

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis tentang Pembahasan Modeling Karakter 3D Scene *Jungle Remake Jingle Amikom*, maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D dan mendapatkan skor sebesar 84.2%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk kategori “Baik Sekali”. Perolehan tersebut dikuatkan oleh mentor dari industri animasi yang memberikan sikap sebesar 83.3% dengan kategori “Baik Sekali”.
2. Pembuatan karakter pada animasi “Remake Jingle Amikom” melalui beberapa tahapan yaitu, *brief produksi*, *pra produksi*, dan *produksi*
3. Pembuatan karakter 3D menggunakan beberapa teknik seperti *primitive modeling* dan *polygonal modeling*
4. Teknik *primitive modeling* dan *polygonal modeling* dapat digunakan secara efektif dalam pembuatan aset animasi 3D

4.2. Saran

Pada penelitian ini penulis menyadari bahwa tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis berharap untuk penelitian ini kedepannya dapat diperbarui dan dapat meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang, baik dari segi metode penelitian yang digunakan maupun hasil dari penelitian ini. Adapun saran dan masukan dari penulis sebagai berikut:

1. Memberikan detail yang diperlukan saat proses modeling karakter seperti bentuk dari *topology* yang sesuai untuk karakter yang bergerak
2. Lebih memperhatikan banyaknya *vertex* yang digunakan pada saat modeling supaya membantu meringankan proses *rendering*