

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil tentang bagaimana cara pembuatan *asset environment 3D* sebagai pendukung video animasi pada *platform fastwork marketplace* :

1. Pembuatan *asset environment* dan objek benda menggunakan teknik *polygonal modeling* berhasil dilakukan.
2. Berdasarkan rating dan review pendapat yang diberikan oleh *customer*, pelayanan *3D modeling asset environment* dan objek benda yang dihasilkan, sesuai dengan deskripsi dan portofolio yang ditampilkan pada *dashboard* pekerjaan pada *website freelancer fastwork*.
3. Berdasarkan hasil presentase penilaian keseluruhan *customer*, dengan diagram *pie chart* didapatkan hasil presentase 82%. Dengan begitu pembuatan *asset environment* dan objek benda *3D modeling* menunjukkan bahwa evaluasi mendapatkan hasil yang memuaskan.

#### 5.2 Saran

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

1. Meningkatkan kualitas tekstur yang diberikan dengan menggunakan teknik PBR supaya mendapatkan hasil render dengan tekstur yang lebih detail kedepannya.
2. Memperbaiki susunan *topology* dan mengefesiesikan *topology* 3D khususnya untuk kebutuhan *augmented reality* ataupun *asset* video animasi.
3. Memahami setiap fungsi *tools* yang terdapat dalam *software blender* 3D untuk mempermudah pengerjaan *3D modeling* dalam proses pengerjaan produksi.

