

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

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

1. Teknik *modelling hard surface* dengan metode *modelling primitive* dapat digunakan dalam pemodelan *asset 3D modelling* pada film animasi pendek "The Etnics"
2. Penggunaan *software blender 3.3.1* sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam pemodelan *asset 3D* pada kebutuhan *modelling* untuk film "The Etnics" memberikan hasil yang cukup baik selama proses produksinya.
3. Penggunaan serta penambahan teknik simulasi dalam pembuatan film pendek "The Etnics" dapat menambah variasi dan kelebihan dari karya ini.

4.2. SARAN

Peneliti dalam pembuatan *Modeling, texturing*, serta penganimasian dalam proyek 3D Animasi untuk film "The Etnics" tidak bisa lepas dari kekurangan serta kesalahan selama proses pembuatannya. Kekurangan yang perlu diperbaiki untuk pengembangan selanjutnya, yaitu perbaikan dari sisi kerapian yang mana dalam penelitian ini penulis masih mengalami kesulitan dalam penerapan kerapian ketika sedang membuat beberapa environment dan juga objek. Penulis berharap hasil dari penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi oleh pengembang-pengembang berikutnya.