

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis terkait penerapan teknik polygonal modeling dalam pembuatan asset environment pada film pendek animasi 3D *Bottle and Banana*, maka hasil kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Penulis telah mengimplementasikan polygonal modeling dalam pembuatan model 3D asset untuk kebutuhan layout environment pada film pendek animasi 3D "*Bottle and Banana*".
2. Penulis telah menjabarkan langkah-langkah pembuatan asset dan environment untuk film pendek animasi 3D "*Bottle and Banana*".
3. Dalam penerapan teknik polygonal modeling telah menghasilkan model 3D asset environment yang cukup detail dalam mendukung latar cerita sesuai konsep storyboard yang ada pada film pendek animasi 3D "*Bottle and Banana*".
4. Berdasarkan hasil pengujian skala likert menggunakan kuesioner mendapatkan nilai sebesar 90,7% masuk dalam kategori "Sangat Baik"

5.2 Saran

Penulis menyadari dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis dengan senang hati menerima masukan dan saran yang dapat membangun. Adapun masukan dan saran yang penulis dapat yaitu sebagai berikut:

1. Pergerakan animasi pada karakter bisa diperhalus lagi
2. Ekspresi karakter bisa dikembangkan agar terlihat ekspresif dan lebih hidup
3. Mungkin bisa menambahkan subtitle untuk memperjelas alur cerita agar lebih mudah dipahami penonton

4. Warna atau tone pada langit bisa dibuat lebih cerah
5. Model objek bisa diperhalus lagi dengan menambah jumlah polygonnya agar lebih halus
6. Mungkin bisa menambahkan lagi model objek 3D lain sesuai dengan tema environmentnya untuk mengisi ruang/space yang masih kosong agar terlihat lebih kompleks.

