



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

Penulis banyak mendapatkan pengalaman serta wawasan baru selama melakukan proses kerja magang di UMN Production dalam kurun waktu dua bulan. Khususnya pengalaman sebagai animator di dalam sebuah industri animasi yang memegang produksi animasi serial televisi. Dengan pengalaman yang penulis dapatkan selama melakukan proses kerja magang di UMN Production sebagai *CG artist*, penulis dapat lebih mengetahui pentingnya animator dalam sebuah produksi animasi serta perjuangan yang animator jalani untuk mencapainya.

Dalam proses pembuatan sebuah film diperlukan koordinasi yang baik antara divisi. Setiap bagian dalam proses produksi merupakan hal yang penting dan saling berhubungan satu sama lain. Menjaga kualitas di setiap divisi dan terbuka dengan masukan dari divisi lain tentu akan membantu lancarnya proses produksi dalam sebuah film. Dalam pembuatan animasi sebagai tugas utama yang diberikan kepada penulis pun juga demikian, bagaimana kita harus terbuka terhadap pendapat dari orang lain untuk menghasilkan animasi yang lebih baik. Selain itu, pemahaman mengenai *software* yang digunakan, pemahaman mengenai 12 prinsip animasi serta penggunaan ilmu fisik pun menjadi dasar bagaimana pembuatan animasi dalam sebuah karakter dapat memberikan kualitas yang baik serta sesuai dengan *deadline* yang telah ditentukan.

Memperoleh kesempatan dalam bekerja di sebuah perusahaan yang baru tentu saja menjadi kelebihan tersendiri yang didapatkan oleh penulis dalam melakukan proses kerja magang. Penulis mengalami suka duka bersama dengan teman-teman magang bagaimana kurangnya fasilitas yang disediakan oleh perusahaan itu sendiri. Pengalaman utama yang penulis rasakan adalah bagaimana suka duka sebuah perusahaan yang baru berjuang dengan perusahaan lain di dalam industri animasi.

## 4.2. Saran

Selama proses kerja magang yang penulis lakukan di UMN Production, terdapat beberapa saran yang penulis ingin sampaikan kepada beberapa pihak yang terkait dengan proses ini.

### 1. UMN Production

Saran dari penulis terhadap UMN Production adalah tetap meningkatkan kualitas animasi yang dibuat agar dapat bersaing dengan studio lain sehingga UMN Production memiliki nama di dalam industri animasi. Selain dengan berkembangnya sebuah studio, UMN Production juga harus memperhatikan kenyamanan karyawan yang bekerja di dalamnya agar dapat mempertahankan keinginan para pekerjanya untuk tetap melakukan kerja di perusahaan tersebut.

### 2. Universitas Multimedia Nusantara

Penulis menyarankan Universitas Multimedia Nusantara sebagai universitas tempat penulis mempelajari ilmu mengenai dunia animasi untuk lebih memberikan kurikulum sesuai dengan alur produksi yang ada di industri animasi. Dengan hal tersebut, penulis mempercayai mahasiswa UMN akan lebih siap dengan dunia kerja serta dapat bersaing dengan lulusan universitas lainnya.

### 3. Mahasiswa atau mahasiswi lain yang akan magang

Saran dari penulis kepada mahasiswa atau mahasiswi yang akan melakukan proses kerja magang adalah tetaplah optimis terhadap diri sendiri, ingin mempelajari lebih dan menjaga sikap agar dapat bersaing dengan animator lain. Tidak menutup kemungkinan jika proses kerja magang memiliki hasil yang baik, maka *supervisor* akan menawarkan kontrak kerja langsung setelah mahasiswa tersebut telah lulus dan mendapatkan posisi di dalam sebuah perusahaan animasi.