

## **Bab V**

### **Penutup**

#### **5.1. Kesimpulan**

Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio penulis mendapatkan berbagai pengalaman baru serta gambaran mengenai dunia kerja khususnya di bidang animasi. Selama tiga bulan melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio, penulis mengerjakan desain keperluan kantor seperti pembuatan desain *website* Roleplay Studio, *illustrasi parallax* untuk *website* Roleplay Studio, *video explainer* roleplay studio, *icon* Roleplay Studio dan desain *virtual background* Roleplay Studio. Penulis belajar bahwa komunikasi dengan klien sangat penting demi kelancaran pekerjaan. Dengan melaporkan setiap tahapan desain yang dibuat dapat memperkecil revisi pada hasil akhir. Penulis juga mendapat pengetahuan mengenai *timing* dalam animasi 2D agar terlihat lebih mulus dan enak dipandang. Selain itu penulis juga mendapat pengalaman mengenai manajemen waktu agar dapat mengerjakan tugas seefisien mungkin dan selesai tepat waktu. Karena itu dibutuhkan pengalaman/jam terbang yang tinggi agar dapat mendesain dengan cepat.

#### **5.2. Saran**

##### **5.2.1. Saran untuk Roleplay Studio**

Untuk kedepannya Roleplay Studio diharapkan untuk menambah jumlah pekerja agar pengerjaan animasi dapat lebih efisien dan memfasilitasi pembimbing lapangan untuk pemegang agar tidak ada rangkap jabatan sehingga bisa lebih fokus dan intensif.

##### **5.2.2. Saran untuk Mahasiswa Praktik Kerja Lapangan**

1. Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio diharapkan untuk memiliki perangkat dengan spesifikasi yang cukup serta menyiapkan *software* yang berhubungan dengan animasi 2D seperti *after effect* dan animasi 3D seperti blender. Karena saat ada produksi yang cukup besar di Roleplay Studio seluruh perangkat akan terpakai untuk proses produksi.

2. Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio diharapkan untuk memiliki tanggung jawab dan disiplin waktu atas tugas yang diberikan sesuai dengan arahan yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk melatih profesionalitas mahasiswa serta agar tidak menimbulkan kerugian bagi perusahaan dan universitas.
3. Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio diharapkan menguasai dasar-dasar *software* yang berhubungan dengan animasi 2D dan 3D agar mempermudah proses pengerjaan selama magang. Untuk departemen 2D diharapkan mahasiswa menguasai *Adobe Illustrator* untuk pembuatan aset yang akan dianimasikan.