

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan. **Analisis, Perancangan dan penerapan Computer Generated Imagery (CGI) dalam pembuatan modeling 3D "Realistic Human Head" menggunakan Blender 2.68** dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan Kuesioner Penerapan Computer-Generated Imagery (CGI) dalam membuat modeling 3D "*realistic human head*" menggunakan Blender 2.68 Telah membentuk kepala manusia dengan tingkat kemiripan hampir sama dengan aslinya.
2. Dari Kinerja yang dihasilkan oleh objek 3D yang dihasilkan Teknologi Computer-Generated Imagery (CGI) menggunakan blender 2.68 dapat disimpulkan objek 3D "*realistic human head*" dapat menggantikan peran model asli dalam beberapa skenario. Serta pemberkasan dan revisi pada model jauh lebih sederhana dan bersifat reusable.
3. Mengacu pada penilaian Ahli materi yang mereview pemodelan 3D yang dilakukan, model layak digunakan dalam produksi film, miniatur, ataupun dijual melalui media online.

4. Dari segi ekonomi pembuatan model 3D menggunakan blender jauh lebih efisien dan terjangkau dibandingkan dengan software 3D lainnya. Dapat dibuktikan dengan daya guna kembali, serta kemampuannya dalam revisi model, serta kreasi baru yang bisa diciptakan.
5. Penggunaan Teknologi Computer-Generated Imagery (CGI) menggunakan Blender 2.68 untuk memodelkan suatu objek kedalam bentuk 3D dapat dijadikan pertimbangan dibandingkan software sejenis.
6. Dengan menggunakan Blender 2.68 dapat menghemat dan meningkatkan proses modeling dapat menjadi langkah yang tepat. Sehingga penggunaan software serupa dapat dikurangi sehingga menghemat biaya, waktu, serta prosedur.
7. Blender 2.68 mampu bersinergi dengan software pendukung lainnya sehingga memudahkan integrasi beberapa hasil dari software pendukung.
8. Blender 2.68 juga memiliki fitur yang kaya yang mampu dimaksimalkan khususnya dalam animasi. Sehingga diharapkan dengan memodelkan objek di Blender 2.68 maka akan lebih mudah untuk kedepannya dalam menunjang proses produksi lainnya yang tentunya ditangani oleh Blender 2.68.

## 5.2. Saran

1. Dalam Modeling "Realistic Human Head" dapat di kembangkan lagi Sehingga dalam pengembangan selanjutnya dapat membuat Modeling "Realistic Human Full Body"
2. Dalam Penerapan teknologi Computer Generated Imagery menggunakan blender tidak hanya sebatas modeling namun dapat dikembangkan dalam pembuatan animasi 3D .
3. Pengembangan Selanjutnya dalam pemodelan "Realistic Human Head" dapat menggunakan Metode Modeling yang berbeda ,misalnya menggunakan metode NURBS.

