

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, mulai dari pengumpulan data, perancangan, hingga evaluasi pada model 3D *environment* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari penelitian ini penulis dapat menghasilkan *image* visualisasi 3D *environment*.
2. Pembuatan model 3d *environment* memerlukan konsep desain, pemilihan teknik, referensi, dan *concept art* yang jelas.
3. Teknik *solid geometry modelling* dapat diaplikasikan pada pembuatan modeling *environment*, dan dapat memenuhi aspek visualisasi 3d yang dibutuhkan.
4. Pembuatan *texture* menggunakan gambar atau *background* 2d dapat dilakukan secara *procedural* pada tahap *texturing*, *shading*, dan *uv mapping*.
5. *Render Engine* EEVEE pada *software* blender mampu mempresentasikan visual objek *solid geometry* beserta *texture* nya dengan baik.
6. Penggabungan konsep antara 3d dan 2d dapat dilakukan dengan penyesuaian pada desain dan *texture*-nya, menjadikannya konsep *semi-cartoon*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat oleh penulis ada beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Pemilihan konsep kolaborasi antara 3d dan 2d memerlukan pematangan dan pembagian pengerjaan *job desk* yang lebih rinci, sehingga pada tahap produksi tidak terjadi ketidakseimbangan yang membuat salah satu konsep lebih dominan.

2. Penggunaan konsep murni 3d lebih disarankan untuk membuat sebuah modeling *environment*, karena dapat menghasilkan objek yang lebih detail dan texture yang lebih realistis.
3. Penambahan setting rendering yang lebih kompleks dan penggunaan *render engine* seperti cycle sangat dianjurkan apabila ingin digunakan untuk menghasilkan kualitas visual gambar objek yang lebih tinggi.
4. Proses *Texturing* menggunakan *texture* yang dibangun dari dasar akan lebih maksimal dibandingkan menggunakan *texture* berupa *image* yang kualitasnya tetap dan tidak dapat ditingkatkan.

