

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian ini terkait mengenai pembahasan dalam pembuatan environment scene pembuka pada film animasi 3D “Reef tale” berikut merupakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis

1. Hasil dalam penelitian ini menghasilkan bentuk environment dasar laut yang sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional, proses pembuatannya sendiri melalui banyak tahapan proses didalamnya meliputi, dari mengumpulkan ide, referensi, membentuk hasil dari concept art hingga ke dalam tahapan produksi.
2. Pembuatan environment menggunakan beberapa metode modeling dan tahapan yang ada didalamnya, meliputi metode primitive modeling, box modeling, UV mapping hingga ke tahapan Texturing tentunya
3. Kebutuhan fungsional dari pembuatan Environment pada film Animasi 3D berjudul “Reef Tale” sudah cukup berdasarkan dari hasil evaluasi Ketiga mentor bentuk nilai serta point yang didapatkan sejumlah 83.8 % yang dimana artinya pembuatan environment sudah sangat cukup dan nilai dari pihak industri sudah mencapai nilai “Baik Sekali”
4. Hasil dari tahapan produksi pembuatan asset melibatkan kerja sama dari concept art artist dengan 3d modeler sehingga menghasilkan bentuk 3D model sesuai dengan kebutuhan fungsional
5. Terdapat juga empat tahapan dalam penelitian pembuatan environment ini, meliputi pengumpulan data, analisis, produksi hingga evaluasi

6. Objek 3D model yang dibuat oleh modeler sudah sangat cukup digunakan dalam kebutuhan animasi sesuai dari tahap aspek kreatif

#### 4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dibuat dari pembahasan dalam environment animasi ini, maka terdapat juga saran saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya, penelitian ini juga tidak luput dari kemungkinan adanya kesalahan didalamnya, baik yang disadari maupun tidak. Berikut beberapa saran yang diberikan;

1. Lebih mengembangkan metode modeling dalam pembuatannya, tidak hanya menggunakan primitive modeling dan box modeling dalam pembuatan
2. Pada bagian texture masih bisa dikembangkan lagi dalam segi aspek teknis, sehingga membuat texture yang tadinya clay bisa dikembangkan yang awalnya dari bentuk Clay bisa menjadi bentuk stylized atau procedural yang berbentuk realistic
3. Kedepannya diharapkan para pengembang bisa mencoba menerapkan metode lainnya lagi dalam pembuatan 3D model dan membuat 3d model lebih terasa dalam bentuknya organic
4. Kedepannya diharapkan bagi peneliti selanjutnya jika menggunakan geometry node dan ingin memanfaatkan Randomize objek pada penggunaannya, diharapkan spesifikasi hardware minimal dalam penggunaan RAM pada komputer sejumlah 64GB dikarenakan pendistribusian objek yang meningkatkan dan menambahkan poly serta randomize.