

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dikerjakan selama proses pembuatan *modeling* objek UFO dengan teknik *primitive modeling*. Serta berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dengan demikian peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan objek UFO dengan menerapkan teknik *primitive modeling* telah mencapai tujuan dari penelitian ini dengan menghasilkan obek UFO dengan bentuk *polygon* rendah.
2. Selama proses penelitian ini penulis telah melakukan identifikasi masalah, pengumpulan ide dan referensi, studi literatur sebelum melakukan penelitian
3. Penulis melakukan tahapan dari produksi sampai pasca produksi, hingga melakukan evaluasi hasil penelitian melalui kuesioner.
4. Berdasarkan hasil pengujian skala likert, peneliti mendapatkan respon yang cukup positif dengan hasil persentase 89% untuk kalangan umum dan untuk hasil penghitungan dari para ahli *professional* mendapat hasil 74%.
5. Hasil dari penelian menampilkan dalam bentuk gambar yang memvisualisasikan UFO dengan tambahan lampu *spotlight* sebagai penerapan lanjutan selain *modeling* objek.
6. *Spotlight* yang dimaksud yaitu dengan menerapkan *object mesh "cone"* sebagai media untuk pencahayaannya.
7. Target audiens untuk mengevaluasi *modeling* yang dilakukan peneliti sudah lebih dari batas minimal yang disarankan.
8. Jumlah responden untuk kebutuhan evaluasi mencapai 49 orang dari kalangan umum dan 1 orang ahli dari karyawan 3d animator di MSV Studio.

5.2 Saran

Kesalahan dan kekurangan yang tidak diinginkan akan selalu terjadi pada sebuah penelitian. Setelah selesai melakukan penyusunan skripsi ini, penulis berharap kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh dan lebih baik

lagi dalam berbagai aspek untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan penelitian. Adapun saran yang ini disampaikan penulis guna mendukung pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat mengatur pengaturan render modeling 3d dengan nilai yang lebih baik agar mendapatkan hasil render yang lebih baik.
2. *Texturing* lebih dikembangkan lagi, jangan hanya menggunakan 2 warna solid agar objek terlihat lebih berkesan.
3. Tambahkan beberapa objek pendukung lainnya guna menambah nilai menarik dari objek yang sudah dibuat.
4. Tambahkan variasi agar tidak terlihat sama dari semua sisi, variasi yang dimaksud bisa berupa objek tambahan yang tidak simetris ataupun sebuah tekstur "*imperfection*".
5. Perbanyak lagi referensi contoh modeling UFO agar berbeda dari bentuk UFO yang umum lainnya.

