

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan Action Figure Karakter Prajurit Keraton Yogyakarta dengan Teknik Digital Sculpting, dapat disimpulkan bahwa :

1. Cara merancang dan membuat *action figure* karakter prajurit keraton yogyakarta dengan teknik Digital Sculpting pada penelitian ini, yaitu dimulai dengan pra produksi yang meliputi wawancara dan observasi, sketsa ,dan concept art. Setelah itu masuk ke tahap produksi yang terdiri dari *modelling*, *texturing*, dan *rendering*. Selanjutnya tahap pasca produksi yaitu dengan mempersiapkan file 3D agar dapat dicetak di *hardware 3D Printer*. Masuk ke tahap testing dengan menguji file 3D *kedalam hardware 3D Printer* apakah sudah layak untuk dicetak. Hasil *action figure* juga diuji kembali apakah sudah sesuai dengan yang ditentukan sebelumnya.
2. Berdasarkan hasil evaluasi yang berbentuk kuisioner, penerapan teknik digital sculpting untuk membuat *action figure* sangat baik, informasi yang terdapat di *action figure* juga tersampaikan dengan sangat baik, dan ada ketertarikan mempelajari budaya keraton yogyakarta setelah melihat *action figure*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian perancangan dan pembuatan *action figure* yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis yaitu :

1. Untuk mendapatkan cetakan *action figure* yang lebih baik, sangat disarankan mempunyai *hardware printer* 3D sendiri dengan spesifikasi yang tinggi , sehingga tidak mempunyai kendala dalam hal ukuran yang terbatas, warna yang minim dan penggunaan bahan.
2. Apabila ingin mendapatkan detail yang lebih dalam *action figure*, ukuran diperbesar dan penggunaan bahan resin direkomendasikan.
3. Apabila hasil print 3D hanya satu warna seperti penulis, skill mewarnai / *painting action figure* secara manual sangat dibutuhkan apabila ingin mendapatkan hasil yang sama dengan *design* 3D yang dibuat.