BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kerja praktek bagi penulis adalah merupakan suatu kegiatan di luar kampus yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum akademik yaitu mata kuliah kerja praktek. Dengan demikian apa yang telah diterima dan dipelajari selama perkuliahan dapat diaplikasikan dalam kerja praktek.

Dengan struktur organisasi yang sederhana, CV. Entremedia bisa berjalan dan berkembang sampai sekarang, sehingga masih tetap stabil dari segi eksistensinya di dunia percetakan dan desain grafis

Penulis melaksanakan kerja praktek di CV. Entremedia dengan alasan bahwa sebuah keahlian yang didapat dari akademis tidak akan berkembang tanpa adanya kegiatan lapangan di luar akademis, apalagi selama pelaksanaan kerja praktek, penulis lebih banyak menggunakan *software* yang dipelajari di perkuliahan. Sehingga hal ini dapat menambah wawasan dan selain itu juga apa yang terjadi di lapangan sangat berbeda dengan apa yang selama ini dilakukan di kegiatan akademik.

Hal-hal seperti kedisiplinan khususnya disiplin waktu sangat diutamakan untuk dapat menumbuhkan kepercayaan dan menghasilkan penilaian yang baik dari perusahaan. Etika yang diperlihatkan juga menjadi sebuah nilai bagi perusahaan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa didalam merancang sesuatu dibutuhkan kedisiplinan, khususnya dispilin waktu. Kreatifitas, skill, kerja tim, dan memperhatikan hal-hal kecil nantinya akan berdampak besar pada audience ketika menangkap informasi atau pesan yang disampaikan dengan mudah, cepat dan jelas. Intinya, desainer yang baik mampu menggabungkan fungsi estetis dengan fungsi komunikasi.

4.2 Saran

Sebagai orang yang pernah terlibat dalam proses kerja, sekiranya penulis dapat memberikan saran kepada Management dan seluruh staf CV. Entremedia juga pihak Universitas Komputer Indonesia bahwa apa yang telah di dapat oleh mahasiswa dalam menempuh kerja praktek sekiranya dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan juga sumber daya manusia yang handal.