BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Dalam melaksanakan kerja praktek selama 3 bulan (01 September 20 Desember 2011), penulis menghasilkan laporan kerja praktek, yang berjudul **"PROSES PERANCANGAN DESAIN PACKAGING (KEMASAN) QUI DEE".** Tentunya selama kegiatan berlangsung banyak hal yang penulis dapat selain mengenal orang-orang dan lingkungan baru dan mengetahui prosfek mengenai ekonomi positif industri kreatif, penulis juga dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di kampus kedalam dunia kerja melalui kerja praktek.

- Manfaat Selama Praktikan

  Manfaat yang didapat selama praktikan adalah sebuah pengalaman bagi penulis dalam dunia kerja yang sebenarnya, dan juga melatih mental penulis dalam bersosialisasi terhadap lingkungan kerja, dan yang paling penting penulis bisa menuangkan materi yang sudah di dapat selama kuliah dan di realisasikan secara langsung di tempat praktikan.

  Penulis juga mendapatkan pengalaman yang berarti, baik dilingkungan masyarakat dan instansi perusahaan Dimana penulis dibimbing menjadi seorang yang bisa bekerja dengan tim, dan juga dibina untuk meningkatkan kualitas diri, dan etika profesionalisme. Meskipun awalnya terasa sangat kaku dengan situasi dunia kerja, lama-lama penulis bisa beradaptasi dengan lingkungan. Tentu tidak terlepas dari arahan pembimbing pihak PIKIRMIKIR yang bertugas membimbing penulis dalam menjalankan kerja praktek.

Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual UNIKOM, yang dibekali dengan materi kuliah yang bersangkutan dengan *kerja praktek*, penulis berpendapat bahwa materi pada *kerja praktek* yang telah dilakukan oleh penulis, masih dalam kerangka kuliah Desain Komunikasi Visual