



Gambar 12. Deformasi tangan “Karu”.

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hasil menunjukkan bahwa bentuk deformasi pada bagian lengan tetap sesuai dengan bentuk tangan “Karu” dan tidak mengalami deformasi yang terlihat destruktif atau tidak sesuai dengan bentuk aslinya. Meskipun demikian, hal yang sama tidak dapat ditunjukkan dengan area tubuh yang lain. Harapannya adalah setelah proses *rigging* dilakukan sepenuhnya oleh seorang *rigger*, bentuk pergerakan “Karu” dapat menghasilkan deformasi yang sesuai dengan area tubuhnya.

5. KESIMPULAN

Merancang sebuah model 3D merupakan bagian kecil dari proses produksi sebuah animasi 3D. Objek maupun tokoh yang dibuat memerlukan perencanaan mengenai kebutuhan dari proyek yang dikerjakan. Tanpa *workflow* yang efektif, dapat menghambat jalannya produksi untuk kedepannya. Maka dari itu, proses perancangan model 3D dari tokoh “Karu” melatih penulis untuk bekerja sesuai dengan arahan dan mengaplikasikan teori yang dipelajari selama perkuliahan.

Dengan mempelajari konsep dari tokoh “Karu”, Penulis dapat memetakan bagian yang dapat dibuat dengan *subdivision modelling* dan *digital sculpting* untuk

mempercepat proses perancangan bentuk dasar model 3D. Karena model akan digunakan untuk kebutuhan animasi, maka topologi atau *edgeflow* dari model tersebut harus dibuat sesuai dengan jangkauan pergerakan karakter. Area seperti wajah, pundak, lengan, lutut, dan kaki memerlukan topologi yang sesuai agar tidak terjadi kerusakan pada bentuk model saat digerakkan. Mempelajari topologi yang sesuai dapat dilakukan melalui studi literatur dan video tutorial atau demonstrasi dari praktisi. Setelah bentuk dasar dirancang, proses pembuatan ulang dengan topologi yang sesuai dinamakan retopologi. Dengan demikian, model 3D dari “Karu” dapat di *rig* dan deformasi yang dihasilkan tidak merusak keseluruhan model 3D.

Untuk civitas akademika lainnya yang akan mengambil topik serupa, penulis menyarankan untuk membahas mengenai *workflow* dari perancangan model 3D yang lebih efektif dan efisien. Proses perancangan yang dilakukan dalam karya ilmiah ini masih memerlukan *troubleshooting* atau penyesuaian dengan gambar konsep.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA