semakin banyaknya persaingan-persaingan dan jumlah institusi di bidang Desain Komunikasi Visual. Dengan adanya hal tersebut maka diharapkan peserta kerja praktek bisa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baik dalam bidang etos kerja dalam suatu lingkungan kerja maupun sesuatu hal yang bersifat lebih mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam dunia kerja sebenarnya.

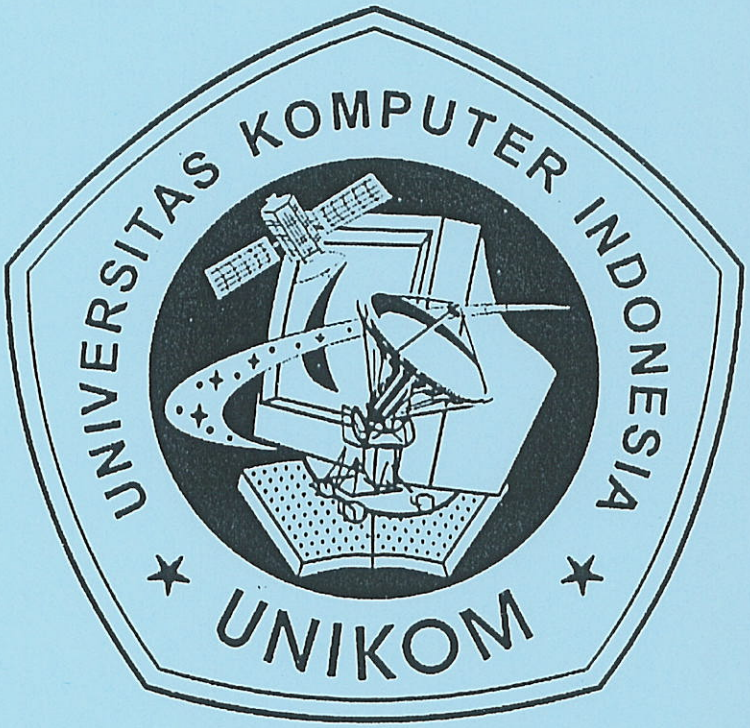
Pada kenyataannya dalam proses kerja dunia desain, khususnya desain komunikasi visual lebih menitikberatkan kepada mutu dan kualitas, serta lebih menyesuaikan terhadap kondisi dilapangan. Demikian juga dari segi Sumber Daya Manusianya, diperlukan orang-orang yang benar-benar bermutu dan berkualitas tinggi. Dengan hal tersebut maka penulis mengharapkan agar proses pendidikan, terutama pada Desain Komunikasi Visual di Universitas Komputer Indonesia agar lebih meninggkatkan lagi mutu system pendidikan dan pengajaranya, selain itu untuk menunjang dan meningkatkan mutu mahasiswa agar segala

sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan pendidikan diperlengkap atau disediakan.

Selama mengikuti kerja praktek penulis sadar bahwa apa yang di dapat selama perkuliahan belumlah cukup untuk memenuhi tuntutan di dunia kerja yang sebenarnya. Banyak sekali ilmu-ilmu serta pengetahuan-pengetahuan baru yang didapat oleh penulis selama mengikuti kerja praktek, diantaranya yaitu :

- Bagaimana cara mencari dan berhadapan dengan klien secara langsung
- Bagaimana proses sebuah desain diolah dari sebatas ide sampai akhirnya dicetak
- Bagaimana sebuah acara atau event diolah dari awal munculnya ide sampai akhir terlaksananya
- Bagaimana cara beradaptasi dan mengenal linggkungan kerja yang sebenarnya

Selain hal-hal tersebut sebenarnya masih banyak lagi hal-hal baru yang didapat oleh penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM