

## 5. KESIMPULAN

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk merancang gaya visual *realistic*, model 3D *Crossbow* karya Asgerd-art perlu menempuh berbagai tahapan. Dari bentuk sendiri, model 3D *Crossbow* melalui tahap *blocking*, *sculpting*, dan *retopology*. Hasil dari tahapan tersebut menciptakan model 3D *hardsurface* dengan bentuk organik pada ornamen-ornamennya. Selain itu, model 3D *Crossbow* tersebut diterapkan teori bentuk, seperti yang sudah dijelaskan oleh Ocvirk, dengan penggunaan area positif dan area negatif. Tidak lupa juga bahwa bentuk model sangat ditentukan oleh proses yang ditempuh melalui ke tiga fase *sculpting*. Keberadaan setiap bagian bergantung pada fase premier. Fase sekunder akan mendefinisikan setiap bagian tersebut. Fase tersier akan memberikan cerita pada model itu.

Untuk melanjutkan ke warna dan tekstur, model 3D harus melalui tahapan *UV mapping* dan kemudian dapat diberi warna dan tekstur. Warna utamanya adalah merah, kuning, dan biru. Warna-warna ini masing-masing dibuat memiliki variasinya agar tidak monoton. Warna tersebut juga dibuat lebih minim *saturation* untuk memberikan konteks realistis. Ditambah lagi, *value* pada model 3D diatur sedemikian rupa untuk menambah kedalaman.

Secara tekstur, referensi-referensi pendukung membantu penulis untuk membaca tekstur seperti apa yang ingin dicapai. Penulis mengoptimalkan fitur *roughness*, *metalness*, *thickness*, dan *emissive* guna mengenali sifat-sifat pada masing-masing tekstur. Tidak lupa juga penulis memberikan efek *imperfection* untuk menceritakan bahwa benda tersebut sudah digunakan berulang kali. Efek *imperfection* tersebut seperti kayu terkupas, logam teroksidasi, batu retak, bahan kulit yang kotor, tempaan, lapuk, berdebu, berembun, dan sebagainya. Maka dari itu, proses *texturing* menjadi momen di mana 3D *modelers* sungguh-sungguh mengenali sifat dari objek yang diciptakan.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para *artist* muda yang ingin terjun ke peminatan animasi 3D, khususnya 3D *modeling* dalam ranah *game*. Pembahasan

ini menjelaskan bahwa proses membuat model 3D ini diperlukan kejelian spasial dalam membuat karya seni visual. *Artist* perlu memahami proporsi dari model 3D yang ingin dibuat. *Artist* perlu berpikir kreatif untuk membuat makna dan cerita seperti apa yang disematkan ke dalam model 3D. *Artist* juga perlu menempatkan diri sebagai penonton untuk mengetahui model 3D tersebut akan disajikan seperti apa. Dengan demikian, proses pembuatan model 3D ini tidak asal jadi saja tapi ada keterlibatan proses berpikir

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aava, K. (2017). *Realistic vs Stylized: Technique Overview*.  
<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>
- Asgerd\_art. (2017). *weapon set #1*. <https://www.deviantart.com/asgerd-art/art/weapon-set-1-661165482>
- Fussel, M. (2022). *Form by the Elements of Art*.  
<https://thevirtualinstructor.com/form.html>
- Gahan, A. (2009). *Game Art Complete All-in-One Learn Maya, 3ds Max, ZBrush, and Photoshop Winning Techniques (All in One)*. Elsevier.
- Loades, M. (2018). *The Crossbow*. Osprey Publishing.
- Mosmoss Studio. (2019). *Mosmoss Studio*. <https://mosmoss.com/>
- Ocvirk, O. G. (2013). *ART FUNDAMENTALS Theory and Practice*. McGraw-Hill.
- Watkins, A. (2012). *Getting Started in 3D with Maya: Create a Project from Start to Finish*. Elsevier.