

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian mengenai perancangan aset visual pada film pendek "God's End Here", diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Teknik Modeling: Implementasi teknik Polygonal Modeling dan Digital Sculpting telah berhasil diterapkan untuk menciptakan aset karakter iblis yang detail. Penulis menggunakan metode *Polygonal Modeling* untuk membangun struktur dasar (*base mesh*) yang kokoh, kemudian dilanjutkan dengan *Digital Sculpting* untuk membentuk detail organik seperti anatomi otot, tanduk, dan efek luka bakar. Seluruh proses ini dilakukan sepenuhnya di dalam perangkat lunak Blender sesuai dengan batasan penelitian.
2. Evaluasi Teknis Pewarnaan: Dalam tahap penyempurnaan visual aset, penulis menemukan bahwa teknik pewarnaan manual (*Stencil*) memiliki keterbatasan resolusi. Sebagai solusi, penulis mengimplementasikan sistem Image Texture berbasis *Node Shader* di Blender. Solusi ini berhasil mempertahankan detail hasil *sculpting* dan tekstur kulit agar tetap tajam dan realistis saat di-render, tanpa perlu menggunakan perangkat lunak eksternal.
3. Hasil Validasi: Aset karakter 3D yang dihasilkan telah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli (dosen dan praktisi). Berdasarkan penilaian aspek *modeling*, *rigging*, dan *visual*, diperoleh skor persentase sebesar 90,67% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini membuktikan bahwa aset visual horor yang dirancang telah memenuhi standar kualitas untuk mendukung narasi film "God's End Here".

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini, penulis memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Peningkatan Kualitas Animasi: Disarankan untuk mengembangkan variasi gerakan yang lebih kompleks dan dinamis pada karakter. Eksplorasi gerakan agresif dan transisi antar pose yang lebih halus (*fluid*) sangat diperlukan agar karakter iblis terlihat lebih hidup, mengintimidasi, dan memberikan dampak visual yang lebih dramatis dalam mendukung adegan horor.
2. Efisiensi Hardware: Bagi peneliti selanjutnya, sangat disarankan untuk memperhatikan spesifikasi perangkat keras (*hardware*), terutama kapasitas RAM pada GPU, mengingat proses *digital sculpting* dan *rendering* dengan detail tinggi membutuhkan sumber daya komputasi yang besar.