

## 6. KESIMPULAN

Penerapan teknik *low poly modeling* khususnya dalam pembuatan *game* sangat berguna. Hal tersebut dapat membantu dalam proses *rendering* agar lebih cepat dan juga tidak memberatkan *game engine*. Semakin cepat proses *real time rendering*, maka penampilan *game* juga akan terlihat realistis dan tidak putus-putus. Selain itu, pembuatan *low poly model* juga lebih *simple* dan tidak serumit *high poly model*. Penerapan *low poly modeling* pada senjata Okky ini cukup mudah. Diawali dengan teknik *box modeling*, yaitu membuat kubus, penulis lebih mudah untuk memperkirakan dan mengatur jumlah *edge loops* yang ingin ditambahkan. Selain itu, penghapusan beberapa *faces* yang tidak terlihat akan membantu dalam mengurangi jumlah *poly* pada sebuah objek. Adanya teknik *digital sculpting* juga sangat membantu dalam pembuatan aset-aset yang rumit dan membutuhkan *detail*. Penulis dapat dengan mudah menghasilkan hasil akhir yang *low poly* dengan fitur yang terdapat di *ZBrush*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA