

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data, perancangan dan evaluasi model karakter yang dibuat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan model karakter dari dasar perlu referensi dan *concept art* yang jelas.
2. Teknik *primitive modeling* mampu diaplikasikan dalam pembuatan model karakter organik yang tidak realistis tanpa perlu langkah *sculpting* dan *retopology*.
3. Pembuatan tekstur *non-photorealistic rendering* pada karakter dapat dibuat secara *procedural* dengan mengkombinasikan *node* dari *shading base color* dengan *vertex painting* sebagai detail *color*.
4. *EEVEE render engine* pada *software* blender mampu dengan baik menghasilkan visual *non-photorealistic rendering*.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang dibuat ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan model karakter yang rumit dan detail akan lebih efisien dilakukan dengan *sculpting* terlebih dahulu dibandingkan dengan langsung melakukan *modeling* berdasarkan referensi.
2. Penggunaan tekstur *procedural* sebaiknya tidak dilakukan pada *device* dengan spesifikasi rendah terutama jika membuat proyek perancangan model karakter *high poly*.