

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, akan diungkapkan kesimpulan dari penelitian yang mengenai Implementasi Teknik Modelling dan Texturing pada pembuatan karakter 3D Udin dalam film animasi 3D *The Passenger*. Selain itu, akan diajukan beberapa saran yang memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan.

5.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah model 3D karakter bernama Udin yang kemudian digunakan untuk kebutuhan aset karakter film animasi 3D yang berjudul "*The Passenger*".
2. Proses dalam pembuatan 3d model karakter untuk kebutuhan aset film animasi 3D ini melalui beberapa tahapan, di antaranya yaitu pembuatan desain karakter, proses modeling, proses teksturing, rigging, rendering, dan evaluasi.
3. Berdasarkan penilaian dari masyarakat umum, ditemukan bahwa pembuatan model 3D karakter Udin yang digunakan dalam film animasi 3D "*The Passenger*" memenuhi standar kualitas dan mendapat penerimaan positif dari para responden ahli yang melakukan penilaian.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa gambar dan file aset model karakter 3D yang tersedia dalam format .blend dan .fbx.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak terhindar dari beberapa kekurangan dan kesalahan, baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis berharap agar evaluasi ini dapat diperbaiki dan diperluas di masa depan, baik dalam hal metode penelitian maupun hasilnya. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut

1. Dalam penelitian berikutnya, diharapkan peneliti dapat menguji penerapan metode lain untuk membandingkan hasil implementasi Teknik polygonal modelling dalam proses produksi film animasi 3D "The Passenger". Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan Teknik polygonal modelling.
2. Pada penelitian selanjutnya, teknik texture yang digunakan pada penelitian ini dapat diaplikasikan pada model lain selain manusia seperti hewan, environment, objek benda dan lain lain.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan metode dan Teknik polygonal modelling dalam pembuatan karakter dengan gender perempuan maupun karakter dengan bentuk diluar karakter manusia.

