



# PENUTUP

Kesimpulan dari yang diperoleh dari pembuatan Film Volcanid: Rise of The Garuda ini adalah ketika mengerjakan film ini ilmu dan pengalaman yang didapat cukup banyak karena dari produksi ini menjadi lebih mengenal topologi, uv mapping, pbr texturing, procedural texturing, setting lighting, setting render dan juga stroke atau outline. Jadi ilmu yang didapat cukup banyak walaupun terkadang untuk proses pengerjaan sedikit terhambat dan lambat.

Kendala ketika mengerjakan projek ini adalah texturing, untuk texturing terkendala pada bagian NPR karena NPR cukup susah dibanding dengan style realistis.

# CREDIT TITLE

**MODELLING**

**NUR RAMADHANI SULAEMAN  
ELATULADA CATUR TAMA**

**MODELLING MECHA**

**AHMAD ANAM MUSYAFA**

**UV MAPPING**

**NUR RAMADHANI SULAEMAN  
ELATULADA CATUR TAMA**

**PAINTING**

**NABILA PUTI AZZAHRA  
AHMAD ANAM MUSYAFA**

**TEXTURING**

**FERNANDO SETYA LAKSANA  
NUR RAMADHANI SULAEMAN**

**TEXTURING MECHA**

**FERNANDO SETYA LAKSANA**

**LIGHTING**

**FERNANDO SETYA LAKSANA  
NUR RAMADHANI SULAEMAN**

**RENDERING**

**FERNANDO SETYA LAKSANA  
NUR RAMADHANI SULAEMAN**

# DAFTAR PUSTAKA

- Agustono, Leonard, Adiwena., Erandaru., Cahyadi, Jacky. (2021). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Lobby Gedung Q Uk.Petra Berupa Virtual Walkthrough. Surabaya: UKP.
- Bahtiar, Hariman., Djamaluddin, Muhammad., Sufriadi, M.Rizal. (2020). Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Desa Belek Sembalun Lawang Lombok dengan Menggunakan Animasi 3d Menggunakan Blender sebagai Media Pembelajaran. Lombok: Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi, 3(1).
- Baso, Budiman., Sapta, Irit, Maulana., Mawaddah, Saniyatul. (2021). Algoritma Non-Photorealistic Rendering Untuk Kartun Menggunakan K-Means Dan Canny. Lamongan: Jitu.
- Hera, Maximilian, Wayong., Syahminan., S, Muhamamad, Priyono, Tri. (2020). Rancangan Animasi 3d Wisata Embung Walan Menggunakan Proses Pendekatan User Requirement. Malang: Kurawal Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri, 3(1).
- Waeo, Victor., Lumenta, Arie S.M., Sugiarso, Brave, A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose To Pose. Manado: E-Journal Teknik Informatika, 9(1).

# SUMBER GAMBAR

- Deesse, B. (2015, 04 28). robot sci-fi art artwork futuristic robot. Retrieved from wallpaperup: [https://www.wallpaperup.com/673276/robot\\_sci-fi\\_art\\_artwork\\_futuristic\\_robot.html](https://www.wallpaperup.com/673276/robot_sci-fi_art_artwork_futuristic_robot.html)
- Fioretti, F. (2021). Eva Unit 01 Hangar. Retrieved from artstation: <https://www.artstation.com/artwork/ELJBWN>
- Lariviere, M. (2016). Pillar Module. Retrieved from Artstation: <https://www.artstation.com/artwork/Lgzyk>
- Mai, R. (2018). Sci fi light fixtures. Retrieved from artstation: <https://www.artstation.com/artwork/qggN2>
- Roman. (n.d.). Diving deep into virtual reality, A young girl is sitting on the floor wearing a futuristic VR helmet, Many wires are connected to a sci-fi female costum, Girl pilot, Cyber technology, 3d rendering. Retrieved from Adobe Stock: <https://stock.adobe.com/id/images/diving-deep-into-virtual-reality-a-young-girl-is-sitting-on-the-floor-wearing-a-futuristic-vr-helmet-many-wires-are-connected-to-a-sci-fi-female-costume-girl-pilot-cyber-technology-3d-rendering/263904191>
- Ssavalot. (2010, 12 17). sci-fi pillar. Retrieved from turbosquid: [www.turbosquid.com/3d-models/free-pillar-module-3d-model/575102](http://www.turbosquid.com/3d-models/free-pillar-module-3d-model/575102)
- Steckel, A. (n.d.). eva unit 01 face. Retrieved from iamag: <https://www.iamag.co/the-art-of-asim-steckel/asim-steckel-010/>
- Tama. (n.d.). Mech Hangar. Retrieved from Pinterest: <https://pin.it/2kaF4mx>
- Ting, J. (n.d.). EVA X Patlabor. Retrieved from Pinterest: <https://pin.it/5k3G0DD>
- Zoom, T. (n.d.). Montrer Z Magasin 4 jamais Studio Figure Base Stand pour DMK01 03 Prime2 0 Action. Retrieved from aliexpress: <https://fr.aliexpress.com/item/32647410657.html>

Animation & Comic Series

# MOHANA

RISE OF THE GARUDHA

