

BAB V. KESIMPULAN

Sejak awal proses pelaksanaan kerja praktek hingga selesai dalam jangka waktu 2 bulan di Studio Gang 7 dibawah perusahaan PT. Sidmunds Jaya Abadi, praktikan telah mendapatkan banyak pengalaman baru, ilmu baru dan lingkungan baru, baik dari perkembangannya maupun yang tidak diajarkan atau dialami selama perkuliahan terutama dalam pekerjaan dibidang animasi dan modeling 3D. pelaksanaan kerja praktek yang dilakukan oleh praktikan ini merupakan sebuah proses melatih mental dan kemampuan untuk nanti terjun didunia kerja yang sesungguhnya.

Dari pembahasan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Didalam bidang animasi 3D sangatlah luas, tidak hanya diranah layar lebar dan televisi saja, namun platform Youtube pun dapat dimanfaatkan sebagai media untuk berkarya animasi 3D.
2. Praktikan mendapatkan ilmu baru mengenai pengoperasian software animasi 3D *Autodesk Maya 2018* yang berbeda dengan software yang dipakai pada saat kuliah yaitu software Blender.
3. Pelaksanaan kerja praktek ini memberikan pengalaman baru kepada praktikan mengenai bagaimana proses dan cara yang baik dalam menghadapi klien didunia kerja yang sebenarnya.

Dari pembahasan mengenai beberapa bab Laporan Kerja Praktek sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dalam pembuatan modeling 3D yang berasal dari visualisasi dunia nyata, penyesuaian bentuk dan ukuran pada saat perancangan sangatlah penting untuk diperhatikan agar karya yang dihasilkan akan tetap masuk di akal.
2. Untuk membuat perancangan modeling 3D harus melewati proses dan alur secara bertahap agar mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Penyesuaian konsep dan tema dengan perancangan yang telah ditentukan sangat diperlukan dalam pembuatan modeling 3D.

4. Dalam melakukan perancangan modeling 3D diperlukan pemahaman agar dapat menemukan teknik – teknik untuk mempermudah dalam perancangan modeling.
5. Perancangan modeling 3D untuk background sangat efektif dalam menghidupkan suasana animasi dibandingkan dengan background 2D