

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengerjaan dalam membuat 3D objek dengan teknik *digital sculpting* untuk *environment* sejauh ini dapat disimpulkan bahwa *digital sculpting* menjadi teknik yang sangat efektif dalam membuat objek organik dengan bentuk yang rumit atau kompleks. Waktu menjadi kelemahan pada teknik ini, teknik ini membutuhkan waktu yang lebih banyak daripada teknik membuat 3D objek lainnya, itu dikarenakan karena pembuat harus membuat satu 3D objek lagi dengan bentuk yang sama tetapi dengan jumlah *polygon* yang jauh lebih sedikit, karena jumlah *polygon* yang dihasilkan dengan teknik *digital sculpting* sangat banyak, yang mana itu akan memberatkan kinerja komputer serta memperumit pekerjaan dari divisi lainnya seperti *Animator, Lighting, dan Render*.

Tidak adanya *concept art* yang dapat menggambarkan konsep *environment* serta objek-objeknya dengan jelas menjadi kendala untuk pembuat 3D objek dengan teknik ini, pembuat menjadi tidak punya desain dengan bentuk yang sesuai, itu membuat bingung karena pembuat tidak tahu dimana batasannya agar sesuai. Lalu solusi untuk kendala itu adalah mengkomunikasikan kembali dengan sutradara serta tim *concept art*, dan sutradara memberikan kesempatan kepada pembuat 3D objek untuk diberikan kebebasan dalam eksplorasi tetapi dengan syarat masih dalam konsep besar serta harus dikomunikasikan kembali dengan sutradara.

Dengan kelebihan dan kekurangan dari teknik *digital sculpting*, *digital sculpting* menjadi salah satu teknik yang banyak dipakai di industri animasi. Dengan karena itu, proyek ini (Riset Terapan) menjadi tempat pembuat untuk belajar bagaimana bekerja dalam industri animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aava, Kim. (n.d). *Realistic vs. Stylized: Technique Overview*. Diakses pada 29 Desember 2022, dari <https://80.lv/articles/realis-xtic-vs-stylized-tecniquove-rview/>
- LevelDesignBook. (n.d). *Blockout*. Diakses pada 27 Desember 2022, dari <https://book.leveldesignbook.com/process/blockout>
- Denham, Thomas. (n.d). *What is UV Mapping & Unwrapping?*. Diakses pada 27 Desember 2022, dari <https://conceptartempire.com/uv-mapping-unwrapping/>
- Esaak, Shelley. (2019). *What Is Texture in Art? Texture Can Be Real or Implied*. Diakses pada 26 Desember 2022, dari <https://www.thoughtco.com/definition-of-texture-in-art-182468>
- Kemdikbud. (n.d). *JALADWARA*. Diakses pada 30 Desember 2022, dari <https://bpcbdy.kemdikbud.go.id/cagarbudaya-jaladwara>
- MasterClass. (2021). *Color Guide: Understanding the Use of Color in Art*. Diakses pada 25 Desember 2022, dari <https://www.masterclass.com/articles/color-in-art-explained>
- Merriam-Webster. (n.d.). *Hand-painted*. Diakses pada 29 Desember 2022, dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hand-painted>
- Petty, Josh. (n.d). *What is Retopology? (A Complete Intro Guide For Beginners)*. Diakses pada 27 Desember 2022, dari <https://conceptartempire.com/retopology>
- Ryan, V. (2017). *The Designer and Orthographic Drawing*. Diakses pada 28 Desember 2022, dari <https://technologystudent.com/prddes1/orthogrp1.html>
- AdobeSubstance. (2020). *What is Baking?*. Diakses pada 27 Desember 2022, dari <https://substance3d.adobe.com/documentation/bake/what-is-baking-172818449.html>

