

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan. Dalam Perancangan 3D Modeling Kantor Perhutani Wilayah BKPH Klumobangsri Menggunakan Autodesk 3ds Max dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan melakukan analisa mendapatkan data kantor yang akan dibangun memiliki luas 16 x 12 meter terbagi menjadi 8 ruangan, kemudian tahap perancangan yaitu menyiapkan cetak biru yang dibuat oleh Bp. Sunoto, dan dilakukan proses modeling Kantor Perhutani BKPH Klumobangsri dengan menggunakan teknik *Polygonal Modeling*, kemudian proses texturing dan lighting dengan teknik *Mental Ray*, dan tahap terakhir rendering setelah melalui tahapan-tahapan tersebut menghasilkan model 3 Dimensi Kantor yang relevan dan realistik berupa gambar *.jpg.
2. Objek yang dihasilkan melalui teknik Polygonal modeling memiliki hasil yang relevan untuk pemodelan permukaan keras, dan pemodelan bisa dilakukan secara cepat.
3. Objek 3D yang dihasilkan memiliki keunggulan pemberkasan dan revisi pada model jauh lebih sederhana dan bersifat reusable.
4. Penggunaan Autodesk 3Ds Max merupakan pilihan yang tepat karena software tersebut merupakan software modeling berbasis polygon yang lengkap.

5.2 Saran

Dalam pembuatan 3D modeling, diharapkan kesaran yang tinggi tiap proses yang dilalui. Salah satunya adalah dengan tidak membebani job kepada satu individu, atau bahkan memberikan satu individu job ganda dalam beberapa pos yang ada dalam proses produksi.

Industri pembuatan game dan animasi bersekala besar memiliki ratusan pendukung dari berbagai studio yang memiliki keunggulan di bidang masing – masing. Sehingga dengan mengakomodir dan memaksimalkan keunggulan yang ada akan didapat hasil akhir yang menakjubkan. Untuk menghasilkan hasil akhir yang menakjubkan tersebut, dibutuhkan juga spesifikasi komputer yang tinggi dalam proses texturing dan rendering, baik rendering 3D modeling maupun rendering 3D animasi.

