



### **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**

Selama delapan minggu penulis melakukan praktek kerja magang, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dalam dunia kerja dibutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan generalis, dimana memiliki kemampuan untuk menangani bagian secara keseluruhan, seperti dapat membuat *concept art*, *modeling*, *skinning* dll. Selain itu, penulis juga diajari bagaimana menangani klien dalam suatu *project*.

Dalam pengerjaan *project* juga dibutuhkan beberapa orang yang mengerti bagiannya untuk mengerjakan *project* tersebut semaksimal mungkin. Pentingnya komunikasi dalam dunia kerja untuk menyampaikan pendapat dan untuk memecahkan suatu masalah dalam pembuatan *project*.

Dalam pembuatan suatu 3D game, penulis perlu mengetahui banyak tentang teknologi-teknologi baru yang dapat mendukung ataupun mempermudah dalam proses pengerjaan dan pembuatan. Selain itu, pembuat game juga harus mengetahui apa yang sedang menarik perhatian saat ini atau sedang *booming*, sehingga dapat cepat menarik perhatian konsumen.

#### **4.2. Saran**

Selama magang di GAZE dan kuliah di Universitas Multimedia Nusantara, penulis merasa masih ada beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki untuk kedepannya nanti:

1. Untuk GAZE, dalam menerima mahasiswa magang jika memiliki banyak *project* dari klien sebaiknya meminta mahasiswa magang membantu untuk mengerjakan *project* yang sudah ada, tidak perlu membuat *project* baru yang tidak tertangani dengan baik sehingga *project* magang yang diberikan tidak selesai.

2. Tenaga kerja dalam pembuatan 3D game kurang, dalam mengerjakan sebuah 3D game butuh waktu yang lama untuk menyelesaikannya, itu pun dengan jumlah orang yang cukup, tidak hanya dua orang untuk mengerjakan *project* 3D Game dengan pengetahuan yang masih dasar.
3. Program yang digunakan saat kerja magang tidak dikenal dengan baik, penulis membuat properti game dengan 3Ds Max sesuai yang digunakan di kampus, tetapi saat akan masuk ke dalam game, penulis menggunakan Unity, tetapi karena penggunaan program Unity hanya satu semester, penulis tidak mengerti secara detail seperti penggunaan 3Ds Max. Penulis menyarankan kepada kampus untuk menambah waktu pembelajaran agar lebih mengerti atau memahami lebih dalam.
4. Jangan berhenti mencoba dan belajar, mahasiswa seharusnya selalu banyak latihan agar lebih mengerti dan memahami.

Demikian saran yang penulis ingin sampaikan pada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan praktek kerja magang ini.

