

BAB V

PENUTUP

Bab ini mengulas kesimpulan yang memuat hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian tentang Pembahasan Modeling Dan Asset Pada Film Pendek Animasi 3D “A Little While”.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan film pendek animasi 3D “A Little While” dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis, pra produksi, produksi, dan melakukan evaluasi.
2. Dari analisis kebutuhan fungsional, diperoleh hasil akhir film animasi bahwa semua indikator terpenuhi.
3. Pada saat pembuatan modeling karakter dan environment menggunakan teknik *polygonal* modeling dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu menggunakan objek dasar geometri yang kemudian dimodifikasi pada *vertex*, *edges*, dan juga *faces*. Menggunakan teknik *extrude* dan juga menggunakan *subdivision surface* di *software blender*.
4. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah film animasi 3D pendek dengan durasi 2:02 menit.
5. Dari hasil pengujian yang dilakukan dan perhitungan kuesioner tentang faktor tampilan visualisasi pada film animasi pendek “A Little While”, hasil dari pengujian tersebut yaitu 86,9% bahwasannya dinilai penonton dapat dengan sangat baik menangkap cerita yang disampaikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam modeling karakter lebih banyak menggunakan konsep gambar dengan beberapa *angel*, seperti dari sisi atas, bawah, depan, belakang, dan samping.

2. Dalam tahapan modeling asset dan *enviromnet* lebih diperbanyak media referensi.
3. Disarankan menggunakan spesifikasi yang memadai dalam tahapan modeling dengan menggunakan *software blender*.
4. Dalam tahapan modeling disarankan topologi objek lebih dirapikan agar dalam pemberian *texture* pada objek menjadi terstruktur.
5. Dalam tahapan modeling jika bentuk objek tidak memungkinkan untuk di *extrude* maka bisa ditambahkan objek geometri baru.

