

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Penulis sudah mampu menerapkan sebuah *3D Modelling* karakter untuk film animasi “Eule and Raupe” dengan menggunakan teknik *Polygonal Modeling*.
2. Penulis sudah mampu menghasilkan *Modelling* untuk dijadikan sebagai karakter dalam film animasi “Eule and Raupe” dengan pengimplementasikan karakter untuk dianimasikan kedalam sebuah film animasi 3D.

#### **5.2. Saran**

Dalam proses pembuatan model 3D karakter Eule and Raupe masih ada hal-hal yang perlu untuk dikaji lebih mendalam. Berikut saran untuk penelitian lebih lanjut tentang pembuatan model 3D:

1. Penulis sadari dalam pembahasan ini belum mengoptimalkan semua fitur yang dimiliki Autodesk Maya. Oleh karena itu alangkah baiknya jika dilakukan analisis dan pembahasan yang lebih mendalam tentang berbagai fitur yang dimiliki software tersebut sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan secara lebih mendalam.

2. Akan lebih baik lagi jika model dan tekstur dari karakter ini lebih detail mendekati nyata.
3. Pembuatan model 3D secara lebih mendalam sehingga model yang dibuat menjadi lebih detail dan menarik penonton film animasi ini sehingga mempunyai daya jual.

