

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan, dalam Analisis dan Perancangan 3D Modelling Karakter dan Background Game The Hero of Majapahit Menggunakan Metode Subdivision Modelling & Digital Sculpting dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode Subdivision Modelling lebih cocok digunakan untuk pembuatan 3D modelling karakter, background, dan segala 3D modelling yang mempunyai tepian sudut (edge).
2. Metode Digital Sculpting lebih cocok digunakan untuk pembuatan 3D Modelling karakter, background, dan segala 3D modelling yang membutuhkan tingkat detail dan kehalusan tinggi serta nilai estetika yang indah yang mendekati kondisi asli pada dunia nyata (ilustrasi *photorealistic*, ilustrasi *hyperrealistic*, dan *prototyping* dalam pencetakan 3D).
3. Kelebihan metode Subdivision Modelling adalah paling mudah digunakan, perubahan permukaan poligon lebih leluasa, dan lebih mudah dalam coloring dan teksturing. Kelemahan metode Subdivision Modelling adalah tingkat detail dan kehalusan hasil render sangat tergantung pada jumlah poligon yang rumit.

4. Kelebihan metode Digital Sculpting adalah bisa membentuk model sesuai keinginan kita tanpa harus memperhatikan banyaknya jumlah polygon yang rumit, mempunyai tingkat detail yang tinggi dan hasil render yang lebih halus daripada metode yang lainnya. Kelemahan metode Digital Sculpting adalah perubahan yang dilakukan pada suatu permukaan, akan sangat mempengaruhi permukaan yang lainnya & dibutuhkan ketelitian yang tinggi.
5. Metode Digital Sculpting ke depannya akan lebih banyak digunakan dalam 3D modelling, karena dalam game sekarang lebih banyak mengacu pada detail yang hampir menyerupai dengan kondisi dunia nyata (*hyperrealistic*).
6. Penggunaan Autodesk 3Ds Max dalam metode Subdivision Modelling merupakan pilihan yang tepat karena software tersebut merupakan software modelling berbasis polygon yang lengkap. Penggunaan Pixologic ZBrush dalam metode Digital Sculpting merupakan pilihan yang tepat karena ZBrush merupakan software berbasis mesh dan voxel. Sedangkan untuk pembuatan background game yang bagus, penggunaan software Bryce 7 Pro dirasa tepat, karena software tersebut bisa memberikan efek *realistic* pada 3D background yang dihasilkan.
7. Autodesk 3Ds Max, Pixologic ZBrush dan Bryce 3D Pro dapat bersinergi satu sama lain. Selain itu software – software tersebut juga

dapat bersinergi dengan software yang lainnya, sehingga memudahkan integrasi beberapa hasil dari software pendukung.

5.2. Saran

Dalam pembuatan 3D modelling, diharapkan kesadaran yang tinggi dalam tiap proses yang dilalui. Salah satunya adalah dengan tidak membebani beberapa job kepada satu individu, atau bahkan memberikan satu individu job ganda dalam beberapa pos yang ada dalam proses produksi.

Industri pembuatan game berskala besar memiliki ratusan pendukung dari berbagai studio yang memiliki keunggulan di bidang masing – masing. Sehingga dengan mengakomodir dan memaksimalkan keunggulan yang ada akan didapat hasil akhir yang menakjubkan. Untuk menghasilkan hasil akhir yang menakjubkan tersebut, dibutuhkan juga spesifikasi komputer yang tinggi dalam proses texturing dan rendering, baik rendering 3D modelling maupun rendering 3D animasi.