Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hal pertama yang perlu dilakukan dalam membuat sebuah *environment* 3d adalah membuat dahulu konsep atau sketsa – sketsa dari *environment* yang ingin dibuat. Dalam hal ini penggunaaan dari refrensi sangat diperlukan, penulis harus mengerti ciri – ciri khusus apa yang terlihat dari setiap jenis *environment*, misalnya *environment* pabrik tentu mempunyai ciri khas memiliki ruangan besasr yang terdiri dari mesin – mesin produksi, setelah seorang *environment artist* mengerti mengenai ciri – ciri khusus tersebut, barulah sketsa dapat dibuat. Setelah penulis mendapat kan sketsa gambar mengenai bentuk *environment* yang ingin dibuat, proses *modeling* dapat dilakukan.

Dalam proses pembuatan sebuah *environment* 3d yang bergaya render *2D*, tidak diperlukan tingkat kekompleksan yang tinggi dalam proses *modeling* objek 3d tersebut. Karena dengan gaya render 2D ini tingkat kekompleksan yang terdapat dalam objek 3d tersebut tidak akan terlalu terlihat. Oleh karena itu, untuk mendapatkan kesan yang menarik dengan objek 3d yang sederhana diperlukan tekstur yang cukup kompleks, misalnya dalam membuat sebuah mesin – mesin, objek tersebut dapat dimodel dengan sangat sederhana, sedangkan untuk hal – hal lainnya seperti mur, skrup, maupun alat pengoperasian mesin tersebut dapat digambar dengan tekstur. Untuk mendapatkan atau menciptakan tekstur yang dapat merepresentasikan detil – detil pada objek 3d tersebut diperlukanlah banyak refrensi dari objek asli dari dunia nyata. Dalam hal ini refrensi tersebut sangat

Perancangan Environment..., Hansel Febrianto, FSD UMN, 2015

membantu dalam pembuatan tekstur – tekstur yang akan diproyeksikan ke dalam objek 3d tersebut.

Namun, bukan berarti bahwa bentuk dari objek 3d itu sendiri tidak perlu diperhatikan, selain itu setiap properti yang berada dalam sebuah *environment* harus dapat dipertanggungjawabkan keberadaannya dan fungsinya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, dalam membuat sebuah film 3d yang bergaya 2D, *scene* yang memiliki sedikit *camera movement*, lebih baik *environment* yang terdapat dalam *scene* dibuat dengan cara digambar di Photoshop tanpa ada unsur 3d, sedangkan dalam *scene* yang memiliki banyak pergerakan kamera diperlukanlah pembuatan *environment* yang menggunakan objek 3d.

Dalam membuat sebuah film animasi yang mempunyai gaya render yang unik dan berbeda dari pada umumnya, tentu sulit ditemukan literasi maupun *tutorial* dalam proses pembuatan film tersebut. Oleh karena itu, cara terbaik adalah dengan menanyakan langsung bagaimana proses pembuatan film tersebut kepada pembuat film itu sendiri.

Perancangan Environment..., Hansel Febrianto, FSD UMN, 2015