

## BAB V

### PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang memuat hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian tentang Pembahasan pemodelan dan aset pada film pendek animasi 3D “Sloppy Duck”.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produksi film pendek animasi 3D “Sloppy Duck” melibatkan serangkaian tahapan, mulai dari pengumpulan data, analisis, pra-produksi, produksi, hingga evaluasi.
2. Pada proses modeling karakter dan environment penggunaan teknik *polygonal* modeling dilakukan dengan beberapa tahap yaitu menggunakan objek dasar geometri dan kemudian dimodifikasi pada *vertex*, *edges*, dan juga *faces*. Menggunakan teknik *extrude* serta menggunakan *subdivision surface* di *software blender*.
3. analisis kebutuhan fungsional menunjukan bahwa indikator pada hasil akhir film animasi secara keseluruhan telah terpenuhi.
4. Hasil pengujian dilakukan dengan cara menghitung kuesioner keseluruhan faktor tampilan visualisasi pada film pendek animasi 3D “Sloppy Duck”, hasil dari perhitungan berjumlah 84,25% dari responden menunjukan bahwa animasi dapat dengan sangat baik menyampaikan cerita yang disajikan kepada penonton.
5. Penelitian ini menghasilkan sebuah film pendek animasi 3D berdurasi 2:12 menit.

#### 5.2 Saran

berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya pengembangan dalam rekonstruksi karakter mungkin dapat ditingkatkan agar hasil akurasi lebih akurat.
2. dalam tahapan asset, *modelling* dan *environment* diharapkan lebih diperbanyak untuk media referensi agar hasil *modelling* dan *environment* sesuai dengan yang direncanakan.
3. Dalam tahapan modeling jika bentuk objek tidak memungkinkan untuk di *extrude* maka bisa ditambahkan objek baru untuk memaksimalkan pembentukan karakter.

