

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, Maka dapat disimpulkan sebagai berikut, :

1. Proses dalam implementasi texture dalam video animasi Jinamandira ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut, lalu melakukan proses pra produksi, produksi, dan post produksi.
2. Proses produksi model dan implementasi *texture* pada penelitian ini menggunakan *software* Autodesk Maya, Substance Painter, dan zBrush.
3. Proses *Alpha Mapping* menggunakan foto relief yang digambar dengan style siluet
4. Proses *UV mapping* dilakukan agar hasil *Texture* lebih presisi.
5. Proses *PBR Texturing* menggunakan Alur *metallic roughness*, yaitu menggunakan bahan *texture* berupa *Base color*, *roughness*, *normal map*, dan *height map*.
6. Proses *texture painting* dilakukan untuk memberikan detail *texture* pada karakter.
7. Berdasarkan hasil evaluasi uji faktor ilustrasi melalui kuisisioner dari mahasiswa TI dengan jumlah responden 34 orang mendapatkan nilai akhir dengan hasil skala likert 87,51%. Sehingga dengan hasil tersebut poin dari kebutuhan visual telah terpenuhi.

## 5.2 Saran

Setelah penyusunan skripsi selesai, penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan dengan baik dari segi penelitian maupun produknya. Berikut merupakan saran yang penulis berikan :

1. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menggunakan teknik – teknik *texturing* yang tepat dan sesuai.
2. Dalam proses implementasi *texturing* dibutuhkan pemahaman dan kreativitas.
3. Penggunaan PBR *texturing* harus menggunakan *lighting* dan *render engine* yang sesuai agar ilustrasi *texture* lebih detail dan jelas.

