

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 *modelling* hard surface dengan metode *modelling* primitive dapat di gunakan dalam *pemodelan* asset 3D *modelling* film Nusantara
2. Penggunaan *sofftwaer* blender 3.5 sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam *pemodelan* asset 3D kebutuhan *modelling* film Nusantara cukup baik dalam proses produksi dan *pemodelan* 3D asset dengan hasil yang “Baik”
3. Penggunaan *software* adobe *substance painter* sebagai alat untuk membuat *teksture* cukup efektif dan efesiensi waktu .

4.2 Saran

Penelitian dalam pembuatan *Modeling* asset 3D Animasi film Nusantara tidak lepas dengan kekurangn dan kesalahan. Penulis berharap penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi oleh pengembang berikutnya.