

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Aktivitas dari desainer grafis adalah menampilkan atau mengubah sebuah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar semua pesan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh pembacanya. Aplikasi yang digunakan untuk mengedit desain yaitu Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva. Desain yang dibuat oleh penulis yaitu infografis, logo acara, logo aplikasi, desain gambar untuk keperluan zoom meeting, desain *powerpoints*, dan desain icon gambar untuk kategori produk aplikasi BIMA Marketplace.

Pada proses pembuatan desain terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu menentukan konsep seperti hasil dari pemikiran konsep yang telah didiskusikan bersama tersebut nantinya akan menentukan tujuan-tujuan, kelayakan yang ditargetkan. Selanjutnya memerlukan kelayakan media yang cocok dan efektif agar tercapainya hasil dari tujuan dalam mengenai sasaran atau segment yang ditargetkan dari desain tersebut lalu menentukan ide gagasan dengan mencari beberapa referensi dapat membantu terciptanya ide-ide dan gagasan baru yang sesuai. Dan yang terakhir yaitu persiapan data dan proses produksi yang akan menentukan hasil, kelayakan serta tujuan-tujuan dari desain tersebut.

Penulis dalam kegiatan kerja praktik di PT Berkah Industri Mesin Angkat tidak hanya melakukan tugas graphic designer, tetapi ikut serta membantu divisi lain yaitu Umum dan IT dalam menjalankan tugasnya, seperti : melakukan

inventarisasi barang-barang milik kantor, menjadi IT Support dengan menjalankan tugas seperti membersihkan printer, scanner, lalu membuka laptop maupun komputer untuk mengganti part-part seperti Harddisk. Di PT Berkah Industri Mesin Angkat penulis juga belajar bekerja sama dalam tim dan belajar bagaimana komunikasi berperan penting dalam sebuah organisasi dan dunia kerja yang lebih kompleks.

IV.2 Saran

Proses pembuatan infografis, logo dan desain-desain lainnya tidaklah semudah yang dibayangkan oleh penulis yang hanya melakukan editing biasa. Tetapi banyak aspek yang harus diperhatikan dengan detail terutama pada bentuk, layout yang telah disusun serta pewarnaan yang digunakan. Di mana penulis memerlukan referensi dalam pengerjaannya sehingga dapat menciptakan sebuah ide baru. Penulis berharap dengan adanya kerja praktik projek ini dapat meningkatkan kemampuan praktikan dalam designing bentuk visual dan juga dapat meningkatkan ide-ide dalam pembuatan ilustrasi dan desain yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Migotuwio. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*.

itepu, V. (2005). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. 1–52.

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis. In
Pengantar Desain Grafis (Issue 1).

Jurnal

Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan.
Besaung Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 3(3), 100–109.

Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. (2019). Pengaruh Elemen-Elemen Desain
Komunikasi Visual (Dkv) Box Art Game Terhadap Story Line Berdasarkan
Persepsi Gamers Pada Video Game Populer Di Indonesia. *Gorga : Jurnal
Seni Rupa*, 8(2), 295–302.