

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan film animasi pendek 3D “Sneeze”, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan teknik fotogrametri, *3D mesh high poly* dapat dibuat dengan cepat tanpa harus melalui tahap *digital sculpting* yang membutuhkan *skill digital sculpting*.
2. Penggunaan teknik fotogrametri menghasilkan *texture* yang realistis karena sesuai dengan foto objeknyata yang di proses.
3. Kunci dari *3D mesh low poly* yang terlihat *high poly* adalah dengan penggunaan *texture normal map*.
4. *3D mesh high poly* yang didapatkan dari teknik fotogrametri kemudian akan di *bake texture normal map* nya yang kemudian akan menjadikan *3D mesh low poly* menjadi terlihat detail seolah-olah *high poly* sehingga lebih menghemat *memory RAM* dan *Harddisk*.
5. Pemodelan 3D lebih optimal dengan alasan-alasan di atas.
6. Berdasarkan kuesioner dapat disimpulkan bahwa persentase penilaian rata-rata tertinggi terhadap film animasi pendek ini yaitu kategori baik dengan persentase 54,2%

5.2 Saran

Saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk penelitian lebih lanjut, teknik fotogrametri dapat diterapkan pada bidang lain misalnya pembuatan *video game*.
2. Teknik fotogrametri dapat diterapkan juga pada bidang *VR (Virtual Reality)* dimana benda-benda dunia nyata divisualisasikan ke dalam dunia *virtual*.

