

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Saat proses modeling yang perlu diperhatikan adalah bentuk topology teknik *polygon*. Bentuk pada rumah adat Aceh ini, dibuat dengan menggunakan bentuk *polygon* yang sederhana, seperti kubus dan silinder.
2. Menggunakan teknik *polygon* dalam proses pembuatan rumah adat Aceh ini bertujuan untuk mempersingkat proses modeling sehingga dapat mempersingkat waktu yang digunakan dalam proses pemodelan.
3. Rendering menggunakan Software Marmoset Toolbag dilakukan agar proses rendering tidak memakan waktu yang lama.

5.2 Saran

Dalam proses pembuatan objek rumah adat Aceh ini masih ada hal-hal yang perlu untuk dikaji lebih mendalam. Berikut saran untuk penelitian selanjutnya tentang pembuatan objek 3D rumah adat Aceh dengan Autodesk Maya :

Penulis meyarankan sebaiknya pembaca mengoptimalkan tool-tool yang ada di Autodesk Maya. Selain itu lebih baik jika melakukan analisis dan pembahasan yang lebih mendalam pada berbagai fitur yang dimiliki pada software tersebut, agar hasil yang dibuat bisa maksimal dan juga bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan secara lebih mendalam, selain itu perlu membuat 3d Modelling Rumah Adat Aceh ini secara lebih detail dengan mempertimbangkan ukuran dan juga desain interior dan eksterior dalam Rumah Adat tersebut.