

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis pada Produksi pembuatan environment pada animasi 3D “Solved” dengan judul “Perancangan dan pembuatan 3d pada animasi “Solved””, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan environment 3D dalam animasi “Solved” dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Penggunaan teknik *primitive modeling* pada pemodelan asset 3D environment animasi “Solved”.
3. Penggunaan teknik PBR texturing pada pemberian tekstur asset 3D environment animasi “Solved”
4. Aset model 3D environment “Solved” telah diuji oleh tenaga ahli dalam bidang 3D, dan mendapatkan skor sebesar 86,67 %, menunjukkan hasil yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari perancangan dan pembuatan 3D environment ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan dari para ahli adalah sebagai berikut:

1. Ada beberapa perbedaan komposisi lighting yaitu pada scene karakter di luar kamar. Kemudian untuk lighting scene di dalam kamar kurang maksimal dikarenakan shadow terlalu hitam pekat, saran saya tambahkan fill light atau atur komposisi lighting agar shadow tidak terlalu gelap, dan juga tambahkan detail lighting dari monitor laptop untuk balancing lighting.