

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan penulis diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan dua model karakter 3d bernama Andrew dan Milo yang menggunakan teknik pemodelan poligonal pada proses pembuatannya.
2. Proses dalam pembuatan karakter 3d ini melalui beberapa tahapan, yaitu pembuatan desain konsep karakter, proses modelling, texturing, dan rigging.
3. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan metode penelitian yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan produksi.
4. Evaluasi menunjukan bahwa analisa pada kebutuhan fungsional dari model karakter telah terpenuhi.
5. Dan dari perhitungan presentase skala likert, produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D, dan mendapatkan skor sebesar 69%, menunjukkan hasil yang termasuk ke dalam kategori "Baik"
6. Setelah itu, hasil dari perhitungan rata- rata presentase skala likert pada masyarakat umum sebesar 70 % yang termasuk ke dalam kategori "Baik"

5.2 Saran

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran dan masukan yang diberikan pada saat penelitian dan dari para ahli di bidang 3D sebagai berikut:

1. Pelajari kembali lebih lanjut berkaitan dengan teknik-teknik rigging
2. Pelajari kembali mengenai topology pada saat pembuatan model karakter 3D