

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Tujuan dari pembuatan Official Music Video Wonderland Indonesia II “The Sacred Nusantara” adalah untuk memperingati hari kemerdekaan Indonesia setiap tahun nya. Jadi kesimpulan dari indikator pencapaian yaitu, mulai dari praproduksi dan produksi modeling 3 dimensi yang sudah tercapai dengan hasil yang sudah dicantumkan dalam laporan berjudul “PENCIPTAAN KARYA SENI 3D MODELING ASSET DAN PROPERTI DALAM PEMBUATAN OFFICIAL MUSIC VIEO WONDERLAND INDONESIA II “THE SACRED NUSANTARA”.

Beberapa kesimpulan yang perlu disampaikan, antara lain:

1. Pembuatan model 3D dimulai dari menggunakan objek 3D dasar yang diubah kedalam menu edit mode untuk diedit setiap *face*, *edge*, dan *vertex* sehingga menjadi sebuah model 3D.
2. Melakukan *3D scanning* menggunakan metode *Photogrammetri* yang memerlukan *device* berupa kamera untuk memotret objek secara 360° pada setiap sisi objek yang akan di scanning.
3. Pembuatan *texturing* dengan metode PBR yang memerlukan beberapa texture dasar seperti *normal map*, *bump*, *specular*, *gloss*, *ambient occlusion*, dan *albedo*.

B. Saran

Untuk melakukan proses 3D modelling disarankan untuk melakukan riset mengenai segala bentuk objek dalam permodelan 3 dimensi agar lebih mudah untuk memahami setiap vertex maupun topology pada objek 3 dimensi. Untuk mencegah kesalahan yang berulang lebih sering melakukan konsultasi agar tidak terjadi kesalahan pada persamaan objek asli dengan objek yang dibuat dalam bentuk 3 dimensi. Serta untuk kedepannya jadwal pembuatan project ini segera bisa di optimalkan lagi.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Atmojo, B. D. (2018). Making of Helicopter Models With Polygonal Modeling Techniques in Mabur Motor Game With 3D Blender. *Compiler*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i2.271>

Fato, A. (2016). *S İ NEMASAL ANLATIDA DUYGUSAL ZEKA AVATAR (2009) F İ LM ÇÖZÜMLEMES İ NDE OLAYLAR VE KARAKTER ÖRÜNTÜSÜ ÜZER İ NDE. January 2011.*

Hand-painted, C. A. B. (2022). *3D GAME TEXTURING: Comparative Analysis Between Hand-painted and PBR pipelines.*

Isa Kohatsu, H. (2021). De Godzilla a Hedorah: el cine de los monstruos gigantes de Japón. *Ventana Indiscreta*, 026, 76–78. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2021.n026.5684>

Junaidi, E. (2015). *Rancang Bangun Scanner 3d Menggunakan Sensor Ultrasonik Dengan Tampilan Realtime Berbasis Mikrokontroler.* <http://repository.upi.edu/id/eprint/17028>

Putra, J. (2020). Perancangan Animasi 3D Simulasi Bandar Udara Menggunakan Software 3DS Max. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...*, 8(2), 18–24. <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/188>

Remondino, F., & El-hakim, S. (2006). Image-based 3D modelling: A review. *Photogrammetric Record*, 21(115), 269–291. <https://doi.org/10.1111/j.1477-9730.2006.00383.x>

Välisalo, T. (2016). *A common hobbit and a real dragon: Audience reception of the transmedial characters of Bilbo and Smaug in The Hobbit films*.

Aditya. (2007) “Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal”. Penerbit Andi Yogyakarta.

Jurnal:

Aulia Oktavia Rengganis, (2022)
“<https://nasional.okezone.com/read/2022/02/16/337/2548208/empat-pusaka-majapahit-ada-di-museum-amerika>”

Muhamad Ilyas Renakit, (2021) “<https://www.gamelab.id/news/1155-mengenal-physically-based-rendering-pbr-dan-pengaplikasiannya-dalam-blender>”

Erik Selin, (2018) “<https://artisticrender.com/physically-based-rendering-and-blender-materials/#:~:text=Physically.>”

Arrizal Komarayatna. (2016). Pemodelan Objek Menggunakan 3D Scanning. *Manufak-tur Mesin*, 13(1),1.
<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-arrizalkom-34265>