

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam perancangan model 3d landmark pada aplikasi kebudayaan 3d menggunakan teknik polygonal modeling, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan model 3d landmark menggunakan teknik polygonal dilakukan secara bertahap melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil alpha testing, untuk kebutuhan fungsional pada model 3d sudah terpenuhi dan hasil beta testing dari 13 responden, untuk aspek kelayakan modeling mendapatkan nilai akhir sebesar 84,81% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik".
3. Metode teknik polygonal ini sederhana mudah dipelajari dan relatif cepat dalam membuat sebuah model. Dengan menerapkan teknik modeling, lighting, dan texturing pada model 3d tersebut membuat model dapat terlihat lebih nyata dan realis.
4. Dari penelitian dihasilkan sebuah video modeling 3d dengan durasi 33 detik.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produk akhirnya. Penulis akan menyarankan beberapa hal sebagai masukan, antara lain sebagai berikut:

1. Memahami setiap segi aspek fungsi tool dalam software yang digunakan untuk membuat modeling.
2. Diharapkan dapat meningkatkan teknik texturing pada modeling agar menjadi lebih baik.
3. Diharapkan kedepannya mampu untuk dapat mengerjakan modeling 3d yang lebih baik dari modeling yang sudah dikerjakan sebelumnya.

4. Memaksimalkan dan memahami segala segi teknik yang digunakan saat membuat modeling.

