

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *polygonal modeling* pada pembuatan 3D *environment* film pendek “Jogo Gabah” mampu menghasilkan visualisasi lingkungan yang presisi, proporsional, dan sesuai kebutuhan cerita. Proses *modeling*, *sculpting*, serta *texturing* menggunakan metode *procedural* terbukti efektif dalam menampilkan detail permukaan objek secara alami sekaligus meningkatkan efisiensi waktu produksi. Hasil uji ahli menunjukkan *environment* memperoleh nilai rata-rata 79% dan masuk kategori “Baik”, yang berarti aspek teknis, estetika, dan kesesuaian konsep visual telah memenuhi standar. Temuan tersebut diperkuat oleh uji khalayak umum dengan nilai 83%, yang menunjukkan bahwa *environment* dinilai “Sangat Baik” dan mampu memberikan pengalaman visual yang mendukung alur cerita film. Dengan demikian, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan teknik *polygonal modeling* dapat diterapkan secara optimal dalam produksi *environment* 3D bertema budaya Indonesia dan dapat menjadi referensi bagi pengembang animasi berikutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan untuk penyempurnaan karya ke depannya. Saran-saran berikut diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya maupun pengembang karya animasi 3D agar hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal, realistis, dan konsisten secara visual.

1. Efek gerakan alami seperti daun berterbangan tertup angin serta gerakan pada rumput dan daun pohon yang telah diterapkan pada shot 41 sampai 47 dapat dikembangkan lebih luas ke seluruh scene agar suasana hidup pada *environment* terlihat lebih merata di setiap bagian film.

2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan pergerakan dinamis lain seperti interaksi antar objek lingkungan (misalnya ranting yang bergoyang saat tertiup angin atau awan yang bergerak) agar hasil visual semakin realistis.
3. Proses *rendering* dan *lighting* dapat terus dieksplorasi, terutama dalam hal pengaturan intensitas cahaya dan bayangan, agar hasil akhir animasi terlihat lebih konsisten antara satu shot dengan *shot* lainnya.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau praktisi yang ingin mengembangkan karya serupa di bidang *modeling* dan *environment* 3D, khususnya dalam penerapan teknik *polygonal modeling* dan *procedural texturing* menggunakan *blender*.

