

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan 3D animasi ada beberapa teknik yang dapat digunakan, dalam hal ini salah satu dari teknik tersebut adalah penggunaan teknik polygonal modeling. Dengan menggunakan teknik polygonal modeling untuk pembuatan objek 3D animasi, polygon digunakan untuk membuat base mesh. Sehingga dari penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan teknik polygonal modeling terhadap pembuatan 3D animasi diperoleh hasil:

2. Penggunaan teknik polygonal membantu meningkatkan pembuatan detail dari objek 3D dimana teknik ini lebih mudah divisualisasikan oleh perangkat computer
3. Dikarenakan teknik polygonal modeling merupakan gabungan dari banyak polygon mempermudah creator untuk dapat menciptakan detil dan animasi yang lebih natural
4. Pembuatan base mesh dengan menggunakan teknik polygonal memerlukan ketelitian lebih bila menginginkan hasil yang maksimal.
5. Semakin banyak polygon yang digunakan semakin maksimal hasil yang dikerjakan.
6. Dengan banyaknya polygon yang digunakan maka waktu yang dibutuhkan untuk membuat objek 3D animasi akan semakin panjang.

Dari hasil interview dengan ahli dan juga masyarakat umum, penelitian ini mendapatkan data pendukung mengenai hasil akhir dari objek 3D animasi dengan penggunaan teknik polygonal modeling yang menunjukkan bahwa hasil akhir dari 3D animasi tersebut masih memiliki ruang untuk dikembangkan terutama pada detail dan pergerakan agar dapat terlihat lebih natural dan realistis.

Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik polygonal modeling selain dapat memberikan ruang untuk creator membuat hasil yang optimal dengan adanya teknik polygonal. Namun dilain sisi, penggunaan banyaknya polygon dalam objek 3D membutuhkan ketelitian dan konsumsi waktu

yang panjang untuk menciptakan detail yang memiliki visual yang mendetil dan natural.

5.2 Saran

Saran untuk model 3D T-Rex apabila ingin mengembangkan model diatas, antara lain :

1. Dikarenakan teknik polygonal modeling terdiri dari banyaknya polygon untuk menyusun suatu objek 3D maka dibutuhkan ketelitian yang tinggi namun juga membuka celah akan adanya human error.
2. Untuk mencapai hasil dengan visual yang natural dan realistis dibutuhkan waktu yang lebih panjang apabila creator menggunakan teknik polygonal modeling dalam pembuatan objek 3D animasi.

