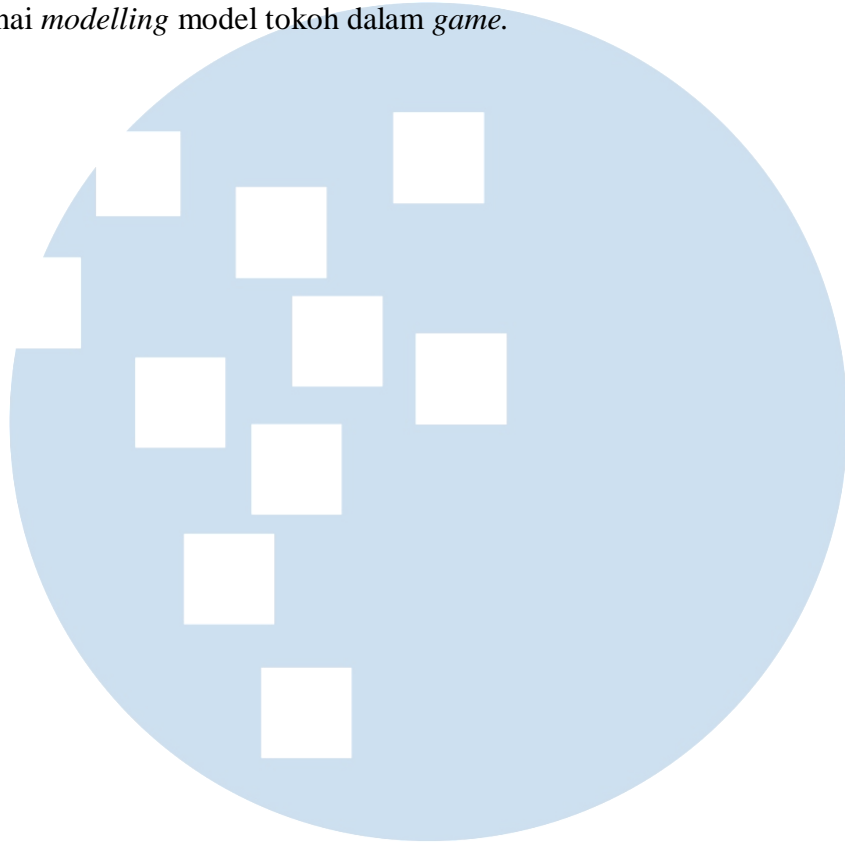


6. KESIMPULAN

Pembahasan skripsi mengenai perancangan *mesh sculpting* model tokoh 3D dalam proyek *game* “Project Darma” diterapkan pada model tokoh utama yang bernama Okky. *Mesh-mesh* wajah, badan, dan rambut versi *high-poly* membentuk *final model high-poly* tokoh utama, sedangkan *final model low-poly* tokoh utama tercipta dari *mesh-mesh* wajah, badan, serta rambut versi *low-poly*. Kedua model tersebut didasarkan pada *style stylized* yang didapatkan dari hasil observasi referensi buku “*Anatomy for Sculptors*”, model-model 3D *stylized*, dan *character sheet*. *Final model high-poly* memiliki *mesh-mesh* dengan resolusi dan kerumitan detail yang sangat tinggi (jutaan poligon) untuk mempermudah *sculpting ZBrush* dan hasil duplikasinya (49.760 poligon) dijadikan sebagai dasar *retopology* serta *texturing* (termasuk *normal map*). *Retopology* di *Maya* menciptakan *final model low-poly* yang terdiri dari kumpulan *mesh* dengan jumlah poligon rendah (9.042 poligon) dan kualitas detail yang menyerupai versi *high-poly* sehingga dapat digunakan dalam *game*. Teori efisiensi jumlah poligon terhadap *mesh*, *workflow* pengubahan model 3D *high-poly* menjadi *low-poly* di *ZBrush* dan *Maya*, *Retopology*, serta *Level of Detail (LoD)* membantu dalam merancang kedua jenis *mesh high-poly* dan *low-poly* tersebut.

Penelitian ini sebenarnya masih dapat diuraikan lebih lanjut hingga tahap *texturing* dan *normal map*. Analisis tahap *texturing* dapat dijelaskan dengan bagaimana tekstur memperkaya warna, menonjolkan *material* atau bahan pada masing-masing *mesh*, serta cara penggambaran dan pemberian tekstur terhadap model tokoh utama. Analisis *normal map* dapat mencakup pembuatan *normal map*, cara mengaplikasikan *normal map* terhadap model 3D, serta memperlihatkan bagaimana *normal map* memberikan ilusi cahaya dan detail pada *mesh-mesh final model low-poly*. Namun, karena penulis belum mencapai tahap ini saat menjalani magang, penulis tidak akan membahas tekstur dan *normal map* secara detail. Analisis kedua tahap tersebut dapat mengalami perkembangan lebih lanjut jika terdapat penelitian-penelitian lain yang mengambil topik yang sama. Diharapkan

penelitian yang dibahas dalam skripsi ini dapat membantu topik-topik penelitian mengenai *modelling* model tokoh dalam *game*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA