



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Setelah penulis menjalankan proses kerja praktik magang selama kurang lebih hampir 3 bulan yang dilakukan pada rumah grafis *Ant Design House*, penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman yang dijadikan pembelajaran sebagai desainer grafis di dunia kerja. Berbagai pengalaman ini tentunya tidak dapat penulis dapatkan bila hanya sekedar belajar melalui proses perkuliahan yang dilaksanakan di kelas.

Pengalaman nyata akan dunia kerja yang didapat, sangat berguna dan membuka pikiran serta wawasan penulis. Hal-hal penting yang penulis pelajari selama masa kerja praktik magang tidak hanya pada pengembangan softskill yang dimiliki penulis. Namun pengalaman juga mengajarkan penulis akan pentingnya kepribadian, cara berkomunikasi, bagaimana penulis melihat sebuah situasi dan mengolahnya, dan yang paling penting adalah bagaimana penulis diajarkan untuk menjadi pribadi yang positif sehingga mampu beradaptasi dalam segala situasi. Bertemu dan berinteraksi dengan berbagai sifat klien membuat penulis semakin sabar dan terbuka wawasannya akan bidang pekerjaan lain.

Sebagai calon desainer grafis, penulis mendapatkan banyak bimbingan, saran, kritik, serta dorongan positif dari semua senior yang ada di kantor *Ant Design House*. Semua pihak bersikap sangat ramah terhadap penulis dan mau membantu sehingga penulis tidak merasakan tekanan selama melaksanakan kerja praktik magang.

Seluruh pengalaman berharga ini sangat bermanfaat bagi penulis dan membuat penulis semakin siap dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan strata-1 di Universitas Multimedia Nusantara. Dapat disimpulkan bahwa proses kerja praktik magang di *Ant Design House* berjalan

menyenangkan, mematangkan kualitas diri, membuka banyak wawasan, menambah kreatifitas, dan tentunya menjalin relasi antara penulis dengan banyak pihak.

4.2 Saran

Selama melaksanakan kerja praktik magang di *Ant Design House*, penulis merasakan beberapa hal yang perlu diperbaiki oleh pihak *Ant Design House*. Terdapat kelemahan pada sistem kerja yang penulis rasa dapat mempengaruhi kinerja keseluruhan dan kemajuan perusahaan. Penulis berharap *Ant Design House* dapat mengekspansi perusahaan dengan lebih berani. Hal ini dapat dilakukan dengan penambahan tenaga kerja desain dan penambahan divisi khusus untuk buku tahunan yang diharapkan mampu secara mandiri menyelesaikan seluruh pekerjaan buku tahunan yang diterima oleh pihak *Ant Design House*. Dengan adanya penambahan divisi dan tenaga kerja yang mandiri, *Ant Design House* mampu berkonsentrasi untuk mengembangkan pekerjaan ke sektor yang lebih besar.

Selain penambahan tenaga kerja, penulis berharap *Ant Design House* mampu menjalankan bagan koordinasi kerja secara lebih efisien, efektif, serta disiplin. Dengan begitu, proses pengerjaan sebuah proyek akan semakin terlihat maksimal dan *Ant Design House* akan semakin cepat berkembang juga menumbuhkan citra yang baik di kalangan masyarakat dan klien.

Penulis juga ingin memberikan saran kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain grafis untuk lebih meningkatkan kinerja pengajaran. Penulis merasakan perlunya kebutuhan akan pengajaran di bidang estetika desain dasar yang mampu membentuk selera desain yang baik bagi para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain grafis. Beberapa materi seperti layouting, packaging, serta digital imaging perlu ditambahkan di dalam kurikulum agar mahasiswa kelak mempunyai bekal yang cukup dalam menghadapi dunia kerja.

Dari semua pengalaman yang penulis dapatkan selama melaksanakan kerja praktik magang di *Ant Design House*, penulis menyadari akan pentingnya sebuah pengalaman dan kemampuan untuk mampu bersaing di dunia kreatif. Maka dari itu penulis menyarankan kepada pembaca agar sebanyak-banyaknya mencari pengalaman bekerja sedini mungkin dan tidak pernah berhenti belajar. Penulis yakin dengan kepribadian yang positif dan bekerja dengan banyak orang, pengalaman akan terus bertambah dan kemampuan diri akan semakin optimal di dunia kerja.

Demikian saran yang dapat penulis berikan. Semoga saran yang penulis ajukan dapat berguna bagi semua pihak dan memberikan informasi yang cukup bagi mahasiswa lainnya sebagai bekal menjalankan program kerja praktik magang di Universitas Multimedia Nusantara.



UMN