

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan mengenai pembuatan 3D modeling "Rumah adat Timor leste" menggunakan aplikasi blender sebagai berikut:

1. Telah dibuat 3D model rumah adat timor leste dengan menggunakan software blender dan menggunakan teknik polygon. Melalui tahapan pra-produksi (ide, concept art), produksi (modeling, uv mapping, texturing), dan pasca produksi (lighting, rendering)
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar dan telah diisi oleh 50 responden secara acak yang diujikan melalui kuesioner, baik itu mahasiswa atau yang sedang bekerja dan yang lainnya. Diperoleh presentase nilai sebesar 92,36% dan model 3D rumah adat Timor leste secara valid termasuk kategori sangat valid atau sangat baik dan layak untuk dipublikasikan.
3. Hasil 3D model rumah adat Timor leste bisa digunakan sebagai asset animasi dan asset game.

5.2 Saran

Berkaitan dengan proses pembuatan 3D modeling "Rumah adat Timor leste" menggunakan aplikasi blender masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembang penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Texture dibuat lebih detail lagi.
2. Mengambil banyak referensi dari berbagai posisi rumah adat
3. Melakukan riset filosofi dari setiap ornamen