

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian implementasi teknik sculpting pada karakter animasi Neo the mercenaries yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses implementasi teknik sculpting pada karakter animasi "Neo The Mercenaries". Proses pengerjaan dimulai dari tahap Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
2. Proses Retopologi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja perangkat keras dan membuat model lebih mudah dalam penerapan UV mapping, rigging, animasi, dan render.
3. Berdasarkan hasil evaluasi dari alpha testing bahwasanya kebutuhan fungsional pada animasi "Neo The Mercenaries" sudah terpenuhi.
4. Berdasarkan hasil evaluasi dari beta testing yang diperoleh dari kuesioner responden ahli bidang 3D penilaian Aspek teknis animasi mendapatkan nilai akhir 84,67% yang berarti "sangat baik" dari 3 orang ahli termasuk praktisi 3D artist, dan 3D environment Artist.

#### 5.2 Saran

Pada penelitian ini, masih terdapat beberapa aspek yang memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal tersebut adalah:

1. Penganimasian perlu diperbaiki supaya pergerakan karakter tidak kaku dan diam ditempat.
2. *Texture* dan *lighting* bisa ditingkatkan lagi agar bisa menerapkan konsep *hardsurface* dan *Sci-fi* yang lebih baik.
3. Ide dan cerita lebih menarik lagi sehingga bisa menghasilkan animasi yang menarik untuk ditonton.