

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa proses perancangan model 3D tokoh Barong dalam animasi *Projection Mapping* ‘Si Dulang’ tidak terlepas dari teori – teori yang telah ada. Terlebih tokoh Barong dalam animasi ‘Si Dulang’ merupakan sebuah tokoh yang diambil dari budaya Bali. Tanpa menggunakan banyak referensi, hasil dari model 3D tokoh Barong tidak akan sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karena itu, penggunaan berbagai macam referensi merupakan salah satu faktor terpenting dalam mendukung kelancaran proses selama melakukan perancangan model 3D tokoh Barong.

Penulis mendapatkan berbagai macam kendala selama proses perancangan model 3D tokoh Barong. Namun, dengan menggunakan berbagai referensi melalui internet dan berdiskusi bersama para koordinator serta anggota *Projection Mapping* lainnya, penulis dapat menemukan solusi untuk mengatasi kendala – kendala tersebut sehingga dapat menyelesaikan perancangan model 3D tokoh Barong hingga selesai dan dengan hasil yang cukup sesuai dengan keinginan.

Selama proses perancangan model 3D tokoh Barong, penulis menyadari bahwa konsep yang ingin diperlihatkan pada tokoh Barong dalam animasi ‘Si Dulang’ merupakan sesosok makhluk yang kuat dan garang. Namun, tetap bersahabat dan mau melindungi manusia. Oleh karena itu, meskipun wajah Barong dibuat dengan mata bulat yang besar dan mulut yang terus tersenyum, postur tubuh dari tokoh Barong tetap dibuat gagah seperti Anjing dan kakinya dibuat panjang seperti cakar Singa untuk mempertahankan kesan kegagahan dan kekuatannya untuk melindungi masyarakat.

Penggunaan metode *Mesh* dalam pembuatan bulu Barong juga lebih efisien daripada menggunakan *Plug-in X-Gen*. Hal ini dikarenakan hasil dari penggunaan *X-Gen* cukup memberatkan CPU terlebih ketika memasuki tahap *rendering*. Dengan mempertimbangkan waktu *render*, proses animasi, serta tingkat kesulitan dalam menggunakan *X-Gen*. Penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode *Mesh* lebih efisien meskipun proses pembuatan bulu Barong

akan jauh lebih cepat dengan menggunakan X-Gen dibandingkan membuat bulu – bulu Barong dari susunan *Mesh* terlebih dahulu. Selain itu, kualitas hasil bulu yang dihasilkan melalui metode *Mesh* juga cukup mirip dengan hasil dari X-Gen.

## **SARAN**

Pada proses perancangan model 3D tokoh Barong dalam penulisan ini, penulis menggunakan postur tubuh Sapi sebagai referensi utama dalam membuat kaki Barong karena mengacu pada gambar ilustrasi dari ilustrator yang menunjukkan kaki kuku belah. Akan tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan bagi para pembaca atau 3D *modeler* lainnya untuk menggunakan binatang lain sebagai referensi utama dalam membuat model 3D tokoh Barong apabila referensi tersebut dinilai lebih sesuai dengan hasil akhir model 3D yang diinginkan.

Selama proses perancangan model 3D tokoh Barong, penulis tidak mempertimbangkan perbedaan topologi yang mungkin terdapat pada model 3D yang akan digunakan pada sebuah animasi *projection mapping* seperti perbedaan topologi model 3D yang digunakan dalam sebuah film animasi dan model 3D yang digunakan pada sebuah *video game*. Namun, menurut penulis model 3D yang akan digunakan pada sebuah animasi *projection mapping* dan film animasi tidak memiliki perbedaan yang signifikan karena keduanya akan dianimasikan dengan cara yang sama, berbeda halnya dengan model 3D yang digunakan pada *video game*. Akan tetapi, karena pada animasi *projection mapping* atau lebih tepatnya *Le Petit Chef* yang dibuat penulis pada penulisan ini menggunakan kamera yang tidak bergerak dan berada pada posisi tiga perempat dari atas, maka model 3D yang dibuat tidak memerlukan detail – detail kecil yang kemungkinan besar tidak akan terlihat dengan jelas dari jauh. Hal ini dapat meringankan dan meminimalisir waktu yang digunakan *modeler* selama proses *modeling*.