BAB IV
KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan kerja praktek yang berlangsung satu bulan lamanya terhitung (07 Mei-16 Juni 2012), penulis menghasilkan laporan kerja praktek yang berjudul "**Perancangan Badges atau Lencana melalui media ilustrasi vector pada Petshopbox Studio Bandung"** yang tentunya dalam proses pelaksanaan kegiatan kerja praktek ini banyak yang penulis peroleh diantarnya, mendapatkan pengalaman baru akan gambaran dunia kerja yang sesungguhnya, pengenalan Ilustrasi baru dan teknik maupun cara baru, dan tentu saja yang paling penting adalah penerapan ilmu yang diperoleh didalam kampus dapat dipraktekan secara nyata.

Petshopbox Studio selaku perusahaan telah banyak membantu penulis dalam banyak hal, yang tentu saja tidak lepas dari disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual umumnya. Antara lain penulis dituntut untuk dapat membiasakan diri memiliki sifat Displin, rasa tanggung jawab, memiliki daya kreativitas dan etos kerja yang tinggi dalam setiap pekerjaan dan waktu yang telah dibebankan oleh perusahaan. Manfaat terbesar adalah penulis memiliki ilmu baru bagaimana caranya untuk serius di bidang yang telah penulis pilih, yaitu dalam dunia ilustrasi dan desain. dimana dalam perancangan dan pembuatannya banyak menggolah karya-karya yang bertemakan Anak-anak, lucu, penuh warna dan tentu saja tidak hanya memiliki nilai komersial dan ekonomis yang tinggi saja tapi juga memiliki daya tarik dan nilai hiburan tersendiri bagi anak-anak, atau semua orang yang melihatnya.