

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan pembuatan sistem KHODAM HUNTER dengan menggunakan nCloth sebagai berikut :

1. Di dalam pembuatan 3D Khodam Hunter ini, mempunyai beberapa tahapan. Dimulai dari penilitian, analisa kebutuhan poly pada cloth dan karakter, perancangan dan pengujian 3D. Hal ini dilakukan agar dalam pembuatan 3D dapat berjalan seperti yang diinginkan animator.
2. Tampilan nCloth dalam karakter Maya 2015 menarik, enak dilihat karena di dalam nCloth yang dibuat, sesuai dengan sifat cloth yang sebenarnya.
3. Setelah dibuatnya karakter 3D menggunakan nCloth ini diharapkan, dalam pembuatan 3D selanjutnya, para Animator lebih sering menggunakan sistem nCloth ini, supaya karakter dalam 3D lebih berwarna.
4. Dalam pembuatan karakter 3D ini menggunakan *low poly*, dikarenakan bila menggunakan *high poly* maka saat merender karakter dibutuhkan waktu yang lebih lama.

## 5.2 Saran

Mengingat perkembangan teknologi dan tuntutan kebutuhan, maka karakter yang dibuat menggunakan *nCloth* ini selalu mempunyai kekurangan. Belajar secara berkelanjutan mengenai 3D dan perbanyak relasi dengan sesama animator dapat menentukan berkembangnya suatu animasi di dalam bentuk 3D ini.

Pengembangan karakter pada penelitian ini, dari karakter yang belum menggunakan *nCloth* menjadi menggunakan *nCloth* diharapkan menjadi warna tersendiri di dalam pembuatan karakter 3D ini. Penelitian yang dilakukan di dalam pembuatan 3D ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki, oleh sebab itu masih dibutuhkan penelitian-penelitian yang lebih lanjut. Untuk kedepannya diharapkan adanya pengembangan-pengembangan dalam pembuatan karakter 3D menggunakan Maya, sehingga hasil yang dihasilkan menjadi lebih real dan industri 3D di Indonesia bisa bersaing dengan industri 3D di luar negeri.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan. Penulis berharap pembuatan karakter 3D menggunakan *nCloth* ini dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Sehingga kedepannya para penikmat 3D di Indonesia bisa bangga dengan buatan film 3D anak bangsa sendiri.