BAB IV
KESIMPULAN

Dalam melaksanakan kerja praktek selama 25 hari (7 Mei – 27 Juni 2012), penulis menghasilkan laporan kerja praktek, yang berjudul**”** PERANCANGAN DESAIN BUFF SILUET PEMAIN BOLA EURO.**”.** Tentunya selama kegiatan berlangsung banyak hal yang penulis dapat selain mengenal orang-orang dan lingkungan baru, penulis juga dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di kampus kedalam dunia kerja melalui kerja praktek.

Dari uraian pembuatan desain di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- Dalam pembuatan buff harus di buat jelas, menggunakan resolusi tinggi agar gambar tidak pecah, penggunaan warna pada desain buff harus lebih terlihat jelas, penggunaan warna gradasi harus di perhatikan karena saat proses produksi hasil warna dari computer dengan hasil akhir sering terjadi perbedaan dan di desain semenarik mungkin agar enak di lihat.
- Membuat desai buff tidaklah semudah yang kita kira, penulis harus bisa menguasai software desain agar pembuatan desain pun berjalan lancar, memiliki imajinasi yang kuat, dan dapat menyesuaikan komposisi desain agar terlihat menarik.

a. 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, Dimana penulis dibimbing menjadi seorang yang bisa bekerja, 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 cv. Eureka indoprotect makmur yang bertugas membimbing penulis dalam menjalankan kerja peraktek.

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.