

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan dan implementasi *hard surface texture* pada model 3d menggunakan quixel 2 terbagi menjadi 3 tahapan yaitu :
 - Pra Produksi yang merupakan proses pembuatan tema dan *concept art*. Kemudian tahap pembuatan *storyboard*.
 - Produksi, merupakan proses pembuatan *modeling* dari konsep yang telah dibuat, kemudian proses *texturing*, *set dressing*, *lighting*, dan *rendering*.
 - Pasca produksi merupakan proses kompositing dari semua *scene* yang telah di *render* menjadi satu bentuk video.
2. Pembuatan dan implementasi *hard surface texture* pada model 3d menggunakan quixel 2 menghasilkan *output* berupa *video fly through animation* berdurasi 1 menit 30 detik.
3. Berdasarkan kuisioner, pembuatan dan implementasi *hard surface texture* pada model 3d menggunakan quixel 2 dapat disimpulkan bahwa animasi ini layak dan sesuai standar film animasi, visualisasi arsitektur, dan *game cinematic*.
4. Dengan menggunakan quixel 2 terbukti mampu menghasilkan *output* berupa *texture* yang memiliki detail tinggi dan sesuai untuk digunakan pada

pembuatan film animasi, *game*, video arsitektur, dll. Quixel 2 juga mampu untuk terintegrasi dengan berbagai *render engine* yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Dalam video animasi ini, dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan berbagai jenis partikel seperti api, listrik, dll untuk menambah kesan dramatis.
2. Dalam video animasi ini, dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan berbagai teknik kamera yang lebih bervariasi.

