

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian dan penulisannya jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memberikan beberapa saran mengenai kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam melakukan sebuah observasi sebaiknya penulis melakukan dokumentasi dan penelitian langsung secara berkala tidak hanya sekali agar dapat mengetahui lebih banyak tentang objek tersebut secara detail.
- b. Melakukan wawancara secara langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang lengkap dalam mengerjakan penelitian.
- c. Diharapkan dengan adanya pembuatan objek animasi 3D menggunakan *software Autodesk Maya* ini mampu menghasilkan trobosan baru serta meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan animasi atau sebagainya.
- d. Memperbaiki *texturing* dan *lighting* agar aksen budaya lebih baik.
- e. Dalam pembuatan modeling 3D diperlukan ketelitian dan kesabaran dalam proses pengerjaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kebudayaan Indonesia yang beragam menjadikan setiap generasi muda untuk dapat melestarikan budaya dengan menyesuaikan media melalui perkembangan teknologi yang ada, seperti dalam pembuatan animasi 3D dalam pembuatan animasi diperlukan sebuah riset dan rancangan yang nantinya akan menjadi landasan dalam pembuatan animasi 3D “PERANCANGAN REKONSTRUKSI CANDI ARJUNA DIENG DENGAN TEKNIK POLYGONAL MODELLING” ini dapat di ambil kesimpulan diantaranya yaitu melakukan

1. Observasi, melakukan dokumentasi secara langsung untuk mengetahui rupa candi seperti dinding tembok candi, pintu candi, jendela candi, dan ukiran pada candi sebagai referensi pembuatan model 3D Candi Arjuna nantinya.
2. Proses produksi mengenai candi arjuna yang sudah di rencanakan pada observasi oleh penulis yang akan di implementasikan dalam bentuk 3d.
3. Proses modelling pembentukan dasar Candi Arjuna menggunakan bentuk dasar yang sederhana seperti, *cube* dan *plane*. Menggunakan teknik polygon dalam proses pembuatan Candi Arjuna bertujuan untuk mempersingkat proses modelling sehingga dapat mempersingkat waktu dan mempermudah dalam proses pemodelan.
4. Lalu dilanjutkan memasukkan tekstur pada objek modeling dan memberikan lighting, setelah dilakukan tekstur dan lighting pada proses akhir dari keseluruhan adalah rendering.

Kendala dalam pembuatan animasi ini adalah Ketika penulis melakukan texturing dikarenakan texture yang dibutuhkan penulis tidak tersedia pada Autodesk Maya, lalu pada bagian ini penulis menggunakan *Software Blender*.