

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan penelitian pada implementasi sculpting dan retopologi dalam pemodelan aset 3D naga pada film pendek “The Enigmatic Chronicles”, maka diperoleh kesimpulan berikut:

1. Dalam pembuatan model 3D naga untuk film pendek “The Enigmatic Chronicles” menerapkan beberapa teknik *modelling*, *texturing*, dan *animating*. Seperti *blocking* bagian-bagian naga, *sculpting* pada sisik naga, pembuatan *brush*, *retopology* model 3D ke dalam bentuk yang lebih *lowpoly*, *UV mapping* dan *texture baking*, penggerakan model naga menggunakan *path* dan *hook*, menggunakan *shape keys* sebagai ekspresi wajah, serta terakhir menaruh *lighting* dan melakukan *rendering* pada proses pasca produksi.
2. Hasil akhir telah diuji oleh para ahli di bidang animasi 3D dan *modelling* 3D berkaitan dengan teknik *sculpting* dan *retopology* serta memperoleh skor persentase sebesar 85% dengan kategori “Sangat Baik”.
3. Dari penelitian ini, dihasilkan film pendek visual effect “The Enigmatic Chronicles” berdurasi 10.38 menit.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan hasil saran dari beberapa ahli terkait implementasi *modelling* dengan teknik *sculpting* dan *retopology*. Saran dan rekomendasi yang telah diberikan oleh para ahli diharapkan dapat menjadi manfaat untuk penelitian di masa mendatang. Berikut beberapa saran yang diberikan:

1. Oleh Ahli: Untuk bagian *sculpting* menunjukkan detail yang bagus seperti membedakan bentuk detail antara perut dan punggung naga. Namun pada *texture* perut dan punggung naga yang sudah final

memiliki detail yang sama sehingga membuat naga terlihat monoton. Alangkah lebih baik jika bagian perut dan punggung naga memiliki bentuk detail yang berbeda.

2. Oleh Peneliti: Perlu menggunakan *masking* tekstur dan lebih banyak memodifikasi gambar tekstur pada model 3D, khususnya pada permukaan naga yang bersisik.

