

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kegiatan praktik kerja lapangan yang dilakukan oleh penulis di Mocci Academy berjalan dalam kurun waktu 4 bulan, dari 1 September hingga 31 Desember 2022 dengan tema pemodelan 3D *hard surface* dengan *software Blender*. Tugas- tugas yang diberikan berdasarkan kurikulum yang ada. Kurikulum tersebut dapat diakses pada *link google drive* yang dibagikan oleh penanggung jawab/ mentor divisi pemodelan 3D melalui *Whatsapp*.

Kurikulum yang diberikan terdiri atas tiga tahap aset. Tahap pertama memiliki objek yang terdiri dari amplop, triangle, sendok dan ayunan. Tahap kedua mencakup objek talenan, *theremin*, *whisk* dan *breadtray*. Sedangkan pada tahap ketiga mencakup objek *xylophone*. Berdasarkan kurikulum yang diberikan, penulis selesai mengerjakan semuanya selama 2 bulan sampai bulan Oktober. Disini penulis juga sempat membuat pemodelan 3D piala yang dilaksanakan pada bulan Oktober yang akan diseleksi berdasarkan hasil yang dibuat oleh masing-masing rekan kerja.

Pada pertengahan bulan November, Mocci Academy kedatangan peserta-peserta magang baru sehingga dilakukan pergantian dari kurikulum lama ke kurikulum baru. Di bulan ini penulis mengerjakan tugas-tugas baru dengan teknik pengerjaan *improve* dengan pengerjaan objek yang lebih rumit. Pada kurikulum baru, tugas-tugas diberikan berdasarkan *level*. *Level* ini terdiri dari *bronze* hingga *platinum*. Namun atas keterbatasan waktu praktik kerja lapangan penulis hanya dapat menyelesaikan sebagian dari tugas tersebut. Beberapa tugas yang sudah dikerjakan meliputi: talenan, talenan *improve*, triangle, triangle *improve*, xylophone dan xylophone *improve*.

Selama 4 bulan melaksanakan praktik kerja lapangan pada divisi pemodelan 3D, tugas-tugas yang diberikan hanya sebatas n proses pemodelan dan *texturing* saja. Semua proses pengerjaan dilakukan di laptop penulis. Karena keterbatasan spesifikasi laptop, maka beberapa proses *texturing* terpaksa dilakukan pada laptop

rekan kerja penulis. Di tahap pengerjaan *texturing*, penulis melakukan rendering pada beberapa tugas yang mencakup amplop, triangle, talenan dan sendok. Tugas-tugas yang dirender oleh penulis bersifat opsional, jadi peserta magang tidak perlu melakukan proses rendering.

Umumnya waktu pengerjaan tugas diberikan *deadline*. *Deadline* ini dapat berubah berdasarkan objek apa yang dikerjakan. Terkadang, jika melewati *deadline* maka akan diberikan hukuman. Hal tersebut memberi dorongan bagi penulis untuk mengerjakan tugasnya sehingga mendapatkan feedback dari mentor dan melakukan revisi secepat mungkin. Dengan demikian aset tersebut dapat selesai tepat waktu. Hal ini juga didukung dengan sistem pembelajaran di Mocci Academy yang fleksibel. Meskipun memiliki sistem kerja dan budaya kerja yang fleksibel, Mocci Academy tetap menekankan kedisiplinan dan tata perilaku berdasarkan tata tertib yang tertera.

Penulis sebelumnya pernah belajar pemodelan 3D dengan cara otodidak yang membuat penulis memiliki setidaknya pengalaman dalam pemodelan 3D. Selain itu pengajaran mata kuliah pemodelan 3D juga menambah wawasan penulis dalam memakai *software Blender*. Namun dari pengalaman yang penulis dapatkan selama masa praktik kerja lapangan di Mocci Academy, penulis mendapatkan ilmu tentang bagaimana manajemen waktu dan mendapatkan pengetahuan yang lebih akan dunia 3D.

## **5.2. Saran**

Penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan bisa membangun dan bermanfaat bagi pihak-pihak lain terkait dengan praktik kerja lapangan sehingga mencapai hasil yang lebih baik sebagai berikut:

### **5.2.1 Bagi Mahasiswa**

- a) Bagi mahasiswa yang tertarik dan ingin belajar tentang teknik pemodelan 3D untuk dapat menguasai dasar-dasar pemodelan 3D pada *software Blender* lebih terdahulu. Karena banyak perusahaan yang mencari bakat dalam 3D, namun perlu pembekalan baik di universitas sehingga tidak

menyulitkan rekan kerja dan mentor saat mengajar dan agar tidak tertinggal dengan yang lain.

- b) Mahasiswa hendaknya memiliki target jika ingin masuk perusahaan yang berkaitan dengan minat mahasiswa.
- c) Mahasiswa bisa memiliki tanggung jawab dan disiplin dalam menaati peraturan yang berlaku di tempat perusahaan, seperti menjaga pola perilaku, ketepatan mengumpulkan tugas dan berani meminta usul atau saran atas pekerjaannya.

### **5.2.2 Bagi Perusahaan**

- a) Pembagian mentor dalam mengajar perlu manajemen dan diorganisir lebih baik lagi sehingga tidak memakan waktu lebih lama pada saat mendapatkan feedback dan tahap revisi.
- b) Perusahaan bisa melakukan pelatihan atau mengadakan proyek khusus untuk menjaga kualitas dan meningkatkan kemampuan peserta magang.

### **5.2.3 Bagi Universitas**

- a) Universitas dapat menyediakan hal-hal yang dapat membantu proses pembelajaran agar mahasiswa memiliki pengetahuan yang lebih pada minatnya.
- b) Universitas bisa memperluas koneksi dan hubungan atau menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan lain sehingga akan memudahkan mahasiswa dalam mencari lowongan pekerjaan.