

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Dalam perancangan sebuah film animasi 3Dimensi ini ada (tiga) tahapan besar yang harus dilakukan, yaitu :
  - A. Pra-produksi yang meliputi Ide,Tema,Logline dan lainnya
  - B. Produksi yang meliputi Modeling,Mapping,Texturing dan lainnya
  - C. Pasca Produksi yang Meliputi Compositing,Video editing dan Video compositing codec.
2. Teknik pemodelan *highpoly* merupakan teknik yang digunakan untuk membuat karakter yang lebih detail dan kompleks pada suatu obyek 3D, karena jumlah *polygon* yang digunakan lebih banyak.
3. Pemodelan *high poly* dapat menyebabkan lag atau melambatnya pada viewport di beberapa software seperti Autodesk Maya yang dapat menghambat proses karena besarnya jumlah *poly* yang digunakan pada suatu obyek 3D, tapi jika pemodelan dilakukan menggunakan software

Zbrush dapat mengatasi masalah tersebut, karena Zbrush memiliki kemampuan proses yang sangat tinggi dalam handle jumlah poly yang banyak.

4. Pengeditan obyek *HighPoly* juga akan sangat rumit jika hanya dilakukan pada Autodesk Maya, karena pengeditan meliputi vertex, edge dan polygon satu persatu untuk mendapatkan detail yang diinginkan dan hal tersebut akan memakan banyak waktu karena objek highpoly tentunya mempunyai jumlah vertex, edges dan polygon yang banyak, sedangkan pengeditan pada zbrush yang berbasis 3D sculpting yang memungkinkan untuk memahat langsung pada permukaan objek 3D.
5. Output yang dihasilkan dari pembuatan model high poly adalah *normal map texture* dan *displacement map* yang diaplikasikan untuk membuat karakter lebih timbul dan tampak seperti pada relief dinding candi ataupun ukiran.
6. Penggunaan texture map seperti *normal* dan *displacement map* yang dihasilkan dari obyek *high poly* memungkinkan obyek *low poly* untuk mendapatkan detail seperti layaknya objek *high poly* dan juga karena menggunakan objek *low poly* saat penganimasian tidak akan menyebabkan lag saat proses penganimasian pada Autodesk maya.

## 5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran dalam perancangan animasi 3D ini :

- A. Pada saat proses texturing di zbrush sebaiknya menggunakan pen tablet saat memahat( sculpting ), karena lebih mudah dibandingkan menggunakan mouse
- B. Berhati - hatilah Pada proses menaikkan level subdivision,karena itu sangat berpengaruh pada tingkat memori ram dikomputer
- C. pada saat rendering perhatikan lighting dan skleton pada karakter yang sudah kita buat, karena semakin banyak lighting juga akan mempengaruhi tingkat berat kerja ram komputer kita
- D. Perhatikan pada saat proses dubbing dan composisi sound, karena akan berpengaruh pada hidup tidaknya animasi yang kita buat.