

Kesimpulan

Selama 4 bulan pengerjaan *3D environment* dalam animasi *Volcanid* dapat disimpulkan bahwa *3D environment* adalah aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil, karakter itu tinggal, bergerak dan berinteraksi dengan elemen - elemen animasi lain.

Dalam penyelesaian *3D environment* ini banyak kendala yang didapatkan diantaranya yaitu, banyaknya model yang di ulang karna tidak sesuai dengan desain seketsa yang sudah di buat, kurangnya pengalaman dalam *2D painting* dan minimnya pengalaman dalam mengatur cahaya pada *3D environment* yang sudah di buat.

Banyak hal yang diperoleh saat pengerjaan *3D environment*, seperti *teamwork*, sistem manajemen terutama manajemen proses, manajemen produksi dan menejemen waktu. Dengan pengalaman yang diperoleh pada saat pengerjaan projek ini di harapkan dapat selalu berkembang dalam hal *modelling 3D*.



Daftar Pustaka

Fotosintesis, P. K. (2015). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis (. 1(1), 91–106.

Gunawan, T., Pranayama, A., Sutanto, R. P., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (n.d.). PERANCANGAN ANIMASI DENGAN MOTION CAPTURE SEBAGAI SARANA EDUKASI COVID-19 Identifikasi dan Analisis Data.

Kasih, F. R. (2017). Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA. 02(1), 41–47.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1737>

Pratama, A. F., Kreatif, F. I., Telkom, U., Publik, R., Bermain, T., & Tradisional, P. (2018). Perancanganenvironment3d Dalam Animasi Dengan Tema Permainan Tradisional. 5(1), 181–188.

Ulul, A. J. (2015). Perancangan Rigging Karakter Manusia Menggunakan Plugin Human Inverse Kinematics

