

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sekitar 1,5 bulan melaksanakan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation, penulis mengerjakan 8 tema *2D icon* bertemakan *medical, real estate, SEO, grocery, product features, kids activities, online stream*, dan hotel. Tema pertama yaitu *medical* merupakan tugas sebagai *qualification test* dengan jumlah 10 *icon*. Setelah itu, penulis mendapatkan tugas *icon* dengan tema *real estate* dengan jumlah 10 *icon*, sedangkan untuk tema *SEO, grocery, product features, kids activities, online stream*, dan hotel masing-masing berjumlah 15 *icon*. Selama 1,5 bulan penulis menjalani magang, penulis sudah membuat 95 *icon* jika ditotal. Penulis juga membuat *2D creative scene* bertemakan *online shopping* sebagai latihan awal membuat *creative scene*. Selanjutnya, penulis membuat *creative scene* bertema *new year party* dan *travelling* berjumlah masing-masing 5 *creative scene*. Penulis juga ditugaskan untuk membantu *quality control* pada board “Lottie/Freepik” dengan cara memberikan *feedback* pada tugas-tugas peserta magang lain.

Setelah itu, penulis tergabung dalam tim Startup di akhir bulan September untuk membantu membuat aset-aset animasi tim Startup hingga akhir periode magang. Penulis ditugaskan untuk membuat 16 *2D icon* bertema *insurance*, 1 *creative scene* bertema laboratorium, 1 *scene* bertema *garden*, 3 *creative scene* dalam bentuk isometrik bertema *Christmas*, dan *isometric icon* dengan tema *online grocery, real estate, dan education* masing-masing 10 buah. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk menambahkan *outfit* dari *template* karakter yang sudah ada. Jumlah *outfit* yang dibuat adalah 2 buah untuk *female kids*, 1 buah untuk *medical female kids*, 3 buah untuk *old female*, 3 buah untuk *female patient*, 1 buah untuk *pregnant patient*, 3 buah untuk *male visitor*, dan 1 buah untuk *male security*. Sebagai tugas akhir, penulis membuat 1 *scene* dengan tema Kota Malang.

Selama 4 bulan melaksanakan MBKM: Magang Industri, penulis belajar terkait kedisiplinan dalam bekerja dan kerjasama tim, terlebih saat penulis sudah tergabung dalam tim Startup. Walau jarang diberi *deadline*, tapi hal ini justru

lebih mendorong penulis untuk segera mengerjakan tugasnya agar bisa segera mendapatkan *feedback* dan selesai sehingga aset bisa digunakan. Penulis juga belajar untuk menyampaikan ide atau pendapat dengan baik agar lawan bicara mengerti. Hal tersebut juga didukung karena sistem kerja di CreativeLab Zeus Animation yang WFO (*Work from Office*). Meskipun sistem dan budaya kerjanya fleksibel, CreativeLab Zeus Animation juga tetap menekankan tata tertib yang sudah ada.

Terakhir, penulis yang sebelumnya belum pernah terjun ke dunia animasi sama sekali dapat belajar bahkan terlibat dalam pasar animasi di bidang pembuatan aset visualnya. Penulis tahu bagaimana cara membuat aset animasi baik itu *icon*, *scene/creative scene*, atau desain karakter, dan apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat aset animasi seperti pembagian layer dan objek. Penulis juga lebih memahami terkait komposisi untuk penempatan objek, memilih dan memadukan warna, serta menggambarkan representasi suatu objek seperti objek aslinya agar tidak menimbulkan ambiguitas karena aset animasi (terutama *scene* dan *creative scene*) juga perlu memiliki makna dan/atau cerita.

5.2 Saran

Penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan bisa membangun dan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait ke arah yang lebih baik sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Mahasiswa

- a) Mahasiswa memiliki pengetahuan dasar terkait bidang di tempat magangnya. Walaupun mahasiswa merasa kurang di bidang tersebut tetapi ingin belajar lebih dalam di tempat MBKM: Magang Industri, setidaknya mahasiswa perlu menanamkan rasa ingin belajar yang tinggi.
- b) Mahasiswa memiliki bayangan ingin masuk ke perusahaan mana atau setidaknya memiliki target untuk bekerja sesuai bidangnya agar mahasiswa tidak masuk ke suatu perusahaan sedapatnya.
- c) Mahasiswa tidak ragu untuk menyampaikan ide atau pendapat dan belajar untuk menyampaikannya dengan baik agar bisa dimengerti lawan bicara, tidak lupa dengan tata krama dan sopan santun dalam berkomunikasi dengan siapapun.

- d) Mahasiswa bisa bertanggung jawab terutama pada dirinya sendiri, seperti disiplin dan menaati peraturan yang berlaku di tempat MBKM: Magang Industri, tepat waktu dalam pengerjaan tugas, dan berani meminta usul dan saran atas pekerjaannya sebagai tanda bahwa mahasiswa sadar akan tanggung jawabnya menyelesaikan tugas dengan tepat dan maksimal serta turut menjaga fasilitas yang disediakan di tempat MBKM: Magang Industri (terutama jika WFO).

5.2.2 Bagi Universitas

- a) Universitas sebaik mungkin menyediakan hal-hal yang dapat mendukung pembelajaran agar kemampuan mahasiswa dapat lebih terasah sehingga diharapkan dapat membantu mahasiswa menemukan minatnya.
- b) Universitas bisa memperluas koneksi dan menjalin sekaligus menjaga kerjasama yang baik dengan perusahaan-perusahaan lain. Diharapkan hal ini bisa membantu mahasiswa dalam mencari tempat magang nantinya jika ada perusahaan yang membuka lowongan.

5.2.3 Bagi Perusahaan

- a) Perusahaan lebih bisa menjangkau para peserta magangnya (terutama peserta magang SMK) agar bisa melihat perkembangannya dan sekiranya ada peserta magang yang bisa dilibatkan ke dalam tim Startup atau tim Development, karena kedua tim tersebut memerlukan tenaga kerja yang lebih banyak (contohnya animator di divisi Startup yang kekurangan orang).
- b) Perusahaan bisa melakukan pelatihan atau mengadakan *project* khusus agar kemampuan dan kualitas kerja peserta magang dapat berkembang lebih baik.