

5. KESIMPULAN

Dalam merancang karya aset 3D yang dapat mendukung visualisasi 2D yaitu dengan merancang bentuk 3D dari hasil observasi yang sudah digabungkan dan dilanjutkan dengan pemberian tekstur dan gaya bayangan atau *shader* pada aset 3D. tekstur dan *cell-shading* merupakan tahap yang sangat mempengaruhi gaya bentuk visual, dengan tekstur yang non realis, dapat mempengaruhi visual seperti 2D, jika digabungkan dengan teknik *cell-shading* akan terlihat lebih seperti visual 2D. Gaya visual 2D juga dapat dilakukan tanpa *shadow*, akan tetapi terlihat kurang menarik.

Proses *modeling*, *texturing*, dan *cell shading* ini, penulis harus meneliti dan mencari berbagai banyak referensi untuk dalam pembuatan terutama *modeling*. *Modeling* merupakan dasar terpenting dalam pembuatan properti maupun tema lingkungan yang akan dikreasikan menjadi karya. *Texturing* harus dimiliki setiap objek, tanpa adanya tekstur maka tidak ada arti dan kegunaan dari objek tersebut. teknik *cell shading* sangat mudah digunakan pada Blender, akan tetapi *cell shading* secara keseluruhan dengan instan di berbagai objek belum dapat ditemui tekniknya oleh penulis. Maka dengan teknik *cell shading* masih diproses satu persatu dalam objek model 3D.

Perancangan ini beberapa hal yang menjadi tantangan bagi penulis yaitu dalam pembuatan *3D modeling*, dikarenakan penulis masih dalam tahap pemula dalam bidang *3D modeling*. *Vertex*, *Face*, dan *Edge*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A