

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data analisis perancangan dan implementasi diperoleh kesimpulan sebagai berikut

Pembuatan candi semar tahap yang dilakukan adalah proses pada pembuatan 3D modelling ini melalui beberapa tahapan diantaranya merupakan pengumpulan data, dokumentasi, dan melakukan proses perancangan. Proses yang dilakukan setelah itu memilih Teknik yang digunakan untuk membuat 3D modelling candi semar. 3D modelling dibuat perbagian berdasarkan bagian – bagian bentuk candi setelah membuat 3D modelling dilanjutkan memasukkan tekstur pada objek modelling, setelah dilakukan tekstur pada proses akhir dari keseluruhan adalah rendering. Proses rendering akhir, animator dapat menggunakan model 3D yang telah dibuat sebelumnya dengan model 3D lainnya untuk membuat film atau animasi 3D yang dapat dinikmati penonton dengan media hiburan Windows Media Player Classic.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam membuat model 3D yang dikerjakan dengan menggunakan *software Autodesk Maya* diharapkan kesadaran dan tiap-tiap proses yang dilalui, salah satunya adalah dengan tidak membebani beberapa pekerjaan kepada satu individu dalam beberapa pos yang ada dalam proses produksi. Seperti industri film berskala besar memiliki ratusan pendukung dari berbagai studio yang memiliki keunggulan masing-masing. Sehingga dengan mengakomodir keunggulan yang ada didapat hasil yang menakjubkan.
- b. Walaupun dengan menggunakan metode *polygonal modelling* cocok untuk membuat model *non-organik*, namun semua proses tersebut butuh pengetahuan

dan wawasan yang cukup agar dapat melakukan proses tersebut dengan baik. Untuk itu, penulis menyarankan, untuk tidak hanya mempelajari metode *polygonal modelling* ini saja, akan tetapi masih banyak metode-metode *modelling* lain yang perlu untuk dipahami.

