

## PENUTUP

Modelling box 3D adalah salah satu cara cepat dalam pembuatan model 3D bangunan, tapi tidak untuk lanskap di sekelilingnya. Dengan menggunakan Add-on dari Blender, pembuatan lanskap tidak perlu dimodel manual dan mempercepat waktu pengerjaan. Add-on BlenderKit juga mempercepat proses teksturing model tanpa harus mencari tekstur ke website lain dan tidak bingung dengan lisensinya. Bereksperimen dengan lighting dapat menciptakan colorpalette yang berbeda - beda yang nantinya dapat dipakai sebagai referensi dan moodboard.

Setelah beberapa bulan mengerjakan Riset Terapan ini, dapat disimpulkan bahwa background hybrid 2D dan 3D masih tergolong sulit, meskipun dengan bantuan tim 3D. Adanya timeline industri mengharuskan untuk beradaptasi. Kerjasama antar tim dan divisi dapat mempercepat waktu pengerjaan. Dengan cepatnya waktu pengerjaan membuat kualitas karya dapat menurun. Tetapi dengan banyaknya masukan, kritik, dan revisi, membuat terlatih untuk terus berimprovisasi dan sebagai acuan dalam pembuatan background 3D untuk kedepannya.

# DAFTAR PUSTAKA

- Miyazaki, Hayao. 1998. "My Neighbour totoro"
- Mihoyo. 2020. "Genshin impact", <https://genshin.hoyoverse.com/id/>
- Velasco, Jaime Rios. 2020. "Blender: Lighting - Simply Explained", <https://all3dp.com/2/blender-lighting-simply-explained/>
- Dlouhý, Petr. "About BlenderKit", <https://www.blenderkit.com/about/>
- Selin, Erik. "How to use Blenders free terrain generator: ANT Landscape add-on", <https://artisticrender.com/how-to-use-blenders-free-terrain-generator-ant-landscape-add-on/>
- Beane, Andy. 2012. "3D Animation Essentials. Indiana: John Wiley & Sons, Inc."
- Lifewire. 2016. "Box Modeling Technique Defined", <https://www.lifewire.com/box-modeling-2150/>
- Lifewire. 2016. "7 Common Modeling Techniques for Film and Games", <https://www.lifewire.com/common-modeling-techniques-for-film-1953/>
- Satrio Adi, Bawono. 2021. "Texturing dengan Shading/Node Editor", <https://www.gamelab.id/news/514-texturing-dengan-shading-node-editor/>
- Blender.org. 2022. "Blender 3.2", <https://www.blender.org/>
- Setiawan, m. i., Trisnadoli, a., & Nugroho, E. s. 2019. "Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam pembuatan film animasi 3D Bujang. TEKNIK ", 26-30