

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data, analisis, perancangan dan implementasi diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk membuat animasi 3D khususnya pemodelan 3D dengan teknik *Polygonal Modeling* yaitu dengan langkah:
  - a. *Input* sketsa atau blueprint terlebih dahulu untuk membentuk model animasi 3D nantinya.
  - b. Pembuatan objek menggunakan teknik *Polygonal Modeling*
  - c. Setelah selesai membuat membuat model 3D tersebut selanjutnya memberikan kontrol pada model 3D dengan memberikan efek-efek cahaya dan warna agar kelihatan menarik.
  - d. Proses akhir dari keseluruhan *rendering* dan animator bisa menggabungkan model 3D yang dibuat tadi dengan model-model 3D yang lain untuk membuat suatu film atau iklan animasi 3D agar bisa dinikmati oleh masyarakat dengan menggunakan windows *media player* untuk sebuah media hiburan.
2. Teknik pemodelan animasi 3D menggunakan *Polygonal Modeling* menghasilkan objek yang sangat cocok untuk pembuatan model *non-organic*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan model 3D yang dikerjakan dengan menggunakan *software* 3Ds max diharapkan kesadaran dalam tiap-tiap proses yang dilalui. Salah satunya adalah dengan tidak membebani beberapa job kepada satu individu dalam beberapa pos yang ada dalam proses produksi. Seperti industry film berskala besar memiliki ratusan pendukung dari berbagai studio yang memiliki keunggulannya masing-masing. Sehingga dengan mengakomodir keunggulan yang ada didapat hasil yang menakjubkan.
2. Walaupun dengan menggunakan metode *polygonal modeling* cocok untuk pembuatan model *non-organic*, namun semua proses tersebut membutuhkan pengetahuan dan wawasan yang cukup agar dapat melakukan proses tersebut dengan baik. Untuk itu, penulis menyarankan, untuk tidak hanya mempelajari metode *polygonal modeling* ini saja, akan tetapi masih banyak metode-metode *modeling* lainnya yang perlu untuk dipahami