

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian tentang pembuatan *Environment* pada Film Animasi "*The Legend Of Mystical tower*", maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Environment* pada film animasi "*The Legend Of Mystical Tower*" melalui beberapa tahap, yaitu, analisis kebutuhan, brief produksi, analisa aspek produksi, desain, produksi pasca produksi.
2. Pembuatan *Environment* menggunakan beberapa teknik dan tahapan, diantaranya adalah *modeling*, *box modeling*, *sculpting*.
3. Hasil pengujian *environment* yang dibuat dengan tingkat detail yang tinggi menyebabkan performa terlalu berat dan rendering yang lama, meskipun secara visual sangat realistis tapi kurang efisien untuk digunakan dalam pipeline animasi yang membutuhkan rendering yang cepat.

4.2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat dari pembahasan animasi ini, maka terdapat saran-saran yang nantinya berguna untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *Geometry Nodes* tidak memakan waktu dan efisien untuk *modeling* yang memerlukan jumlah yang banyak, seperti tumbuhan merambat, dan pohon.
2. Pada objek menara dan kristal, perlu perbaikan lagi tingkat detail agar tetap efisien dari segi file dan performa, terutama jika digunakan dalam game atau animasi.
3. melakukan optimasi pada geometri atau struktur model. Pengurangan jumlah poligon melalui teknik *retopology* dapat dilakukan, terutama untuk bagian-bagian yang tidak terlihat jelas di layar.