

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari permasalahan dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yakni:

1. Dalam perancangan sebuah film animasi 3 dimensi ini, ada 3(tiga) tahapan besar yang harus dilakukan, yaitu:
 - Pra-produksi, yang meliputi ide, tema, logline, dan lainnya
 - Produksi yang meliputi modeling, mapping, texturing, dan lainnya
 - Pasca produksi yang meliputi compositing, video editing dan video compositing codec.
2. Teknik pemodelan high poly merupakan teknik yang digunakan untuk membuat detail yang lebih kompleks pada objek 3D yang dimungkinkan karena jumlah poly yang digunakan sangat besar.
3. Pemodelan high poly dapat menyebabkan lag atau kelambatan pada viewport di beberapa software seperti 3ds max yang dapat menghambat proses pengerjaan karena besarnya jumlah poly yang digunakan pada suatu objek 3D, tapi jika pemodelan dilakukan pada Zbrush dapat mengatasi masalah tersebut, karena Zbrush memiliki

kemampuan proses yang sangat tinggi memungkinkan zbrush meng-handle objek dengan jumlah poly yang besar.

4. Pengeditan objek *high poly* juga akan sangat rumit jika hanya dilakukan pada 3ds max karena pengeditan pada 3ds max mengharuskan mengedit vertex, edge, dan polygon satu persatu untuk mendapatkan detail yang diinginkan dan hal tersebut akan sangat memakan waktu karena objek *high poly* tentunya memiliki jumlah vertex, edge, dan polygon yang banyak, sedangkan pengeditan pada Zbrush berbasis 3D sculpting yang memungkinkan untuk memahat detail langsung pada permukaan objek 3D.
5. Penggunaan tekstur map seperti *normal* dan *displacement* map yang dihasilkan dari objek *high poly* memungkinkan objek *low poly* untuk mendapatkan detail seperti layaknya objek *high poly* dan juga karena menggunakan objek *low poly* saat penganimasian tidak akan menyebabkan lag pada 3ds max

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran dalam perancangan animasi 3 dimensi ini:

1. Pada proses texturing di Zbrush sebaiknya menggunakan Pen tablet saat memahat, karena lebih mudah dibanding hanya menggunakan mouse saja.
2. Pada proses menaikkan level subdivisi pada Zbrush sangat berpengaruh pada total memory yang dimiliki komputer, semakin

besar memory yang digunakan semakin besar pula level subdivisi dan jumlah poly yang bisa didapat.

