

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dalam perancangan 3D model environment dan karakter pada teaser animasi 3D yang berjudul “The Legend of Mata Empat” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan 3 model *environment* dan karakter pada teaser animasi 3D “The Legend of Mata Empat ” telah dilakukan melalui beberapa tahap yaitu penentuan ide cerita dan konsep/teknik pembuatan, pengumpulan data referensi, analisa kebutuhan, pra produksi , produksi, dan pasca produksi.
2. Untuk pembuatan 3D model *environment* dan karakter penulis menggunakan 2 teknik modeling yaitu 3D *basic modeling* dan *digital sculpting*.
3. Model *environment* dan karakter sudah sesuai dengan keadaan budaya Lampung karena terdapat ciri khas dari daerah tersebut seperti ornamen untuk *environment* dan aksesoris untuk karkaternya.

5.2 Saran

Setelah penyusunan skripsi ini selesai, penulis mempunyai beberapa saran sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. *Texture* dan *lighting* diperbaiki agar aksen budaya Lampung pada 3D model *environment* dan karakter lebih baik.
2. Siluet 3D model karakter dibuat lebih detail.

3. Memberi detail yang lebih pada *texture* 3D model karakter seperti menambahkan teknik PBR agar *shader* pada *texture* dapat lebih baik lagi.

