

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan perancangan yang dilakukan pada produksi aset karakter “Bocil Okke”. Maka dapat ditarik kesimpulan. Aset karakter 3D dapat dibuat menggunakan metode *polygonal modeling* dengan teknik *sculpting*. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Pembuatan aset karakter 3D “Bocil Okke” dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Penggunaan *polygonal modeling* dengan teknik *sculpting* pada pemodelan aset bagian kepala dan bagian tubuh. *NURBS modeling* diterapkan pada pemodelan rambut.
3. Penambahan *modifier* dilakukan pada pembuatan *rigging* aset karakter dengan menambahkan *driver* dan *constraints*.
4. Aset karakter 3D telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D, dan mendapatkan skor sebesar 82,2%, menunjukkan hasil yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”. Selain itu, ahli dalam industri animasi juga memberikan penilaian sebesar 85,6%, menunjukkan hasil yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

#### 4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari perancangan aset karakter 3D ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam

pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan dari para ahli adalah sebagai berikut:

1. Style dengan konsep 3D cartoon perlu ada perbaikan supaya lebih menarik dengan menambahkan modeling di bagian mulutnya.
2. Pemodelan perlu ada perbaikan agar sesuai dengan selera konsumen.

