

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh penulis selama melakukan kegiatan kerja adalah sebagai berikut:

1. Beberapa tantangan penulis saat pengerjaan beberapa proyek Film yaitu diperlukan kemampuan memahami alur kerja sistem yang tajam. Alur sistem pada beberapa proyek mempunyai keunikan sendiri, terlebih jika film tersebut sudah berjalan sebelumnya. Sehingga penulis harus bisa memahami baik dari alur kerja dan software yang digunakan.
2. Memasuki dunia kerja terdapat beberapa hal yang harus dihadapi, salah satunya seperti tekanan waktu yang cukup tinggi, karena seringkali harus menyelesaikan proyek dalam waktu yang terbatas. Namun juga memiliki banyak keuntungan diantaranya seperti dapat mengasah kemampuan, menambah relasi, menambah pengalaman dan pengetahuan, menjadi terbiasa untuk berpikir kritis, cepat, tanggap, mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, dapat manajemen waktu dengan baik, dan menjadi familiar dengan beberapa perkembangan teknologi.
3. Penelitian ini menghasilkan Film Animasi 2D Cerita Rakyat "Nenek Mallomo".
4. Hasil uji kebutuhan fungsional diperoleh bahwa background Film Animasi 2D Cerita Rakyat "Nenek Mallomo" telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
5. Hasil uji yang dinilai oleh supervisor bahwa Background yang dikerjakan penulis telah memenuhi syarat dan dapat diterima dalam produksi Film Animasi Cerita Rakyat "Nenek Mallomo"

4.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar ke depannya penilaian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Adapun saran yang akan penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan detail background yang lebih rapi dan beragam sehingga background terlihat lebih natural.
2. Memberikan efek bayangan lebih luas lagi sehingga menimbulkan kesan ruang yang terbentuk.
3. Kerapian dalam penataan layer perlu dievaluasi karena masih kesulitan saat akan memperbaiki kembali.
4. Universitas lebih banyak mengadakan kunjungan kerja atau kolaborasi dengan berbagai industri animasi di bidang teknologi, sehingga mahasiswa akan mendapat gambaran bagaimana lingkungan pekerjaan di dunia nyata dan dapat ikut berkontribusi untuk menerapkan materi pendidikan yang selama ini sudah ditempuh di perkuliahan.
5. Mahasiswa harus lebih aktif mencari relasi baik dari luar kampus maupun dalam kampus, dan perbanyak portofolio dari proyek individu maupun tim. Hal tersebut akan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, seperti komunikasi, manajemen, dan problem solving.

Semoga sedikit saran penulis bisa menjadi alternatif bapak / ibu dosen dan teman - teman mahasiswa, untuk lebih aktif dalam perkembangan industri 4.0 sehingga menciptakan generasi penerus yang unggul dan berdaya saing yang tinggi.