

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penulis melakukan kegiatan MBKM: Magang Industri selama empat bulan lamanya di Zeus Animation, Malang. Selama empat bulan, penulis telah mendapat banyak pengalaman berharga dan banyak ilmu yang tentunya bisa membuat penulis lebih berkembang pada bidang ini. Perkembangan yang paling signifikan yaitu, ketika awal masuk magang, penulis kurang bisa mengoperasikan program Adobe Illustrator, kemudian karena keadaan yang memaksa penulis untuk menggunakan Adobe Illustrator selama 4 bulan, penulis jadi terbiasa dan mahir menggunakan Adobe Illustrator. Selain itu, dikarenakan sistem kerja Zeus Animation merupakan *Work from Office* (WFO) penulis juga bisa mendapat gambaran bagaimana suasana dunia kerja yang sesungguhnya.

Penulis sempat mengalami perpindahan divisi selama PKL di Zeus Animation. Selama 1,5 bulan, penulis masih ditempatkan pada divisi magang 2D, kemudian penulis dipindahkan ke tim Startup sampai sisa masa PKL berakhir. Selama menempati posisi sebagai magang 2D, penulis sudah mengerjakan total sekitar 90 *icon* dengan tema yang berbeda-beda. Setiap tema, penulis diminta untuk membuat 10-20 *icon*. *Icon* pertama bertemakan *medical* yang sekaligus menjadi tugas kualifikasi penulis di hari pertama masuk PKL, selanjutnya *beauty and fashion*, *ecology*, *live stream*, *outdoor*, dan *groceries*. Setelah itu, penulis ditugaskan untuk membuat *flat creative scene*. Penulis sudah membuat total 11 *creative scene* dengan tema yang berbeda-beda. Pada penugasan *creative scene* ini, penulis diminta untuk membuat berdasarkan tiga tema yang berbeda. *Creative scene* yang pertama bertemakan *stationery*, kemudian *garden*, dan *metaverse*. Selain itu, penulis juga diminta pembimbing magang untuk membantu di bagian *quality control* dengan cara memberi komentar dan saran pada *board* masing-masing peserta magang lain.

Setelah itu, penulis dipindahkan ke tim Startup. Selama menjadi tim Startup, penulis diminta untuk membantu aset dari animasi dari tim Startup itu sendiri. Penulis sudah mengerjakan 15 *icon* bertemakan *healthy food*, 1 *scene* bertemakan

pediatric room, 2 *creative scene* yang bertemakan *consultant room* dan *physical therapy room*, 6 *motivational quotes typography* yang bertemakan *medical*, dan total 14 *re-skin character* yang bertemakan *medical*, mencakupi 4 *old man*, 4 *kids male*, 3 *visitor woman*, 1 *security woman* dan 2 *patient man*. Kemudian penulis juga diminta untuk mengerjakan 28 *isometric icon* yang bertemakan *pharmacy*, *online streaming*, dan *payment*. Selain itu penulis juga sudah mengerjakan total 5 *isometric creative scene* yang bertemakan *Christmas*. Semua projek ini tentu diberikan dengan tema yang berbeda-beda pula. Terakhir, penulis juga diminta untuk membuat tugas akhir sebagai peserta magang yaitu dengan membuat *isometric art* bertemakan *Christmas*.

5.2 Saran

Saran yang bisa ditingkatkan untuk pihak-pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut:

5.2.1 Saran untuk Universitas Ma Chung

1. Bagi universitas diharapkan untuk bisa memperluas relasi kerjasama dengan perusahaan lain yang nantinya bermanfaat untuk mahasiswa yang ingin meminta rekomendasi perusahaan untuk memenuhi mata kuliah MBKM: Magang Industri.

5.2.2 Saran untuk Mahasiswa MBKM: Magang Industri

1. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation diharapkan untuk menjaga nama baik universitas ketika melaksanakan magang.
2. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation diharapkan untuk bisa bertanggung jawab terhadap kewajiban yang diberikan oleh perusahaan, seperti mengerjakan projek sesuai tengat waktu, menjaga kebersihan tempat magang, memakai fasilitas perusahaan dengan sewajarnya, dan sebagainya.
3. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan MBKM: Magang Industri di Zeus Animation diharapkan untuk bisa lebih berani dalam berkomunikasi dengan tim Zeus Animation.

5.2.3 Saran untuk Zeus Animation

1. Perusahaan diharapkan dapat lebih memperhatikan dan menjangkau peserta magang, misalnya dengan menyediakan divisi tambahan (khusus) *mentoring*, agar bisa lebih memperhatikan perkembangan peserta magang yang masih perlu bimbingan lebih.
2. Perusahaan diharapkan lebih melakukan komunikasi yang merata dan efektif agar tidak meninggalkan kesalahpahaman antar tim Zeus Animation dengan peserta magang.