

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada Analisis Dan Penerapan Texture Maps Untuk Model Lingkungan 3d Pada Video Animasi “ *Racing Cars* ” Menggunakan Unreal Engine 4 dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses *Texturing* menggunakan teknik *decal* yang dapat diproyeksikan ke objek sangat memudahkan proses produksi, karena Decals dapat memiliki setting mobilitas statis atau Movable dan Decal masih akan memproyeksikannya.
2. *Texturing* menggunakan teknik *decal* yang dapat diproyeksikan ke objek juga mempersingkat proses produksi, karena cukup satu master *Material* yang di atur maka *texture* lainnya akan secara otomatis mengikuti pengaturannya.
3. Berdasarkan Kuesioner Analisis Dan Penerapan Texture Maps Untuk Model Lingkungan 3d Pada Video Animasi “ *Racing Cars* ” Menggunakan Unreal Engine 4 dapat disimpulkan video animasi ini layak dan sesuai standar film animasi, visualisasi arsitektur, dan game cinematic.
4. Dengan menggunakan Unreal Engine dapat menghemat dan menyingkat proses produksi film animasi, visualisasi arsitektur dan game cinematic

karena kendala terbesar dalam produksi adalah lamanya waktu render.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Dalam *video* animasi “ *Racing Cars* “ *texture decals* dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan *texture* lain pada material agar lebih menarik dan *texture decal* juga biasa di terapkan untuk objek agar bias terlihat seperti objek yang di edit. Serta penambahan aset seperti *Pit stop*, *Pit lane*, *Run off area*, *Gravel* lain dalam pengembangan selanjutnya agar dapat menghasilkan *video* animasi yang lebih menarik lagi.
2. Selain untuk *texture* seperti stiker, *texturing decal* juga bias untuk diimplementasikan pada objek 3D lainnya, seperti *texture* tanah, lantai atau objek yang rusak.