

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan pada “Pembuatan *Modeling Character 3D "Son"* pada *Exhibition 2021*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan model 3D ini melalui beberapa tahap diantaranya *concept art*, mencari referensi, analisis, produksi dan melakukan evaluasi.
2. Dari hasil uji kebutuhan model dengan hasil akhir didapatkan semua poin kebutuhan telah terpenuhi.
3. Dari hasil kuesioner menggunakan skala Likert mendapatkan angka indeks 87% dan karakter Son secara presentasi masuk kategori “Sangat Baik” dan layak untuk dijadikan aset 3D pada animasi *Exhibition 2021*.

#### 5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar ke depannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang diberikan penulis adalah:

1. Dalam animasi 3D banyak sekali *software* yang bisa digunakan untuk membuat model 3D, setiap *software* memiliki kelebihan di bidang tertentu. Kombinasi beberapa *software* akan sangat membantu dalam membuat model 3D.
2. Setelah melakukan *retopology* sebaiknya dilakukan pengecekan terhadap *vertex* pada mesh agar model tidak rusak saat proses *rigging*.