BAB IV

KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan dunia komunikasi khususnya media cetak sangat berpengaruh dalam bidang khususnya bidang Desain Komunikasi Visual yang dimana dengan kerja praktek di Megindo, mempunyai gambaran dunia kerja yang akan dialami setelah lulus nanti khususnya di bidang publishing dengan membekali pengalaman tentang perencanaan studi konsep dan visual yang terarah untuk menghasilkan karya yang bernilai tinggi, bermanfaat dan tidak membosankan.

Tidak hanya dibidang periklanan saja seorang desainer dibutuhkan tetapi diinstasi- instasi pemerintah juga sangat pentingnya dibutuhkan seorang desainer. Dimana sebuah lembaga atau instasi pemerintah itu sendiri memberikan informasi kepada masyarakat. Maka agar informasi tersampaikan oleh baik dan benar kepada masyarakat perlu adanya seksi permasyarakatan yang menyusun informasi tersebut dengan baik dengan tidak terlepasnya juga peranan sorang desainer didalamnnya agar mengkosepkan suatu karya desain yang akan diinformasikan dengan baik dan benar.

Disini, UPT Balai Informasi Teknologi – LIPI adalah suatu lembaga/ instansi pemerintah yang berupaya dibidang pelaksanaan pengembangan, pelayanan informasi teknologi, dan kepustakaan bidang teknologi. Untuk merealisaikannya Balai ini mempunyai berbagai program-program dalam mengotimalkan layanan bagi masyarakat. Berbagai program diantaranya : layanan perpustakaan dan informasi, konsultasi pustaka teknologi, layanana kreasi informasi untuk industri, LIPI outlet, rumah produksi dan lain sebagainnya. Dan ada berbagai bentuk dalm

media- media penyampaian informasi teknologi yang diberikan yaitu melalui, borsur, leaflet, web desain dan CD Interaktif, VCD dan lainya lagi.

Dalam kesepatan melakukan kerja praktek ini praktikan mendapat peranan dalam mendesain sampul salah satu media informasi yang di berikan oleh balai informasi tersebut yaitu, mendesain sampul depan, label dan sampul belakang CD Interaktif pegolahan pangan dan gizi. Dalam merancang atau mendesain suatu sampul tidak begitu saja tetapi disini praktikan melakukan proses pengumpulan data agar bisa mendapatkan hasil yang baik untuk instansi tersebut.

Maka dengan menjalani kerja praktek selama 2 bualan ini praktikan merasakan dalam dunia pekerjaan terutama dibidang desain, ternyata sangat susah. Semua yang kita pelajari selama jadi mahasiswa ternyata masih sangat digunakan. Dari asistensi, tepat deadline, konsep dan lain – lain masih sangat diperlukan mengingat kita berhubungan langsung dengan klien dan perusahaan yang kita tempati.

Yang paling susah dalam belajar melakukan kerja praktek ketika kita kita dituntun mencoba bekerja di dunia kerja dalam kenyatanya adalah memenuhi keinginan klien. Kita dituntut sabar, efisiensi terhadap waktu dan selalu memunculkan ide dan konsep – konsep yang bagus..

Kuncinya adalah sabar, efisiensi waktu dan selalu mengkondisikan diri terhadap berbagai hal. Karena seorang desainer tanpa kesabaran, efisiensi waktu, dan selalu mengkondisikan diri tak akan pernah maju dan akan jauh ketinggalan. Karena dunia pekerjaan terutama dibidang desain sangat berat dikarenakan persaingan pasar yang sangat ketat.