

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan kegiatan magang di Miracle Gates Studio, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja dalam pembuatan karakter tiga dimensi bergaya *stylized*. Selama proses tersebut, penulis mempelajari berbagai teknik baru yang digunakan dalam industri, seperti *sculpting*, *baking*, dan *texturing*, serta memahami mengapa alur kerja (*workflow*) yang diterapkan di perusahaan dapat menjadi standar industri. Pengetahuan ini akan penulis terapkan dalam pengerjaan proyek-proyek 3D di masa mendatang.

Dalam kegiatan magang ini, penulis mengeksplorasi secara langsung tahapan perancangan karakter 3D bergaya *stylized*. Berdasarkan analisis yang dilakukan, proses ini mencakup beberapa tahapan penting, yaitu pencarian referensi, *modeling*, *sculpting*, *baking*, *UV mapping*, dan *texturing*. Masing-masing tahap memiliki peran penting dalam menciptakan karakter yang unik dan menarik secara visual.

Beberapa elemen visual yang harus diperhatikan dalam pembuatan karakter *stylized* antara lain adalah proporsi tubuh yang tidak realistis, warna-warna cerah, serta ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang dilebih-lebihkan (*exaggerated*). Elemen-elemen ini digunakan untuk memperkuat karakterisasi dan daya tarik visual dari karakter yang dibuat.

Proses perancangan juga didukung oleh penggunaan berbagai *software* dan *hardware*. *Software* yang digunakan antara lain Blender, PureRef, Marmoset Toolbag, dan Adobe Illustrator, sedangkan *hardware* yang digunakan meliputi laptop dengan spesifikasi *gaming*, pen tablet, dan mouse. Kombinasi *software* dan *hardware* tersebut memungkinkan penulis untuk merealisasikan ide-ide kreatif secara lebih fleksibel, serta mendukung proses eksperimen dan revisi selama produksi aset 3D berlangsung.

4.2. Saran

Untuk membuat model tiga dimensi dengan baik saran penulis kepada pembaca adalah untuk mencari referensi yang banyak, karena referensi itu sangat penting untuk mencari proporsi, siluet, dan kombinasi warna yang diinginkan.

Jika ingin mendapat peluang yang besar untuk diterima di studio bidang tiga dimensi, penulis menyarankan pembaca untuk menambah portofolio.

Pentablock adalah alat yang sangat berguna untuk pembaca yang berminat untuk terjun ke dunia tiga dimensi, namun jika tidak memiliki pentablock karena alasan apapun itu masih bisa bekerja di bidang tiga dimensi namun penulis sangat menyarankan untuk mempunyai pentablock karena memudahkan dalam pengerjaan proyek tiga dimensi (pekerjaan menjadi lebih mudah)

