

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Pembahasan Modelling 3D Karakter Zombie pada Game Haunted Wilderness menggunakan teknik High Polly dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi teknik ini dilakukan dengan tahap brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain, produksi pasca produksi dan evaluasi.
2. Dari hasil evaluasi kegiatan didapatkan prosentase 79,58% yang berarti tergolong baik.
3. Hasil penelitian ini menghasilkan model karakter 3D Zombie yang sudah di texture dan di rigging.
4. Proses dalam pembuatan model karakter 3D Zombie ini untuk kebutuhan di dalam Game.

4.2. Saran

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi kualitasnya dimasa mendatang, baik dari metode penelitian yang digunakan maupun hasil penelitian ini. Adapun saran dan masukan dari penulis dan para ahli serta industri adalah sebagai berikut:

1. Untuk ringing bagian muka belum terlalu kelihatan, lebih tingkatan material shader karakter.
2. Untuk keseluruhan sudah cukup baik, mungkin untuk kedepannya perlu banyak referensi lagi dalam penerapannya, seperti style shading, kompleksitas Rigging dan lain-lain.