



**PEMBUATAN 3D OBJECT SEBAGAI BAHAN
PEMBUATAN ANIMASI**



UNIVERSITAS
Dinamika

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh :

Muhamad Triand Mawaddi Setiawan

20510160007

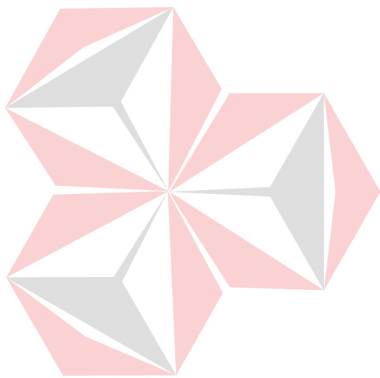
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PEMBUATAN 3D OBJECT SEBAGAI
BAHAN PEMBUATAN ANIMASI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Muhamad Triand Mawaddi Setiawan
NIM : 20510160007
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

LEMBAR MOTTO

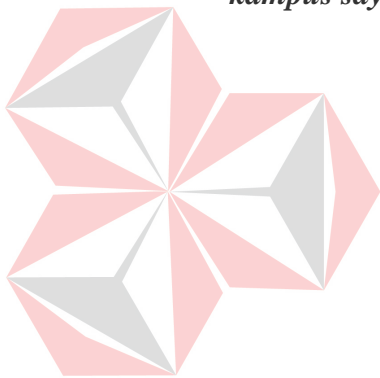


*“Jangan pernah biarkan kesedihan masa lalumu dan
ketakutan akan masa depanmu merusak kebahagiaanmu
saat ini.”*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Dosen Wali, Teman dan kampus saya Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN 3D OBJECT SEBAGAI BAHAN PEMBUATAN ANIMASI

Laporan Kerja Praktik

Muhamad Triand Mawaddi Setiawan

NIM: 20510160007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 25 Januari 2023

Disetujui:

Pembimbing


Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Penyelia


Adien Hafidz


Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINDIA


Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Muhamad Triand Mawaddi Setiawan**
NIM : **20510160007**
Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PEMBUATAN 3D OBJECT SEBAGAI BAHAN
PEMBUATAN ANIMASI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 25 Januari 2023



Muhamad Triand Mawaddi Setiawan
NIM : 20510160007

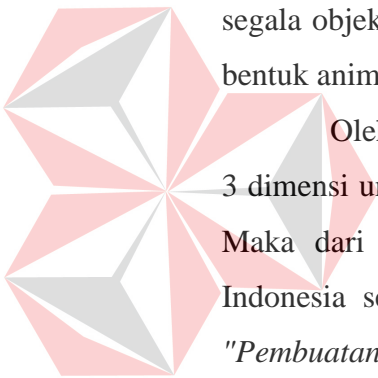
ABSTRAK

Animasi merupakan penciptaan gambar bergerak yang dibentuk dalam 3 dimensi di dalam ruang digital. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di rendering. Animasi sangat membutuhkan adanya *3D Object* di dalamnya dengan berbagai bentuk 3 dimensi yang sangat beragam seperti objek yang ada disekitar kita. Hal ini merupakan sebuah pendukung untuk segala bentuk animasi yang berfungsi juga sebagai tata artistik.

Seorang Animator harus bisa berkarya dalam seni dengan berbagai referensi yang akan digunakan. Hal ini akan dapat membentuk segala objek baru yang akan dibuat dalam 3 dimensi agar hasil segala bentuk animasi dapat beragam dengan desain-desain objek mereka.

Oleh karena itu, diperlukan ilmu belajar dalam pembuatan objek 3 dimensi untuk menghasilkan segala bentuk desain objek yang indah. Maka dari itu penulis melakukan Kerja Praktik di Creativepedia Indonesia sehingga dalam penulisan laporan kerja diambil judul "*Pembuatan 3d Object Sebagai Bahan Pembuatan Animasi*"

Kata Kunci: *Kerja Praktik, Animasi, 3D Object, Creativepedia Indonesia.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul "*Pembuatan 3D Object Sebagai Bahan Pembuatan Animasi*", dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Adien Hafidz yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja ini bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya teman-teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 25 Januari 2023

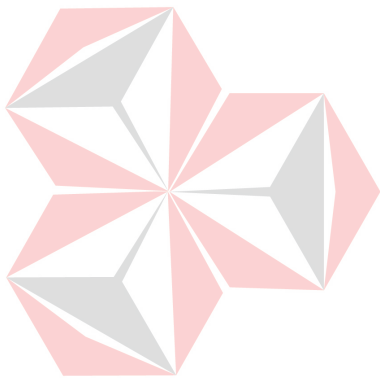
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan	14
1.5 Manfaat	14
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah Singkat CREATIVEPEDIA INDONESIA	15
2.3 Overview Perusahaan	15
2.4 Visi dan Misi CREATIVEPEDIA INDONESIA	16
2.5 Tujuan CREATIVEPEDIA INDONESIA	17
BAB III LANDASAN TEORI	18
3.1 Definisi Animasi	18
3.2 Tahapan Pra-Produksi Pembuatan Animasi 3D	18
3.3 Tahapan Produksi Pembuatan Animasi 3D	19
3.4 Tahapan Post Produksi Pembuatan Animasi 3D	19
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	21
4.1 Analisa Sistem	21
4.2 Posisi dalam Instansi	21
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	21
4.3.1 Bulan Ke-1	22
4.3.2 Bulan Ke-2	23

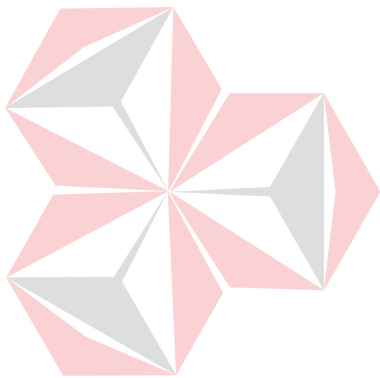
4.3.3 Bulan Ke-3	23
4.3.4 Bulan Ke-4	24
BAB V PENUTUP.....	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26
BIODATA PENULIS	34



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

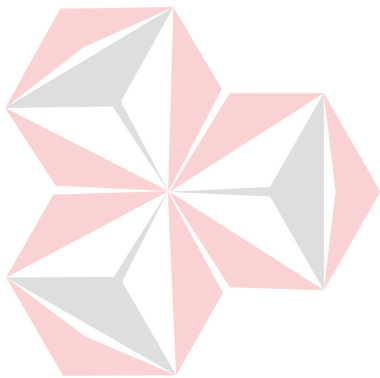
Gambar 2. 1 Logo CREATIVEPEDIA INDONESIA.....	15
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Creaativepedia Indonesia	16
Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Creativepedia Indonesia.....	16
Gambar 4. 1 <i>Software</i> yang digunakan.....	22
Gambar 4. 2 Hasil keseluruhan 3D Object di tugas pertama.....	22
Gambar 4. 3 Proses pembuatan 3D Object untuk tugas kedua.....	23
Gambar 4. 4 Latihan membuat desain 3D Object untuk video animasi	23
Gambar 4. 5 Melanjutkan project dan contoh hasil render video animasi	24



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1. Surat balasan dari Creativepedia Indonesia.....	27
Lampiran Ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja)	28
Lampiran Ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	29
Lampiran Ke 4. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	31
Lampiran Ke 5. Kehadiran Kerja Praktik	32
Lampiran Ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman digital sekarang ini, banyaknya perusahaan-perusahaan mengandalkan konten yang serba virtual untuk menciptakan inovasi yang dipastikan akan ada di masa depan nanti. Hal ini dimanfaatkan perusahaan untuk menyampaikan informasi digital lewat aplikasi social media ataupun aplikasi konten kreator. Perubahan zaman digital ini mengubah cara bekerja perusahaan baik dari sosial, budaya dan dunia pekerjaan.

Teknologi digital sangat menyebar luas dengan berbagai media dan aplikasi. Multimedia menjadi salah satu bentuk metode pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi melalui media massa seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan lain-lain.

Animasi menjadi salah satu konten yang menjadi hiburan, pembelajaran sekaligus keperluan bisnis. Tidak hanya itu, semua orang dapat berkarya lebih luas lewat animasi, baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi (Arviana, 2022). Hal ini dapat dimanfaatkan semua orang untuk mengambil kesempatan untuk bekerja di suatu perusahaan digital yang mana akan mengikuti zaman modern. Maka dari itu, kreatifitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan sebuah karya dan inovasi baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai Modeling 3D untuk project dan konten yang dibutuhkan CREATIVEPEDIA INDONESIA

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini, Penulis berperan sebagai *Modeling 3D* dan *Animator* di CREATIVEPEDIA INDONESIA. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Membuat desain 3D Object
2. Membuat project video animasi

1.4 Pembuatan video animasi Tujuan

Tujuan dari Kerja praktik ini adalah mendapatkan lebih banyak pengalaman dan mengembangkan skill desain animasi.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

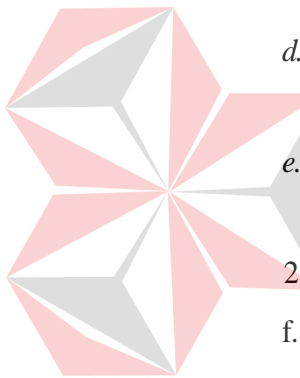
- a. Mengetahui proses pembuatan desain 3D Object dalam animasi.
- b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- c. Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif, Multimedia, Animasi, TV (Televisi).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- f. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- g. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- h. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mengaplikasikan keilmuan karya desain 3D Object, pembuatan video animasi serta memperluas pengalaman dalam bekerja.
- j. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	: CREATIVEPEDIA INDONESIA
Alamat	: Jl. Kebonsari III/15-B Surabaya, Jawa Timur 60295
Telp/Fax Website/Email	: 0813-2645-1353
Nama Instansi	: creativepedia.id

2.2 Sejarah Singkat Creativepedia Indonesia

Creativepedia adalah perusahaan industri kreatif Indonesia yang menawarkan layanan media kreatif. Adien Hafidz mendirikan perusahaan pada tahun 2022 dengan tujuan memajukan bisnis melalui solusi produk visual. Ini membantu meningkatkan citra perusahaan, meningkatkan nilai properti, dan memberikan kesan positif pada masyarakat.

Tujuan masa depan Creativepedia adalah untuk meluncurkan aplikasi hybrid dan aplikasi web yang dapat diakses oleh semua bisnis dan merek serta membantu mereka terhubung dengan pelanggan potensial dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga akan membantu sistem manajemen dan pemasaran perusahaan anda.

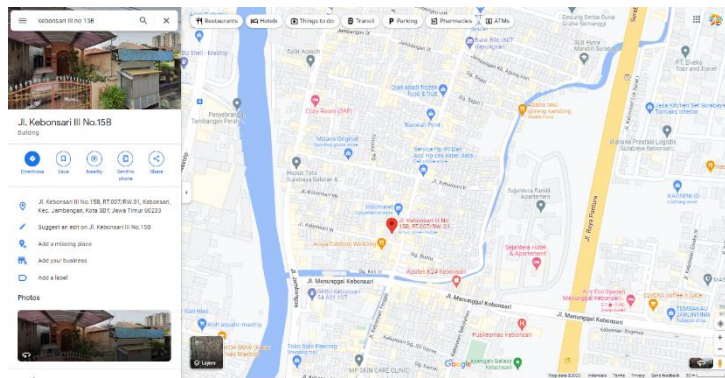
2.3 Overview Perusahaan

Melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan: CREATIVEPEDIA INDONESIA yang berada di Jl. Kebonsari III/15-B Surabaya, Jawa Timur 60295

Berikut ini adalah logo CREATIVEPEDIA INDONESIA



Gambar 2. 1 Logo CREATIVEPEDIA INDONESIA



Gambar 2. 2 Peta Lokasi Creativepedia Indonesia

(Sumber: www.Googlemaps.com)



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar Creativepedia Indonesia

(Sumber: www.Googlemaps.com)

2.4 Visi dan Misi Creativepedia Indonesia

Visi

kami dan klien, Creativepedia Indonesia selalu berusaha mendengarkan setiap masukan dengan penuh perhatian untuk mengetahui masalah yang perlu kami tangani agar hasil yang diharapkan maksimal.

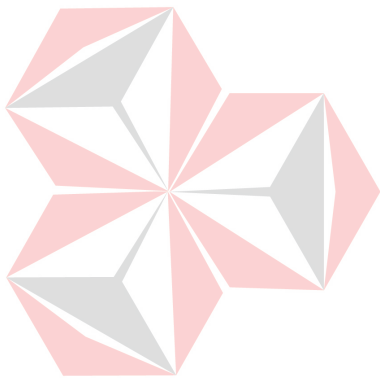
Misi

1. Suatu karya cipta tidak terbatas dengan standardisasi tempo terdahulu.
2. Komunikasi dan pengembangan audio visual yang dapat diterima oleh seluruh khalayak.
3. Peningkatan karya tidak hanya melalui individu namun terbuka pada setiap perusahaan dan civitas.

2.5 Tujuan CREATIVEPEDIA INDONESIA

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan keberadaan Creativepedia Indonesia
2. Memproduksi proyek karya berupa audio visual untuk suatu produk perusahaan dan instansi lainnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Animasi

Menurut (Setyaningsih, 2022), Animasi merupakan salah satu contoh tayangan gambar bergerak yang dimanipulasi agar seolah-olah terlihat nyata atau hidup. Animasi adalah metode di mana sebuah gambar ataupun objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi diambil dari bahasa latin yaitu "anima" yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi itu sendiri merupakan kumpulan gambar tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang dibuat seolah-olah hidup.

Pada zaman tradisional, animasi dibuat dengan objek gambar yang diwarnai dengan cat atau tangan pada lembaran seluloid transparan untuk dipamerkan dalam foto maupun film. Saat ini teknologi mengubah segalanya, animasi semakin mudah dikerjakan dengan *computer-generated imagery* (CGI). Jenis animasi sendiri cukup beragam, mulai dari animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, dan juga animasi stop motion.

3.2 Tahap Pra-Produksi Pembuatan Animasi 3D

Pra-Produksi adalah tahapan perencanaan pada pembuatan animasi baik berupa gambar 2 dimensi, gambar 3 dimensi, maupun video animasi. Berikut adalah tahapan pra-produksi animasi 3D:

1. Sketsa

Tahap pertama adalah Sketsa yang artinya gambaran awal suatu gambar karakter atau 3D Object yang digambar melalui pensil ataupun gambar referensi yang ada di internet. Hal ini merupakan langkah awal sebelum melakukan pembuatan animasi untuk menentukan bentuk desain yang akan dibuat dan digerakkan dalam animasi.

2. Pembuatan Naskah

Tahap selanjutnya adalah Pembuatan Naskah yang artinya membuat suatu ide cerita naskah. Di tahap ini adalah proses untuk pembuatan film/video animasi untuk digerakkan.

3.3 Tahap Produksi Pembuatan Animasi 3D

Menurut (EPS, 2020), Animasi 3D adalah suatu objek animasi yang terdapat dalam ruang 3D. Animasi ini tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman. Objek animasi bisa berputar dan bergerak layaknya objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup. Berikut adalah tahapan produksi animasi 3D:

1. Modeling

Tahap pertama adalah Modeling yang artinya membuat bentuk model dan desain 3D Object dengan sketsa yang telah ada sebelumnya. Referensi gambar juga bisa menjadi contoh untuk melakukan Modeling.

2. Texturing

Tahap selanjutnya adalah Texturing yang artinya pemberian material dalam bentuk warna maupun gambar pada objek yang telah dibuat melalui tahap Modeling sebelumnya. Hal ini berguna untuk memberikan tekstur permukaan dari suatu objek agar dapat memberikan kesan warna dan tekstur kasar, halus, ataupun berongga.

3. Rigging

Tahap selanjutnya adalah Rigging yang artinya memberikan tulang terhadap karakter maupun objek dengan benda mati sekalipun. Hal ini agar suatu 3D Object dapat digerakkan dengan berbagai pose maupun gerakan.

4. Animation

Tahap selanjutnya adalah Animation yang artinya melakukan pembuatan video animasi dengan berbagai gerakan yang telah diatur di tahap Rigging sebelumnya. Tahap ini merupakan proses untuk pembuatan film/video animasi yang bergerak layaknya seperti film animasi di bioskop.

3.4 Tahap Post Produksi Pembuatan Animasi 3D

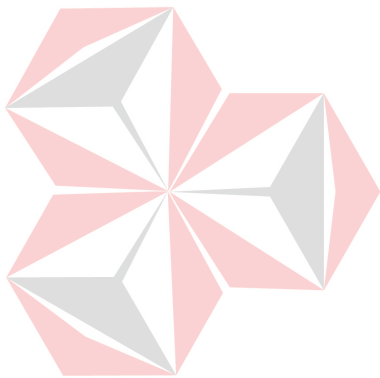
Post Produksi adalah tahapan akhir dalam sebuah produksi karya animasi. Di tahap ini, Animator fokus dalam hal menyempurnakan hasil karya animasi yang telah dibuat sebelum Animator melakukan posting publik. Berikut adalah tahapan post produksi animasi 3D:



UNIVERSITAS
Dinamika

1. Rendering

Tahap terakhir ini adalah Rendering yang artinya proses membuat hasil akhir suatu gambar atau video animasi melalui komputer. Di tahapan ini, sebuah computer biasa dengan spesifikasi rendah tidak akan mampu untuk melakukan tahapan ini. Hal ini menjadi sebuah peringatan bagi semua orang yang ingin melakukan tahapan Rendering untuk memastikan bahwa komputer yang mereka pakai dapat melakukan Rendering dengan baik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di CREATIVEPEDIA INDONESIA. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan CREATIVEPEDIA INDONESIA. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Pembuat Desain 3D Object pada pembuatan Video Animasi di CREATIVEPEDIA INDONESIA.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CREATIVEPEDIA INDONESIA

Divisi : Modeling 3D

Tempat : Surabaya

Kerja Praktik dilaksanakan selama enam bulan, dimulai pada 10 Agustus 2022 sampai 10 Februari 2023, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 -16.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Modeling 3D, yang memiliki tugas membuat segala bentuk objek 3D pada animasi

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di CREATIVEPEDIA INDONESIA dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan *software* yang digunakan adalah *Blender*, seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 1 *Software* yang digunakan.

4.3.1 Bulan Ke-1

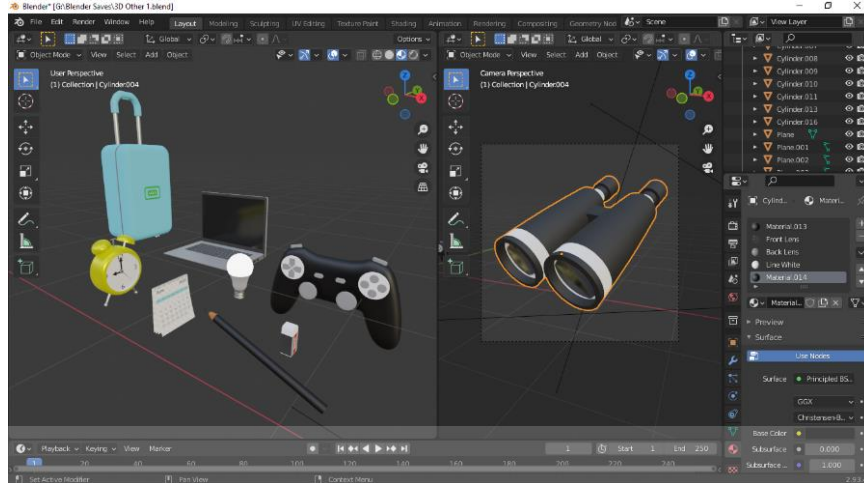
Di hari pertama saya kerja praktik, saya mengawalinya dengan pertemuan via *Zoom Meeting* dan melakukan kontrak kerja sekaligus langsung membuat 3D Object pertama saya. Saya mengerjakan beberapa 3D Object untuk dikumpulkan sekaligus sebagai pengenalan dan pelatihan awal membuat animasi.



Gambar 4. 2 Hasil keseluruhan 3D Object di tugas pertama.

4.3.2 Bulan Ke-2

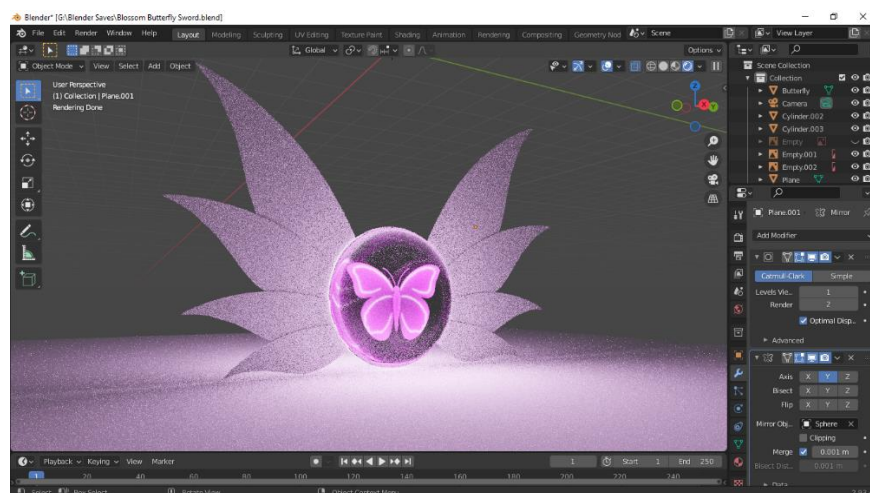
Pada bulan Oktober 2022, setelah melihat hasil dari tugas pertama, saya mengerjakan kembali membuat 3D Object tetapi dengan bentuk yang berbeda dari tugas sebelumnya. Saya mengumpulkan beberapa referensi dari internet dan memulai proses pembuatan 3D Object untuk tugas yang kedua.



Gambar 4. 3 Proses pembuatan 3D Object untuk tugas kedua

4.3.3 Bulan ke-3

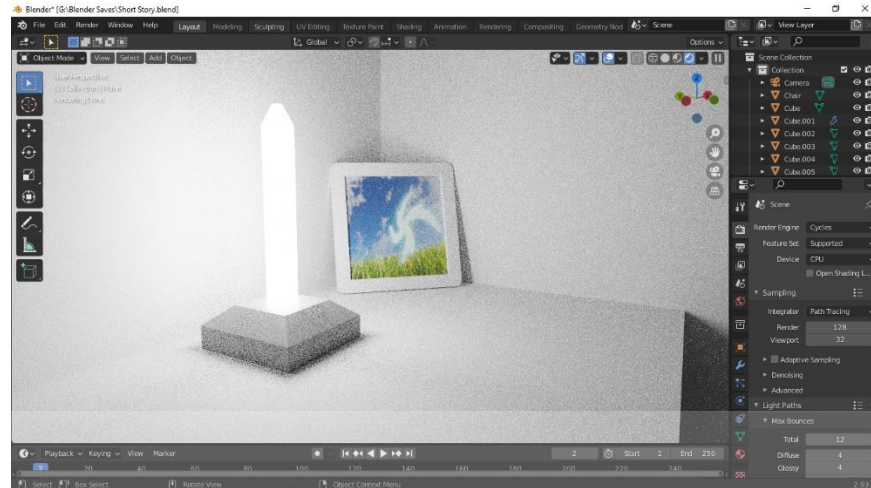
Pada bulan November 2022, saya melakukan latihan untuk belajar menggunakan *software* lebih dalam lagi karena di bulan ini, saya memiliki project pembuatan video animasi untuk tugas selanjutnya. Saya membuat beberapa 3D Object untuk latihan sekaligus sebagai bahan dalam pembuatan video animasi.



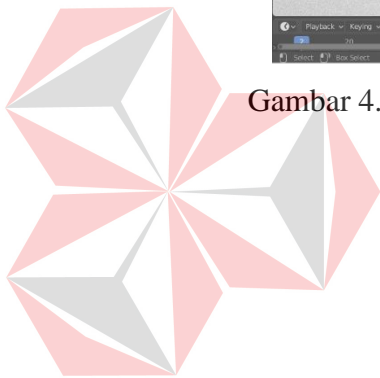
Gambar 4. 4 Latihan membuat desain 3D Object untuk video animasi

4.3.4 Bulan Ke-4

Pada bulan Desember 2022, saya melanjutkan proses pembuatan video animasi dengan latihan yang sudah cukup. Saya membuat beberapa desain 3D Object sekaligus melakukan render untuk contoh hasil yang akan saya kirim pada mentor saya untuk menunjukkan progres video animasi.



Gambar 4. 5 Melanjutkan project dan contoh hasil render video animasi



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di Creativepedia Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Modeling 3D, haruslah memiliki kesabaran dan ketelitian dalam membuat suatu karya desain baik itu desain 2 dimensi maupun 3 dimensi.
2. Dibutuhkan imajinasi yang tinggi akan bentuk desain 3D Object yang baru untuk dapat berkarya dengan luas dengan segala bentuk desain yang beragam dalam animasi.

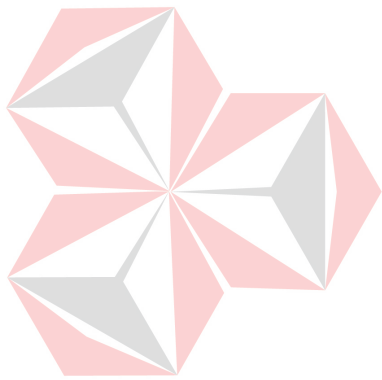
5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

1. Kita harus mengumpulkan tugas maupun project tepat pada waktunya, hal tersebut agar dapat membiasakan kita untuk siap dalam dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arviana, G. N. (2022, 1 19). *Mengenal Animasi: Pengertian, Jenis, Fungsi hingga Manfaatnya untuk Bisnis*. Dari glints: <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.Y9EhSXZBy00>
- EPS. (2020, 9 19). *Tahap Dasar Pembuatan Animasi 3D*. Dari EPSPRO: <https://eps-production.com/3-tahap-membuat-animasi-3d-yang-wajib-kamu-ketahui/>
- Setyaningsih, Y. (2022, Desember 19). *Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya*. Dari dianisa: <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>



UNIVERSITAS
Dinamika