

BAB V **PENUTUP**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan secara keseluruhan dari penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan mengenai perancangan dan pembuatan model karakter 3D beruang menggunakan Autodesk Maya sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar dan diisi oleh 14 mahasiswa dari Program Studi Teknologi Informasi Amikom Yogyakarta, diperoleh persentase nilai sebesar 80%. Perancangan dan pembuatan aset karakter 3D 'Beruang' dinilai valid dan termasuk dalam kategori 'Sangat Baik', serta layak dijadikan aset 3D.
2. Hasil dari aset model karakter 3D 'Beruang' sudah dipublikasikan dan dapat dilihat melalui media EXHIBITION TI 2022 dengan judul animasi 'Grey The Polar Bear'.
3. Media EXHIBITION TI 2022 dapat dilihat dengan menggunakan link berikut:
 - Link EXHIBITION TI 2022
<https://www.youtube.com/watch?v=4CO-8FRXZs>
Bisa dilihat pada menit 2:01:44
 - Link untuk melihat secara keseluruhan asset model karakter 3D "Beruang" pada animasi "Grey The Polar Bear"
<https://www.youtube.com/watch?v=YkUTvOLjQP4>

5.2 Saran

Terkait dengan Perancangan dan Pembuatan model Karakter 3D 'Beruang' sebagai aset model 3D, masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk kedepannya penulis berharap pembuatan model karakter berbasis 3D Lebih untuk ditingkatkan lagi.
2. Penulis Berharap bahwa model Karakter 3D "Beruang" dapat dibuat lebih baik lagi.
3. Diharapkan pembahasan model Karakter 3D "Beruang" dapat dibuat dan dijelaskan secara kompleks dan menyeluruh.