

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian berjudul Pembahasan Teknik *Modeling* Karakter Dalam Animasi “Hence”, penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini penulis telah menyelesaikan pembuatan karakter dalam animasi “Hence” menggunakan teknik *Polygonal Modeling* dan *NURBS Modeling*, dalam proses pembuatannya penulis melalui dua tahapan yaitu *modeling* dan *texturing*. Penulis membuat dua model karakter yaitu Joy dan Hantu. Seluruh pengerjaan model karakter menggunakan *software* Blender.
2. Menurut hasil evaluasi dari mentor hasil penilaian yang didapat oleh animasi “Hence” adalah 70, dan mendapatkan predikat “BAIK”

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian diatas yang merujuk pada pembahasan modeling dari karakter dari animasi “Hence”, penulis mendapatkan beberapa hal yang perlu dikembangkan. Berikut hal-hal yang merupakan saran untuk pengembangan:

1. Penggunaan tekstur bisa menggunakan *procedural texture* agar karakter tampak lebih hidup dibandingkan hanya menggunakan *material base color* sebagai *texture*.
2. Kerapian ketika modeling harus lebih ditingkatkan, agar hasil *modeling* terlihat lebih proporsional, dan model masih agak kaku.
3. Animasi yang dibuat harus lebih dikembangkan.