

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan Penulis berjudul *Pembahasan Modelling 3D Karakter Monster Batu pada Scene "Summon Monster Batu"* pada Film "*Battle Park*" telah membuat suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Produksi pembuatan Karakter Summon Monster Batu dimulai dari adanya Brief produksi, lalu dikembangkan menjadi Teori kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional, Aspek Kreatif dan Teknis, dan dilanjutkan dengan Produksi Visual mulai dari Modeling, Texturing hingga Rigging
2. Pembuatan Karakter Monster Batu meliputi Modeling dengan teknik Pemodelan Polygon, diikuti Texturing dengan menggunakan Image Texture dan teknik Toon Shader, dan diakhiri dengan pemasangan Rigging Add-On Rigify Metahuman.
3. Berdasarkan dari Hasil Evaluasi Project dan Kegiatan dari pihak Mentor, Penulis mendapatkan presentasi 75,4% yang berarti tergolong Baik.

4.2. Saran

Setelah melakukan produksi pembuatan Karakter Summon Monster Batu lewat Pemodelan Karakter 3D dengan teknik Polygon, Penulis ingin memberikan Saran pada Pembaca yang membaca Skripsi ini sebagai referensi penelitian atau referensi penulisan Skripsi yang mengangkat tema Pemodelan Karakter 3D dari bebatuan untuk:

1. Pada Bagian Tekstur Karakter, Karakter masih kurang dalam menonjolkan efek style 2D sehingga disarankan adanya penambahan Material baru selain Material Tekstur utama pada Material Properties, yang menghasilkan Outline atau Lineart pada objek Karakter. Sehingga Karakter akan semakin terlihat memiliki efek style 2D karena adanya Garis Line Art.

2. Diharapkan kedepannya para Pembaca atau para Pengembang yang ingin mengembangkan Project ini, dapat mengembangkan Project Modeling Karakter ini atau Project Modelingnya sendiri yang lebih optimal dalam Modeling Mesh, Texturing hingga Rigging, terutama dalam pemasangan Texturing dan penambahan Efek 2D.

