

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan 3D model karakter untuk *game* VRChat dapat diambil kesimpulan. Dengan menghitung luas *poly* yang akan digunakan untuk *meretopology* model, Jumlah *poly* model dapat dikurangi menjadi sekitar 12 ribu untuk *quad* atau sekitar 24 ribu untuk *tris*. Model karakter dapat di mainkan di *game* VRChat, model tetap terlihat detail walaupun terdapat perbedaan tampilan dan tingkat kedetailan model karakter di dalam *game* VRChat dan ketika proses *texturing*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut. Terdapat masalah pada pergerakan siku dan *dynamic bone*. Bagian *mesh* pada persendian ditambah *poly* tambahan dan ukuran *poly* dibuat lebih kecil sehingga ketika *painting* untuk *Rigging* bisa diatur lebih leluasa dan renggangan *poly* ketika di animasikan lebih merata, hasilnya lekukan pada persendian lebih baik.