BAB IV

KESIMPULAN

Praktikan mendapat kesempatan untuk bisa kerja praktek di PT Indismart Kreatif Idea yang bergerak dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan memberikan pelayanan seperti *Application Development, ICT Consultant, ICT Training, Electronic Engineering & Service*, dan dapat menyelesaikannya hingga dapat menyusun laporan.

Praktikan mendapatkan banyak pengalaman berharga, tentang pembuatan animasi, dari tahapan dari awal pembuatannya di mulai dari menggambar objek dengan ilustrasi kemudian di animasikan menjadi sebuah tampilan yang baik konsep visualnya, serta ketepatan penggunaan *software*. Pengalaman kerja praktek ini membuka pemikiran praktikan untuk bisa menghargai waktu serta dapat beradaptasi dengan lingkungan baru, lebih mengenal *deadline* dan pentingnya disiplin.

Adapun hal-hal yang praktikan pelajari selama melakukan tugas yaitu membuat semua bagian dari suatu *layout* harus menyatu dengan tema yang diijadikan ajuan sehingga membentuk keseluruhan yang tidak hanya estetis tapi juga dapat menyampaikan pesan yang dimaksud.

Praktikan berkesempatan untuk membuat beberapa desain. sehingga mengetahui proses bagaimana mengolah sebuah ide atau konsep yang kemudian menjadi karya desain. Kerja praktek sedapat mungkin dapat menjadi gambaran untuk terjun langsung kedunia pekerjaan yang sebenar-benarnya.

Saran yang diperuntukan bagi praktikan, yaitu agar praktikan dapat mengerjakan tugas sesuai dengan harapan konsumen dalam hal konsep maupun waktu dan agar penulis mempunyai ciri khas khususnya dalam bidang desain.