Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Sebuah hasil karya 3D yang menarik dapat tercipta dari hasil perpaduan antara *modeling, texturing, rigging, skinning, animating, lighting,* dan *rendering* yang tepat. Tiap tahapan tersebut saling terkait dan dapat mendukung atau justru menjatuhkan satu sama lain tergantung dari bagaimana tahap tersebut dikerjakan.

Untuk membuat sebuah model 3D yang serupa dengan aslinya, dibutuhkan pengamatan terhadap obyek yang akan dibuat ke dalam bentuk 3D. Seperti apa bentuk fisik dari obyek tersebut, tekstur yang ada, hingga sifat atau tingkah laku yang biasa dilakukan yang menjadi ciri khas dari obyek tersebut. Setiap bagian dan detail dari obyek tersebut dapat menentukan apakah model 3D yang kita buat akan serupa dengan aslinya dan menghasilkan kesan yang realistik atau tidak.

Dalam hal ini, proses *lighting* (pengaturan cahaya pada *scene*) juga menentukan tingkat realistik dari hasil akhir karya 3D yang dibuat. Apalagi bila karya 3D yang dibuat tersebut akan digabungkan dengan sebuah *live-action movie* yang disyuting terpisah sebelumnya. Arah datangnya cahaya, tingkat gelap dan terang, serta pemberian bayangan pada tiap obyek yang ada akan menentukan apakah obyek 3D yang dibuat dan *live-action movie* yang ada dapat terlihat menyatu serta berkesan realistik atau tidak.

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

5.2. Saran

Ada pepatah yang mengatakan "sebuah hal yang besar dimulai dari hal-hal kecil". Pepatah ini, menurut penulis, dapat digunakan juga pada saat kita mengerjakan sebuah karya 3D. Ketika mengerjakan sebuah karya 3D, hal-hal kecil yang seringkali luput dari pengamatan dapat menjadi sebuah hal besar yang dapat mengganggu hasil akhir dari proyek yang sedang dikerjakan bila tidak segera diselesaikan.

Sebagai contoh, pada saat melakukan proses *rigging* dan *skinning* pada obyek 3D, apabila terluput satu *vertex* saja yang salah ditempatkan pada *bone* yang tidak seharusnya, selanjutnya ketika akan melakukan proses *animating*, satu *vertex* tersebut akan menjadi penghambat dan mengacaukan gerakan dari keseluruhan obyek yang ada.

Oleh karena itulah, penulis menyarankan untuk memperhatikan setiap detail saat pengerjaan obyek 3D yang ada dimulai dari tahap *pre-production* sekalipun, sehingga pada saat melangkah ke tahap yang selanjutnya, tidak akan ditemukan kesalahan yang membuat kita harus kembali ke tahapan yang sebelumnya dan akhirnya menghambat keseluruhan proyek yang sedang dikerjakan.

Yang kedua, penulis menyarankan untuk melakukan koordinasi antar anggota dalam tim. Proses *shooting live-action* oleh sutradara dan DOP dengan pengerjaan animasi oleh animator sebaiknya dilakukan sejalan dan saling memantau perkembangan satu sama lain, sehingga tidak terjadi kesalahan

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012

pencahayaan seperti yang terjadi pada proyek yang penulis kerjakan. Selain itu, proses koordinasi juga menolong untuk menemukan kesalahan yang ada lebih awal, sehingga kesalahan tersebut dapat diperbaiki sebelum terkejar jadwal *deadline*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pengaplikasian aplikasi digital..., Eunike Indriyani Handoko, FSD UMN, 2012