

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pelaksanaan PKL sebagai *3D Junior Artist* di Particles Studio, penulis diberi tugas untuk membuat beberapa aset-aset 3D dari sebuah produk yang pernah ditangani oleh Particles Studio, tugas tersebut juga menjadi bahan pelatihan dari Particles Studio untuk penulis selama masa PKL berjalan. Adapun tugas-tugas selama masa PKL berjalan yang telah dikerjakan penulis ialah, bulan pertama penulis diberikan pelatihan dasar terkait *modelling* serta *texturing* produk, tugas ini juga diberikan sebagai pengenalan sistem kerja Particles Studio kepada penulis, serta mengenalkan aplikasi aplikasi apa saja yang digunakan dalam Particles Studio, selain itu juga tugas pertama ini menjadi penilaian *project* seperti apa yang nantinya dapat diberikan untuk kedepannya. Bulan kedua penulis diberikan tugas terkait *modelling* serta *texturing* produk dengan tingkatan yang jauh lebih sulit dari sebelumnya dengan bentuk yang jauh lebih kompleks. Bulan ketiga penulis ditargetkan untuk dapat mengerjakan tugas secara beruntun, dengan langsung memberikan tugas lain setelah tugas sebelumnya selesai, pada bulan ketiga ini penulis diberikan tugas berupa *texturing* sebuah produk, tugas ini berfungsi sebagai bentuk pelatihan sense penulis terhadap suatu karya realism, penulis diharapkan dapat menghasilkan sebuah *texturing* yang realistis yang dapat mendekati tekstur asli dari produk, selama bulan ketiga ini berjalan penulis telah mengerjakan 3 *project*. Pada bulan keempat penulis kembali diberikan tugas berupa *texturing* sebuah produk, namun dengan tingkat kesulitan yang berbeda serta dengan keberagaman tipe atau jenis yang dimiliki tiap produknya. Pada bulan keempat ini penulis telah dapat mengerjakan 5 tugas dengan 3 tugas diantaranya memiliki 2 hingga 3 tipe yang berbeda.

Dalam menjalankan PKL selama 4 bulan di Particles Studio, penulis telah mendapat beberapa ilmu baru serta pengalaman yang penting bagi penulis, terutama sebagai acuan penulis saat memasuki dunia kerja. Pengalaman pertama yaitu penulis mengetahui seberapa pentingnya dapat beradaptasi dengan penggunaan

aplikasi yang berbeda dikarenakan kita sebagai pekerja tidak dapat menuntut agar dapat menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu, namun justru kita diharuskan untuk menggunakan aplikasi yang digunakan perusahaan, hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi tertentu telah menjadi standard yang telah diberlakukan perusahaan, agar tidak ada perbedaan hasil dari tiap-tiap perkerjanya. Dimasa PKL ini juga penulis belajar seberapa pentingnya penggunaan jumlah vertex, dan potongan dalam sebuah *modelling* dapat sangat berpengaruh kepada hasil yang nantinya didapatkan, dengan memperhatikan detail sekecil itu penulis belajar untuk menjadi teliti dalam setiap pekerjaan yang dilakukan, karena akan sangat membuang waktu apabila kita harus mengulang kembali semuanya dari awal.

Dimasa PKL ini juga penulis belajar menggunakan beberapa website viewer guna mempermudah pekerjaan, adapun penggunaan website viewer ini mempersingkat waktu pengerjaan seorang *3D artist*, hal ini dikarenakan seorang *3D artist* tidak perlu menunggu waktu yang lama untuk melihat hasil render. Penulis juga belajar untuk memperhatikan detail dari tekstur suatu produk, hal ini dikarenakan ketika suatu produk menggunakan bahan tertentu namun seorang *3D texturing artist* menggunakan bahan yang berbeda, nantinya hal tersebut akan sangat terlihat dan dapat menjadi bahan revisi, maka dari itu pemilihan tekstur yang tepat sangatlah penting dalam pembuatan aset 3D produk.

Selain itu, selama masa PKL berjalan penulis belajar untuk berani menanyakan suatu hal terkait pekerjaan dan tidak perlu takut untuk bertanya. Karena dengan berani bertanya, dalam tiap penugasan yang dikerjakan maka dapat tercapai hasil yang sesuai dengan apa yang telah diminta, apabila takut untuk bertanya kemungkinan terjadi miskomunikasi sangatlah besar dan dapat menyebabkan suatu pekerjaan tertunda, *deadline* akan mundur dan hal ini dapat menyebabkan kerugian bagi perusahaan.

Selanjutnya dengan melaksanakan PKL, penulis dapat belajar untuk mengikuti perkembangan-perkembangan terbaru terkait dunia 3D. Memahami setiap perkembangan di dunia 3D dapat mempermudah penulis untuk dapat belajar lebih dalam terkait 3D serta dapat mempermudah setiap pekerjaan yang berkaitan dengan 3D.

5.2 Saran

Setelah melakukan kegiatan PKL, penulis memiliki beberapa saran yang membangun, yang penulis harap dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait agar dapat menjadi lebih baik untuk kedepannya. Berikut adalah saran dari penulis.

5.2.1 Bagi Mahasiswa

- a) Bagi mahasiswa yang ingin melakukan PKL, sebaiknya mahasiswa sudah memiliki pengetahuan dasar sesuai dengan bidang yang ingin dikuasai saat melakukan PKL.
- b) Mahasiswa diharapkan sudah memiliki target ingin masuk ke perusahaan yang sesuai bidangnya, serta sudah memiliki target perusahaan plan b, apabila sekiranya perusahaan pertama tidak menerima mahasiswa PKL.
- c) Mahasiswa diharapkan memiliki rasa tanggung jawab, disiplin dan tepat waktu atas proyek dan tugas yang diberikan agar dapat menyelesaikannya dengan cepat dan tepat arahan yang sudah diberikan agar proses pengerjaan dapat berjalan dengan cepat serta sesuai dengan standar yang ada.

5.2.2 Bagi Universitas

- a) Bagi Universitas diharapkan dapat menyediakan kebutuhan yang diperlukan oleh mahasiswanya sebelum melaksanakan kegiatan PKL, dengan menyiapkan diri mahasiwa/i agar memiliki kemampuan/*skill* yang baik berdasarkan perminatan mahasiswa/i.
- b) Bagi Universitas diharapkan dapat membantu mahasiswa mencari perusahaan-perusahaan yang bisa dituju. Karena tidak sedikit mahasiswa/I di Universitas Ma Chung merupakan mahasiswa/I rantauan, serta juga masih terdapat beberapa perusahaan-perusahaan yang belum memiliki standard PKL sesuai dengan standard yang dimiliki Universitas Ma Chung.

5.2.3 Bagi Perusahaan

- a) Bagi perusahaan diharapkan dapat membuat jadwal evaluasi atau diskusi agar pekerja PKL, dapat mengetahui apa kekurangan atau apa yang dapat mereka kembangkan kembali agar terdapat bahan evaluasi diri.