BAB IV

KESIMPULAN

Penulis sebagai praktikan memperoleh pengalaman-pengalaman berharga yang berguna sebagai bekal penulis untuk memasuki dunia pekerjaan yang sebenarnya. Pengalaman-pengalaman tersebut antara lain: Dalam dunia kerja, penulis diharuskan untuk bersungguh-sungguh dan maksimal mencurahkan segala ilmu dan kemampuannya untuk memperoleh hasil yang memiliki nilai di hadapan klien/atasan. Dalam dunia kerja, *deadline* bukan hal yang bisa dianggap sepele, karena *deadline* tersebut tidak hanya menyangkut satu atau dua pihak saja, melainkan banyak pihak. Proyek penulis diperlukan untuk kelangsungan proyek lainnya, apabila penulis menyelesaikan pekerjaan melebihi batas waktu, maka proyek lain yang memerlukan peranan dari proyek penulis akan selesai melebihi batas waktu juga, dan tidak menutup kemungkinan mendapat sanksi hukum karena proyek tersebut telah memiliki kontrak hukum atau sejenisnya.

Ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama mengikuti perkuliahan sangat berguna dalam menyelesaikan tugas yang penulis dapatkan saat kerja praktek, terutama ilmu-ilmu dari mata kuliah Audio Visual, Ilustrasi, Menggambar, dan Komputer Aplikasi DKV. Sistem *deadline* yang diterapkan oleh jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesa membuat penulis tidak terbiasa untuk mengumpulkan tugas melebihi *deadline*.

PT Adi Cipta Mediatama sudah cukup terbuka dalam mengadaptasi kurikulum yang ada dalam perkuliahan, dan juga cukup terbuka dalam menghargai pendapat atau masukan dari penulis. Tugas yang akan diberikan menyesuaikan dengan kurikulum apa saja yang sudah penulis dapatkan, dan menyesuaikan juga dengan bidang spesialisasi penulis.