

# PENUTUP

Proyek animasi film "Volcanid: Rise of Garuda" selain menghasilkan film juga memberikan dampak pengetahuan dan keterampilan dalam bidang *3D environment*. Penguasaan *software* Blender secara tidak langsung juga didapatkan melalui praktik keseharian dalam pembuatan *base model*. Melalui supervisi dari industri didapatkan pengetahuan terkait *pipeline 3D environment* termasuk kiat-kiat dalam mengatasi persoalan *modeling* dan *environment* menggunakan *software* Blender. Proyek film "Volcanid: Rise of Garuda" juga memberikan pengalaman bekerja dengan orang-orang hebat di bidang dan *jobdesk* masing-masing, hubungan kerja antar individu juga memberi gambaran dunia kerja di bidang media kreatif. Berdasarkan proses yang telah dilalui, harapan mendapat pengalaman dan hal baru sangat tinggi dan semoga suatu saat *artbook* ini memberikan manfaat dan kontribusi untuk proses akademik pada masa mendatang.

# DAFTAR PUSTAKA

Pranata, galih.(2021)."Makara, Monster Laut Berbelalai dalam Mitologi Hindu dari Srilangka". National Geographic Indonesia

Fauziah. (2018)."Mengenal Jaladwara, Sistem Drainase Lama Pada Candi Borobudur". Kebudayaan Indonesia

Kompasiana.(2019)"Taman Sari Keraton Jogja, Situs dengan Arsitektur Jawa Kuno yang Unik". Kompasiana Beyond Blogging

Prabowo, Royce Suryo, Irawan dan Anjrah Hamzah. (2012) "Perancangan Environment 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi "TRY OUT" dengan Konsep Urban Life and Junior High Education". Jurnal sains dan Seni Pomits Vol. 1, No.2, (2012) 2301-928X