

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data analisis perancangan dan implementasi diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Untuk membuat animasi 3D khususnya, pemodelan 3D dengan teknik *polygonal modelling* yaitu sebagai berikut
 - 1) Input sketsa atau *blue print* terlebih dahulu untuk membentuk model animasi 3D nantinya.
 - 2) Pembuatan objek dengan menggunakan teknik *polygonal modelling*.
 - 3) Setelah membuat model 3D tersebut selanjutnya memberikan Tekstur pada model 3D dengan memberikan efek-efek cahaya dan warna agar kelihatan menarik.
 - 4) Proses akhir dari keseluruhan *rendering* dan animator bisa menggunakan model 3D yang dibuat tadi dengan model-model 3D yang lain untuk membuat suatu film atau iklan animasi 3D agar bisa dinikmati oleh khalayak dengan menggunakan *windows media player classic* untuk sebuah media hiburan.
- b. Teknik pemodelan animasi 3D menggunakan *polygonal modelling* menghasilkan objek yang sangat cocok untuk membuat model *non-organik*.

5.2 saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam membuat model 3D yang dikerjakan dengan menggunakan *software Autodesk maya* diharapkan kesadaran dan tiap-tiap proses yang dilalui, salah satunya adalah dengan tidak membebani beberapa pekerjaan kepada satu individu dalam beberapa pos yang ada dalam proses produksi. Seperti industri film berskala besar memiliki ratusan pendukung dari berbagai studio yang memiliki keunggulan masing-masing. Sehingga dengan mengakomodir keunggulan yang ada didapat hasil yang menakjubkan.
- b. Walaupun dengan menggunakan metode *polygonal modelling* cocok untuk membuat model *non-organik*, namun semua proses tersebut butuh pengetahuan dan wawasan yang cukup agar dapat melakukan proses tersebut dengan baik. Untuk itu, penulis

menyarankan , untuk tidak hanya mempelajari metode *polygonal modelling* ini saja, akan tetapi masih banyak metode-metode *modelling* lain yang perlu untuk dipahami.

