

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari keseluruhan tahapan penelitian yang telah penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menampilkan tahapan demi tahapan proses pemodelan, tahapan demi tahapan proses penteksturan, dan menghasilkan dua model 3D manusia, pria dan wanita.
2. Metode *polygonal modeling* dan *unwrapping texturing* masih relevan sebagai metode dalam memodelkan objek manusia yang realistis.
3. Pada pengujian kilas balik penelitian, terbukti bahwa penelitian ini berusaha mempraktikkan efisiensi pemodelan. Dan hasil akhir berupa dua model manusia dengan jumlah poligon yang masih dapat dikategorikan sebagai *low poly* model.
4. Hasil pengujian *double exposure* mengatakan bahwa terdapat titik pada model yang sedikit menyimpang dari *blueprint*. Hal tersebut dikarenakan efek *smooth tool* yang mengubah volume model.
5. Dari evaluasi yang didapat dari beberapa pakar dalam bidang 3D, disimpulkan bahwa model yang dibuat telah realistis dalam hal proporsi, bentuk, dan tekstur, meskipun beberapa pakar menilai tekstur yang ada kurang realistis karena kenampakan tekstur masih terlalu mengkilap.

6. Gambar referensi (*blueprint*) sangat penting dalam pemodelan 3D, dan *blueprint* yang baik sangat menentukan bentuk akhir model yang baik pula.
7. Proses *unwrapping* berperan penting dalam memperlancar alur kerja proses penteksturan.
8. Normal *map* sangat membantu dalam menciptakan tekstur yang realistis.

## 5.2 Saran

Dikarenakan keterbatasan waktu, kemampuan, dan pengetahuan penulis, penelitian ini pastinya masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu penulis menyarankan beberapa hal yang bisa menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, dan juga untuk para pembaca.

1. Penelitian ini tidak sampai pada tahap memodelkan rambut. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat ikut menyertakan pemodelan rambut pada model dengan fitur *xgen* yang tersedia di Maya.
2. Penelitian ini tidak memodelkan area-area yang dianggap tabu. Disarankan penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk memodelkan objek manusia secara utuh tanpa sensor.
3. Hasil penelitian ini sangat memungkinkan untuk penelitian selanjutnya dengan tema *rigging* dan *animating* karena model yang dihasilkan telah berbentuk A pose.

4. Tata letak UV *map* setiap objek dalam UV set layout sebaiknya disimetriskan agar proses penteksturan lebih mudah dilakukan.
5. Bagi para pembaca, pemahaman mengenai *software* Autodesk Maya tingkat menengah diperlukan untuk memahami setiap tahapan pemodelan dan pemetaan UV dalam penelitian ini.

