

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yang berjudul pembahasan modelling dan animasi vegetasi dalam scene pohon tumbuh pada film ARUNIKA adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan 2 buah asset vegetasi yaitu akar dan pohon besar. Dalam pembuatannya penulis melakukan berbagai tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, brief produksi, perumusan kebutuhan fungsional, pembuatan aspek kreatif & teknis dan proses produksi hingga evaluasi.
2. Evaluasi menghasilkan penilaian yang berasal dari para pelaku industri. Dalam penilaiannya menggunakan skala likert sebagai acuan dalam penilaian.
3. Berdasarkan penilaian dari pihak industri, hasil film animasi arunika mendapatkan skor 88,33. Dimana skor tersebut masuk ke dalam kategori baik sekali dalam skala likert.
4. Dengan hasil dari penilaian tersebut maka penulis mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan sistem prosedural modelling dan animasi dalam film arunika, sudah memenuhi kebutuhan fungsional dan aspek kreatif yang dibutuhkan dalam produksi.

4.2. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan di atas terkait dengan pembuatan penelitian ini. Maka terdapat saran dan pengembangan yang mungkin bisa dilakukan di masa mendatang, diantaranya:

1. Pengembangan model tumbuhan

Penggunaan geometry nodes dalam pembuatan aset khususnya tumbuhan masih sangat terbuka. Sehingga diharapkan

kedepannya dapat dikembangkan untuk membuat varian tumbuhan lainnya.

2. Pengembangan material texture

Penggunaan material/texture pada penelitian ini masih terbatas pada *NPR(Non photorealistic Rendering)*. Kedepannya pengembang diharapkan untuk mampu mengembangkan pohon dengan material *PBR(Physically based rendering)* untuk menghasilkan hasil pohon dengan tampilan material yang realistis.

