

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, Penulis dapat menarik kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan teknik *modeling*, *sculpting*, *texturing* dan *detailing* pada objek atau karakter 3D, objek atau karakter 3D tersebut dapat terlihat lebih detail, lebih menarik dan tidak membosankan.
2. Hasil akhir dari gambar karakter nyamuk tersebut berawal dari menggunakan teknik *modeling*, *sculpting*, *texturing*, *detailing*, hingga *rendering*.
3. Dari hasil uji *alpha testing*, didapat kesimpulan bahwa semua poin kebutuhan fungsional sudah terpenuhi.
4. Dari penelitian ini dihasilkan perbandingan karakter 3D yang sama dengan software berbeda yaitu Autodesk Maya dan Zbrush 4R7. Dan hasilnya adalah pembuatan karakter nyamuk dengan *software* Zbrush 4R7 lebih baik dalam hal *sculpting*, *texturing*, dan *detailing*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terlepas dari kekurangan dan kesalahan oleh penulis baik yang disengaja maupun tidak, penulis berharap agar kedepannya penelitian ini mampu dikembangkan dari segi metode penelitian maupun objek karakternya. Adapun saran yang dapat diberikan penulis adalah :

1. Diharapkan kedepannya pembaca maupun penulis mampu untuk dapat mengerjakan *sculpting* yang lebih baik dari karakter yang sudah dikerjakan pada penelitian ini.
2. Diharapkan dapat meningkatkan teknik *texturing* pada warna karakter agar menjadi lebih baik
3. Kedepannya diharapkan lebih dikembangkan untuk proses *detailing* khususnya pada pemberian bulu pada karakter.

