

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Saat proses modeling yang perlu diperhatikan adalah bentuk topology teknik *polygon*. Bentuk pada kandang kambing modern ini, dibuat dengan menggunakan bentuk *polygon* yang sederhana, seperti kubus dan silinder.
2. Untuk pembuatan 3D kandang kambing ini, peneliti menggunakan aplikasi *Autodesk Maya* versi 2019.
3. Hasil dari Alpha Testing yang dilakukan bahwa kebutuhan fungsional pada 3D Kandang Kambing Mustika Mandiri farm Blora sudah terpenuhi.
4. Hasil dari Beta Testing yang diperoleh dari 30 responden praktisi dalam bidang 3D mengenai pembuatan 3D Modeling Kandang Kambing Modern Mustika Mandiri Farm Blora mendapatkan nilai akhir 89,62% yang menunjukkan sudah sangat baik
5. Hasil akhir dari penelitian ini berupa gambar 3D Modeling dari Kandang Kambing Mustika Mandiri Farm Blora.

5.2 Saran

Dalam proses pembuatan objek kandang kambing ini masih ada hal-hal yang perlu untuk dikaji lebih mendalam. Berikut adalah saran untuk penelitian selanjutnya tentang pembuatan objek 3D kandang kambing dengan *Autodesk Maya*:

Penulis meyarankan sebaiknya pembaca mengoptimalkan tool-tool yang ada di *Autodesk Maya*. Selain itu, ada baiknya jika anda menganalisis dan membahas berbagai fitur software tersebut lebih detail agar hasil yang didapatkan lebih maksimal dan anda juga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya secara mendalam. Selain itu, permodelan 3D kandang kambing modern ini secara lebih detail dengan mempertimbangkan ukuran dan juga desain interior dan eksterior dalam Kandang Kambing tersebut.