

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian bab satu sampai dengan bab empat dapat dilakukan beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Implementasi 3D Texturing Process Pada Bangunan dan Environment Bersejarah Benteng Van Der Wijck” maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Untuk pembuatan 3d Modeling memerlukan Vertices 434.000, Edges 842.084, Faces 422.620, Triangles 837.510, Uvs 197.688 semakin banyak akan mempengaruhi ukuran dari file maya dan objek menjadi lebih detail (high poly).
2. Dari hasil uji kesesuaian pembuatan 3D Texture Process Benteng Van Der Wijck yang menggunakan teknik polygonal modeling dengan penyebaran kuisioner 35 responden yang diantaranya paham 3d modeling dan masyarakat kebumen untuk kesesuaian bentuk masuk kategori sangat sesuai dengan indeks presentase 85%.
3. Dari hasil uji kesesuaian pembuatan 3D Texture Process Benteng Van Der Wijck yang menggunakan teknik procedural texturing dan teknik mapping texturing dengan penyebaran kuisioner 35 responden yang diantaranya paham 3d modeling dan masyarakat kebumen untuk kesesuaian *texture* masuk kategori sangat sesuai dengan indeks presentase 79,28 %.

4. Telah berhasil diselesaikan 3d texturing process bangunan dan einvironment bersejarah benteng van der ditayangkan di *Sketchfab.com*

5.2 Saran

Penulisan naskah skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran yang bisa dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang lebih baik di masa mendatang antara lain:

1. Proses texturing yang masih menggunakan shader dari maya software masih terbatas sehingga perlunya shader lain yang diperlukan seperti specular map, diffuse map, roughness map, normal maps agar lebih realistis lagi dalam texturing.
2. Penambahan asset lebih diperbanyak agar scene yang ditampilkan lebih menarik dan lebih hidup.