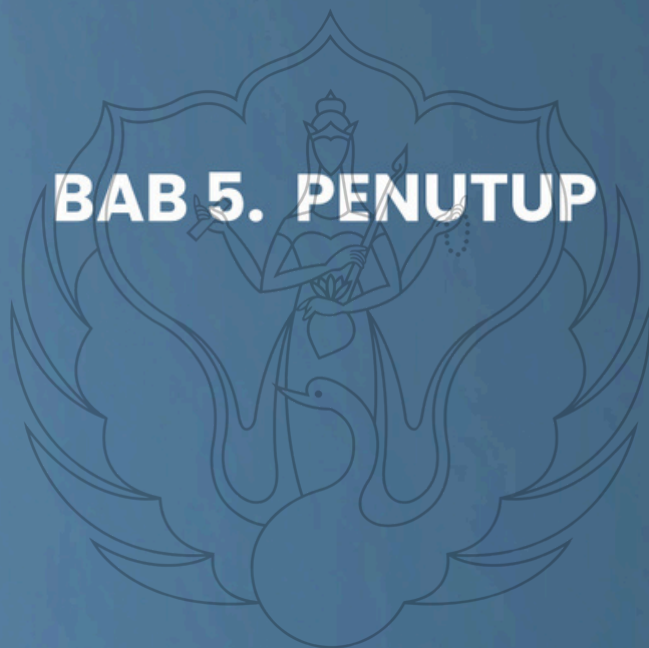


# BAB 5. PENUTUP





## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan responden menunjukkan bahwa 76.9% *uv normal map* yang dimodifikasi dengan menerapkan goresan *Old Brush* mampu mempengaruhi tekstur pada karakter dibandingkan dengan *uv normal map* tanpa modifikasi. Teknik *looping uv normal map* mampu untuk memberi kesan visual *hand-drawn*, diperoleh dari jawaban responden sebesar 53.8% menilai sangat tinggi dan 46.2% menilai tinggi. Responden sebanyak 84.6% menilai bahwa penerapan teknik *looping uv normal map* mampu memberi perbedaan visual antara dunia supranatural dengan dunia nyata dalam Film 3D *Gemuruh Jiwa*. Dengan begitu, hasil dari responden menyatakan bahwa teknik *looping uv normal map* mampu untuk menciptakan visual *hand-drawn* pada dunia supranatural.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil penciptaan dan analisis film animasi 3D “Gemuruh Jiwa” unsur animasi tradisional mampu dipadukan dengan animasi 3D dengan pendekatan *nonphotorealistic rendering*. Dengan begitu, diharapkan penggiat animasi 3D untuk lebih eksplorasi akan kebutuhan gaya visual.

Dalam proses produksi, ditemukan kendala seperti *force close* ketika *rendering* berjalan. Hal tersebut terjadi karena kualitas tiap gambar berukuran besar, kemudian diterapkan sistem *looping* sehingga ukuran gambar tersebut terbaca dengan ukuran yang konsisten. Diperlukan spesifikasi perangkat yang tinggi untuk merealisasikan *pipeline* produksi seperti penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Jia Qin. (2024). Research on Digital Application of Hand-drawn Animation Art Language in All-media Era.

Lake, A. (2000). 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds.

Afnan Rosyidi, M. Suyanto, Amir Fatah Sofyan. (2014). Penerapan Teknik Non-Photorealistic Rendering Dalam Pembuatan Efek Warna Goresan Pensil Pada Citra.

Prasetya, A. F., & Gunawan, I. M. S. (2018). Mengelola emosi. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Van der Byl, L. (2004). LightWave 3D 8 Texturing.

Chang, C. (2006). Modeling, UV Mapping, and Texturing 3D Game Weapons.

White, T. (2006). Animation from Pencils to Pixels.

