

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam tahap *Alpha Testing*, kebutuhan fungsional terpenuhi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi teknik *Modifier Subdivision Surface* telah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan.
2. Pada tahap *Beta Testing* mendapatkan penilaian dan saran yang baik dari para ahli.
3. Teknik *Modifier Subdivision Surface* dapat digunakan secara efektif dalam pemodelan aset animasi 3D, dan dapat menciptakan kualitas visual yang lebih halus dan menarik.
4. Penggunaan Blender 3.2 sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam implementasi *Modifier Subdivision Surface* cukup efektif. Blender 3.2 dapat diandalkan dalam proses produksi dan pemodelan animasi 3D dengan hasil yang memuaskan.

5.2 Saran

Pada penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, baik disengaja ataupun tidak disengaja. Harapan untuk penelitian ini nantinya dapat diperbaiki dan ditingkatkan lagi, baik dari metode penelitian yang digunakan maupun hasil dari penelitian ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Terus eksplorasi dan pelajari fitur-fitur baru pada *software* Blender yang dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam pemodelan aset animasi 3D.
2. Gunakan komputer yang mendukung demi kelancaran proses modeling aset 3D.
3. Tetap konsisten pada *style* animasi 3D yang telah ditentukan sebelumnya untuk mencapai hasil maksimal.