

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pembuatan model karakter *Golem* pada Scene Rock Desert dalam proyek *Remake Jingle Amikom*, beberapa kesimpulan dapat ditarik:

1. Penerapan Teknik *Polygonal Modeling*: Teknik *polygonal modeling* yang digunakan terbukti efektif dalam memvisualisasikan desain karakter *Golem*. Kombinasi antara teknik *box modeling* untuk membangun bentuk dasar dan *sculpting* untuk detail memberikan hasil yang optimal dalam menciptakan karakter berbentuk susunan batuan.
2. Proses *Baking*: Implementasi proses *baking* berhasil mengonversi model *high-poly* menjadi *low-poly* sambil mempertahankan detail visual. Proses ini memastikan model tetap efisien untuk digunakan dalam produksi animasi, tanpa kehilangan kualitas estetika.
3. Tekstur dan *UV Mapping*: Tahap *texturing* dan *UV mapping* memberikan kontribusi signifikan dalam menampilkan tampilan visual karakter *Golem* yang realistis, termasuk detail goresan, luka, serta efek kristal dengan *glow* pada mata.
4. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional: Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan mendukung penuh proses produksi. *Blender* sebagai *software* utama menunjukkan kemampuan dalam menghasilkan model berkualitas tinggi dengan performa optimal.
5. Realisasi Konsep Kreatif: Karakter *Golem* berhasil direalisasikan sesuai dengan konsep awal, baik dari segi desain visual maupun karakteristik teknis yang telah direncanakan. Model ini juga memenuhi kebutuhan cerita dan adegan animasi secara keseluruhan.
6. Hasil pembuatan telah diuji oleh ahli dalam bidang animasi 3D dengan dua kategori penilaian yaitu penilaian teknis produk dan penilaian sikap. Hasil skor pada penilaian teknis sebesar 91.7 atau termasuk kedalam kategori "Baik Sekali" dan skor pada penilaian sikap sebesar 86.7 atau termasuk kedalam kategori "Baik

Sekali”.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pemabahasan modeling karakter animasi ini, maka terdapat saran-saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan dari para mentor serta para ahli industri adalah sebagai berikut :

1. Cobalah eksplorasi teknik modeling lain, seperti *digital sculpting*, untuk membuat detail yang lebih halus dan realistis, terutama pada karakter organik. Gunakan juga teknik procedural untuk membuat tekstur secara otomatis agar lebih cepat dan efisien.
2. Selain Blender, penulis juga dapat mempertimbangkan penggunaan *software* seperti *Substance Painter* untuk *texturing*, yang menyediakan opsi lebih luas dan presisi tinggi dalam pembuatan tekstur.

