

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat di ambil dari pelayanan tentang pembuatan 3d model karakter kartun yang dilakukan oleh penulis pada *platform Fiverr marketplace* :

1. Total proyek yang telah diselesaikan oleh penulis secara keseluruhan adalah sebanyak 36 proyek dengan jumlah klien 19 orang.
2. Akun *fiverr* penulis di promosikan menjadi *Level One Seller* pada bulan Oktober 2021 atau bulan ke Enam setelah memperbarui gigs 3d modeling.
3. Berdasarkan rating dan pendapat yang di berikan oleh klien, pelayanan dan kualitas 3d modeling karakter kartun yang di hasilkan, sesuai dengan deskripsi dan portfolio yang di tampilkan pada *gigs* penulis.
4. Dari total keseluruhan 36 Proyek yang telah dikerjakan oleh penulis, 23 proyek di berikan rating dengan jumlah rating keseluruhan 5 bintang, beberapa klien tidak memberikan *rating* dikarenakan privasi dari proyek yang dikerjakan, selain itu juga masalah *bug* yang masih terjadi pada *platform fiverr* tersebut.
5. Berdasarkan grafik yang di tampilkan pada gambar 4.44 3d model kartun karakter yang di buat oleh penulis mendapatkan skor kelayakan yang baik.

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah 3d model karakter kartun yang dapat di gunakan untuk kebutuhan 3d printing, selain itu juga dapat di gunakan untuk kebutuhan asset animasi dan asset game.
2. Kebutuhan informasi yang berkaitan tentang 3d modeling karakter kartun telah terpenuhi.
3. Proses dalam pembuatan 3d model karakter dengan *style* kartun untuk kebutuhan pencetakan 3d ini melalui beberapa tahapan, di antaranya yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, proses modeling, proses teksturing, *rigging*, *rendering*, eksporting dan evaluasi.

5.2. Saran

Tentunya penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan yang di sengaja ataupun tidak disengaja. Maka untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat di kembangkan menjadi lebih baik dari segi metode penelitian ataupun hasil akhir produknya. Adapun saran yang penulis berikan untuk pembahasan dan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Style* kartun yang di gunakan untuk pembuatan sebuah karakter terutama untuk maskot 3d, animasi, dan game di butuhkan pengembangan lebih lanjut seperti proporsi dan bentuk karakter supaya tidak terlalu jenerik antara karakter satu dengan karakter lainnya.
2. Meningkatkan kualitas tekstur dengan menggunakan teknik *PBR* atau *Physically Based Rendering* supaya mendapatkan hasil render dengan pencahayaan dan tekstur yang lebih detail
3. Memperbaiki *topology loop* khususnya untuk 3d model karakter yang akan di gunakan untuk film 3d animasi dan *game asset*
4. Memperbaiki susunan *rigging* yang terdapat pada 3d model karakter yang akan di gunakan untuk kebutuhan game pada *software unity*.
5. Memahami fungsi dari setiap *tool* yang di gunakan dalam *software blender 3d* untuk mempermudah pengerjaan *3d modeling* dalam proses produksi.