

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari proses pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Saat proses modeling yang perlu diperhatikan adalah bentuk objek yang akan dibuat 3D. Bentuk pada keris pulanggeni ini, dibuat dengan menggunakan titik poly berjumlah 4567 untuk bilah keris dan sphere untuk pembuatan mendhak keris.
2. Menggunakan teknik editable poly dalam proses pembuatan keris pulanggeni untuk mendapatkan hasil yang maksimal modeling objek 3D.
3. Hasil dari modeling 3D keris pulanggeni ini akan ditampilkan menggunakan Software 3D Viewer bawaan dari Windows 10 Pro.

## 5.2 Saran

Dalam proses pembuatan objek keris pulanggeni ini masih ada hal-hal yang perlu dikaji lebih mendalam. Berikut saran selanjutnya tentang permodelan objek 3D keris pulanggeni dengan Autodesk 3ds Max:

Penulis menyarankan sebaiknya pembaca mengoptimalkan tool-tool yang ada di Autodesk 3ds Max. Selain itu lebih baik jika melakukan analisis dan pembahasan yang lebih mendalam pada berbagai fitur yang dimiliki pada software tersebut, agar hasil yang dibuat bisa lebih maksimal dan juga bisa Mengetahui kelebihan dan kekurangan secara lebih mendalam. Selain itu perlu juga secara lebih detail membuat 3D Modeling Keris Pulanggeni ini dengan mempertimbangkan ukuran dan juga tekstur dalam Keris Pulanggeni tersebut.

