

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap penelitian yang sudah dilakukan dengan merancang pemodelan 3D Rumah Betang Museum Lewu Hante menggunakan teknik Polygonal Modeling, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan keakuratan, pemodelan dengan teknik Polygonal Modeling mampu memberikan keakuratan yang cukup bagus berdasarkan blueprint pada obyek penelitian.
2. Berdasarkan efektifitas, pemodelan dengan teknik Polygonal Modeling mampu mempersingkat waktu perancangan menjadi lebih efisien.
3. Berdasarkan tingkat realistik, pemodelan Rumah Betang sudah bisa memvisualkan bangunan asli berdasarkan survei pada masyarakat dan mahasiswa.
4. Berdasarkan perangkat yang digunakan, pemodelan mampu dijalankan diperangkat dengan spesifikasi yang lebih rendah dari rekomendasi pada website resmi dari Autodesk Maya, yaitu rekomendasi RAM 16.
5. Berdasarkan Penggunaan, pemodelan dengan teknik Polygonal Modeling cocok digunakan untuk pemodelan bangunan dikarenakan obyek terdiri dari obyek poligonal seperti kotak atau kubus.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, beberapa saran untuk penelitian tentang 3D Modeling Rumah Betang Museum Lewu Hante sebagai berikut.

1. Polygonal Modelling tidak memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dibandingkan dengan teknik yang lainnya seperti pada teknik memahat (sculpting) yang bisa membuat ukiran ornamen pada dinding bangunan, hal ini dikarenakan teknik poligonal hanya terbentuk dari obyek dasar seperti kotak, maka dari itu untuk memaksimalkan penggunaan teknik Polygonal Modeling dibutuhkan kreatifitas dan pemahaman mengenai teknik, objek yang dirancang, dan penambahan tekstur yang tepat.
2. Teknik polygonal modelling adalah teknik yang ringan untuk dikerjakan pada perangkat dengan spesifikasi yang rendah, disarankan untuk mengetahui penambahan

praktikel dan objek untuk tidak terlalu banyak dan membuat pemodelan menjadi berat untuk dijalankan oleh beberapa perangkat.

3. Untuk menciptakan pemodelan yang realistis dan tidak membutuhkan spesifikasi perangkat yang tinggi perlu diperhitungkan dalam pemodelan untuk penambahan tekstur, pencahayaan, dan detail lainnya untuk menjaga agar pemodelan dapat berjalan dengan lancar.

