

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan aset tiga dimensi (3D) dalam pembuatan karakter animasi 3D iklan minuman CUPINO berpengaruh terhadap teknik modeling *Low Poly* dalam pembuatan aset animasi 3D
2. Penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada pembuatan aset karakter animasi 3D CUPINO berpengaruh terhadap penggunaan visual 3D karakter yang digunakan dalam animasi 3D iklan minuman CUPINO
3. Variabel independen Penggunaan aset tiga dimensi (3D) dalam pembuatan aset karakter animasi 3D mampu menjelaskan secara menyeluruh sebesar 73,6% mengenai variabel dependen Pengaruh penggunaan teknik modeling *Low Poly* dalam pembuatan aset karakter animasi 3D, sedangkan 26,4% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang bukan merupakan variabel independen dalam penelitian ini.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran yang dapat dilakukan bagi animator animasi 3D iklan minuman CUPINO dan bagi penelitian selanjutnya. Pengembangan dapat dilakukan pada objek karakter yang ada dalam animasi 3D iklan minuman CUPINO seperti memperbaiki objek karakter yang dapat mendukung alur cerita pada animasi 3D iklan minuman CUPINO itu sendiri baik itu perubahan pada objek karakter agar terlihat menarik. Adapun perubahan lain yaitu alur cerita yang kurang menarik. Perubahan alur cerita pada animasi 3D iklan minuman CUPINO semakin menarik lagi dimata pelanggan. Perubahan alur cerita pada animasi 3D iklan minuman CUPINO supaya dapat menarik perhatian pelanggan agar pelanggan mau membeli minuman tersebut.

Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya lebih cermat jika akan ingin menambahkan variabel penelitian. Pencarian referensi mengenai teknik modeling *Low Poly* juga merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan referensi yang digunakan. Selanjutnya, yang disarankan untuk seorang peneliti yaitu apabila dalam penelitiannya apabila ingin menggunakan jenis populasi dan sampel yang sama, akan lebih baik lagi jika dalam penggunaan populasi dan sampel penelitiannya di tingkatkan menjadi lebih luas lagi, seperti menggunakan populasi dan sampel seluruh mahasiswa di Yogyakarta yang memiliki konsentrasi studi mengenai *animator 3D* atau yang berhubungan dengan *animasi 3D*.

Adapun keterbatasan penelitian yang ditemukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya meneliti variabel penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada *animasi 3D* iklan minuman CUPINO dan variabel penggunaan aset karakter 3D dalam *animasi 3D* iklan minuman CUPINO. Penelitian mengenai variabel lain seharusnya dapat dipertimbangkan oleh peneliti.
2. Penelitian hanya dilakukan pada kurang dari 100 orang mahasiswa jurusan teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta.