

BAB IV KESIMPULAN DAN PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknik *modeling hard surface* dengan metode *modeling primitive* dapat digunakan dalam pemodelan asset 3D Pulau Bali dan dapat menciptakan sebuah bangunan rumah adat dan pura.
2. Penggunaan Software Blender 3.6 sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam pemodelan karakter 3D asset Bali cukup efektif. Software blender 3.6 dapat dipercaya dalam proses produksi dan pemodelan 3D karakter dengan hasil yang "Baik".
3. Penggunaan software adobe substance painter sebagai alat untuk membuat tekstur cukup efektif dan menyingkat waktu pembuatan.