

BAB IV PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Pembahasan Modeling 3D Environment pada game Haunted Wildernis menggunakan teknik High Polly dapat ditarik dengan 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 didapat didapatkan prosentase 78% yang berarti tergolong baik
3. Pembuatan environment menggunakan beberapa teknik dan tahapan, diantaranya adalah modeling, box modeling, NURBS modeling, sculpting, dan texturing.

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 di masa mendatang, baik metode penelitian yang digunakan maupun hasil penelitian ini. Adapun saran dan masukan dari penulis dan para ahli serta industri adalah sebagai berikut:

1. Objek pohon yang besar bisa dibentuk dari beberapa model yang digabungkan agar menambahkan detail pada objek pohon beserta teksturnya
2. Pada objek bunga yang layu dan mekar bisa diperbaiki lagi agar lebih terlihat perbedaannya pada saat layu dan mekar.