

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Kebutuhan fungsional terpenuhi dengan baik, dengan ini berarti menunjukkan bahwa *modeling* dan animasi karakter Odin dalam animasi 3D game *Redemption Of Souls* telah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan *software Blender Goo Engine 4.1* dalam pembuatan animasi 3D game *Redemption Of Souls* sangat efektif karena penulis hanya menggunakan *software* ini dalam proses produksi. Teknik yang digunakan pada proses *modeling* karakter Odin dalam animasi 3D game *Redemption Of Souls* adalah *polygonal modeling* dan *box modeling*. Teknik yang digunakan pada proses animasi karakter Odin dalam animasi 3D game *Redemption Of Souls* adalah *keyframe animation*, dan dalam evaluasi *modeling* dan animasi karakter Odin dalam animasi 3D game *Redemption Of Souls* mendapat respon positif dari para ahli 3D dan pihak industri.

4.2. Saran

Penelitian dalam pembuatan model 3D dan animasi dari karakter Odin tidak lepas dengan banyaknya kekurangan dan kesalahan teknis maupun non-teknis. Penulis berharap produk dan penelitian yang membahas produk ini bisa menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Adapun saran dan masukan dalam pembuatan karakter 3D Odin adalah sebagai berikut:

1. Untuk keseluruhan menurut penulis sebenarnya sudah baik dan layak untuk penerapannya, saran untuk kedepannya dalam segi *modeling* diperhatikan untuk segi struktur *topology* nya dan bentuk yang masuk akal di dunia nyata seperti persendiannya.

2. Dalam *modeling* perlu diperhatikan lagi untuk *UV mapping* dan *normal* agar mempermudah tim *texturing*.
3. Dalam *rigging* perlu diperhatikan lagi untuk *weight painting* dan bentuk tulang yang disesuaikan dengan karakteristik dari suatu karakter.
4. Penulis menyarankan agar pembuatan concept art secara menyeluruh dan jelas agar mempermudah konversi antara 2D dan 3D.
5. Dalam pembuatan *storyboard* karakteristik suatu karakter sebaiknya juga dijelaskan secara mendetail agar *animator* tau apa emosi karakter yang sedang di animasikan.
6. Untuk efek suara dan *visual effect*, perlu ditingkatkan lagi agar membuat seluruh animasi menjadi lebih dramatis.

