**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
# PENUTUP

## 4.1 Kesimpulan

Bidang media dan perusahaan yang bergerak dalam media adalah salah satu cikal bakal dan penggerak dunia desain grafis. Maka, kehadiran desain grafis dan media informasi yang ada dengan berbagai bentuk memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini dapat dirasakan dengan jelas oleh penulis melalui pengalaman yang dilewati selama bekerja pada Spot Creative Center.

Pengalaman kerja magang yang dijalani penulis pada Spot Creative Center menunjukkan kepada penulis betapa pentingnya peranan seorang desain grafis dalam dunia media. Penulis juga mendapat kesempatan mendalami kembali berbagai teori desain dan komunikasi yang sebelumnya telah dipelajari melalui perkuliahan menjadi bagian dari suatu pekerjaan yang konkret dan aplikatif. Selain itu, penulis juga menyadari keterkaitan yang sangat kuat yang berada antara teori desain komunikasi dengan ilmu lainnya dalam bidang bisnis dan *advertising.*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

## 4.2 Saran

1. Bagi Pihak Perusahaan

Berdasarkan pengalaman kerja magang yang dialami penulis, penulis dapat melihat Spot Creative sebagai suatu perusahaan yang telah bekerja dengan sangat efektif dalam hal pembuatan desain kreatif dan berbagai karya informasi. Namun ada baiknya bila SPOT Creative Center mempekerjakan lebih banyak tenaga ahli



Peran desainer grafis…, Albert Aridarno, FSD UMN, 2015

professional agar mahasiswa dapat dibimbing secara langsung oleh tenaga ahli untuk memudahkan proses pengerjaan karya.

2. Bagi Calon Peserta Magang

Bagi calon peserta magang, sebaiknya pengalaman magang yang dilakukan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu sebanyak mungkin yang nantinya akan digunakan langsung dalam dunia kerja. Dan mencari perusahaan yang dapat menambah potensi diri. Calon peserta magang juga harus menjaga nama baik dari universitas dengan bekerja sungguh-sungguh dan tepat dalam mengerjakan dan mengumpulkan deadline yang ditentukan.

3. Bagi Pihak Universitas

Saran yang diberikan penulis kepada universitas adalah agar lebih memperdalam pengalaman dan pengetahuan mahasiswa tentang pembuatan konsep dalam sebuah karya sampai menjadi sebuah karya. Penggunaan software dalam matakuliah *digital publishing* yang menjadi media utama dalam pembuatan desain agar lebih diperdalam materinya terutama trik-trik yang digunakan dalam software tersebut agar dapat memudahkan dan mempercepat proses pengerjaan desain yang terkadang diberikan deadline waktu yang sempit.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Peran desainer grafis…, Albert Aridarno, FSD UMN, 2015

## DAFTAR PUSTAKA

Kolb, A. David. 1984. *Experiental Learning.* USA: Pamela Wilder.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

# LAMPIRAN

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Peran desainer grafis…, Albert Aridarno, FSD UMN, 2015