



### **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

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1. Kesimpulan

Pengalaman magang di Sinkronize Corporation merupakan pengalaman yang sangat berarti dan memberikan banyak wawasan dan pengalaman bagi penulis. Penulis mendapatkan pelajaran-pelajaran yang tidak bisa didapat dari perkuliahan. Lingkungan kerja dalam Sinkronize Corporation sangat nyaman dan didukung oleh suasana kekeluargaan. Antara satu dengan lainnya tidak sungkan-sungkan membagi ilmu dan pengalaman.

Pada saat kerja magang, mahasiswa diharapkan dapat bekerja sama dengan dalam satu tim dan dapat membangun hubungan komunikasi yang baik dengan orang lain, dan dapat menyelesaikan setiap masalah yang ditemukan di dunia kerja dengan mencari solusi yang tepat, serta mendapatkan pengalaman dan mempelajari hal-hal yang baru. Dengan kemampuan komunikasi yang baik, seseorang dapat dengan mudah menangkap deskripsi pekerjaan dan saling berdiskusi satu sama lainnya.

Selain itu, seorang yang bekerja dalam bidang desain ataupun animasi, harus memiliki mental yang kuat dan bertoleransi tinggi dalam menghadapi klien-klien yang memiliki keinginan dan sifat yang berbeda-beda. Dalam menghadapi klien, haruslah selalu sabar menghadapi kritik dan keinginan dari klien. Terlebih dalam menghadapi waktu *deadline* yang sempit, seorang desainer harus dapat memenuhinya dan bekerja dalam tekanan.

Dalam menghadapi persaingan yang ketat dalam dunia desain, seseorang harus dapat memiliki kreativitas yang lebih dari pada yang lain agar dapat dipilih oleh klien. Penulis belajar dari kerja praktek magang ini untuk selalu berpikir dan berkreativitas yang berbeda dibanding orang lain agar memiliki nilai tambah

tersendiri, yang didukung juga oleh *skill* agar dapat membuat sebuah karya yang sesuai dengan keinginan klien.

Penulis banyak belajar bagaimana menangkap maksud dan keinginan dari klien, mengembangkan ide-ide yang ada sehingga dapat menciptakan karya yang lebih baik lagi, menyampaikan konsep dan ide ke dalam bentuk visual dan menjelaskannya pada klien, dan bagaimana penulis dapat menghadapi permintaan klien yang berubah-ubah.

Setelah melakukan kerja magang di Sinkronize Corporation, selain mendapatkan pengalaman dan mengerti bagaimana bekerja di kehidupan nyata, penulis juga mendapatkan tambahan pengetahuan berupa *hard skill*, dimana penulis dapat mengoperasikan beberapa program, seperti Cinema 4D, Vray, dan Realflow, yang sebelumnya tidak begitu penulis kuasai. Pengalaman merupakan hal terpenting dalam dunia desain, dimana seseorang dapat belajar dari hal-hal yang sudah dilakukan dan kesalahan-kesalahan yang ada.

#### **4.2. Saran**

Setelah melalui dua bulan magang di Sinkronize Corporation, penulis ingin memberi saran kepada Sinkronize Corporation sendiri, kepada kampus, dan kepada para pembaca umum yang akan melakukan kerja magang.

Untuk pihak Sinkronize, sebaiknya program magang di Sinkronize Corporation diperpanjang karena dua bulan masih terlalu singkat untuk merasakan pengalaman bekerja di dunia kerja dan pengalaman yang didapat pun terlalu sedikit. Selain itu pekerjaan yang dikerjakan belum sampai tahap *final*, tetapi sudah harus ditinggalkan karena keterbatasan waktu.

Para pembimbing magang di Sinkronize perlu menyediakan waktu yang lebih untuk mahasiswa yang magang, agar dapat dituntun dengan lebih baik dan belajar secara langsung bagaimana menghadapi klien.

Sedangkan saran untuk kampus, sebaiknya para mahasiswa calon magang diberikan sosialisasi lebih mendalam sebelum terjun ke lapangan, karena sosialisasi yang ada dirasa kurang dapat memberikan gambaran bagi para mahasiswa. Selain itu, sebaiknya diadakan *sharing* pengalaman magang oleh mahasiswa yang sudah magang kepada calon anak magang, karena membaca laporan magang yang sudah ada saja tidaklah cukup.

Saran untuk para calon mahasiswa magang yang akan magang di Sinkronize Corporation, sebaiknya menyiapkan laptop masing-masing untuk memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan sesuatu terlebih karena jumlah komputer di Sinkronize tidak begitu banyak dan biasanya karyawan disana juga membawa laptop masing-masing.

Ketika magang bergaullah dengan senior di tempat magang walaupun awalnya sulit. Sangat baik untuk membina hubungan kerja yang erat dan banyak hal dan pengalaman yang bisa didapat dari bergaul dan bercerita dengan senior di tempat magang, sehingga wawasan dapat lebih terbuka.

Para mahasiswa yang akan magang harus selalu belajar menuntut ilmu dan jangan pernah merasa puas terhadap ilmu yang dimiliki saat ini karena dunia kerja selalu berkembang dan terdapat inovasi-inovasi baru yang tidak didapat ketika di kampus.

Demikian saran-saran yang dapat penulis sampaikan, tanpa maksud menjatuhkan nama Sinkronize Corporation maupun Universitas Multimedia Nusantara tapi bertujuan untuk kemajuan kedua belah pihak.