

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perbandingan dari metode *Triangulars* dan *Quadrilaterals* dalam pembuatan model 3D terdapat pada proses *texturing*, *topology* yang dihasilkan, dan jumlah *polycount* yang ada dalam model.
2. *Topology* yang baik adalah *topology* yang lebih mudah dikontrol baik dari segi bagaimana membangun model tersebut, dan juga bagaimana memanipulasi *polycount* yang akan digunakan.

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan rumah kartun ini, masih ada hal yang perlu ditambahkan, antara lain :

1. Alur kerja *texturing* yang digunakan adalah menggunakan *software* Zbrush, dimana masih ada alur kerja lainnya yang dapat digunakan untuk membuat *texturing* rumah kartun ini. Alur kerja tersebut antara lain adalah menggunakan *Hypershade* yang terdapat pada Autodesk Maya, atau menggunakan *software Substance Painter*.

2. Warna dari proses *texturing* yang dihasilkan antar metode yang digunakan juga berbeda, dikarenakan saat pemilihan palet warna dilakukan secara manual.
3. Dari sisi *appealing*, bentuk rumah kartun masih kurang *cartoony*.

