BAB IV

KESIMPULAN

Setelah kurang lebih dua bulan melaksanakan kerja praktek sesuai dengan syarat kuliah, bisa diambil kesimpulan, Kerja Praktek merupakan landasan dasar sebagai tolak ukur dunia perkejaan nantinya. Banyak pelajaran yang didapat pada masa pelaksanaan kerja praktek, suasana dan atmosfir dunia kerja yang nyata, pengaplikasian pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh diperkuliahan pada dunia kerja, serta pengalaman kerja dan pegembangan mental agar memiliki etos kerja, disiplin, dan sikap profesional untuk masuk ke dunia kerja ketika lulus.

Desain komunikasi visual sangat luas dan mencangkup banyak bidang kerja, tak terkecuali di dunia pengembangan video game. Industri video game di Indonesia saat ini sedang berkembang sangat pesat, dengan bertumbuhnya studio-studio pengembang game, tentu saja membuka peluang baru bagi tenaga-tenaga kreatif seperti desainer. Selama kerja praktek ini dapat dilihat bagaimana peranan desainer komunikasi visual dalam dunia pengembangan video game, dunia game bisa menjadi pilihan pekerja-pekerja kreatif untuk terjun dan terlibat didalamnya.