



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis tentang perancangan *environment* untuk kebutuhan infografis animasi dengan konsep *isometric design* bertema kuliner kota Bogor dengan judul “Flavorful Bogor”, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan :

1. Penggunaan software Blender 3D menjadi sangat efektif untuk menciptakan visual isometric yang memiliki material diffuse, dikarenakan parameter yang digunakan dalam mengatur material, sederhana tetapi dapat menghasilkan visual yang dibutuhkan yaitu *isometric design*.
2. Shader yang dimiliki Blender 3D yaitu *Diffuse BSDF* sangat berguna dalam menghasilkan visual *isometric design* karena bertindak sebagai penerjemah material diffuse yang sudah diatur warnanya untuk selanjutnya dirender menjadi visual yang flat tetapi tetap memiliki volume dan bayangan.
3. *Isometric design* memiliki fungsi pemberi informasi spasial sebuah tempat sehingga menjadi gaya visual yang sesuai untuk perancangan sebuah *environment* infografis yang menerangkan suatu tempat.
4. Dalam proses simplifikasi atau penyederhanaan bentuk bentuk 3D yang akan menjadi sebuah objek yang dibahas harus memperhatikan apa saja

elemen yang harus dipertahankan atau dihilangkan karena akan mempengaruhi proporsi elemen 1 dengan lainnya.

5.2. Saran

Dalam proses perancangan *environment* dengan *isometric design* dan juga mendesain dunia virtual berdasarkan realita penulis dapat memberikan saran untuk memiliki perencanaan *workflow* yang tepat. Pertama pencarian dasar literatur yang tepat sesuai dengan gaya visual yang akan dicapai agar sesuai dengan kebutuhan, selanjutnya adalah mempersiapkan *software* yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan yang akan dicapai, lalu menentukan jenis objek objek yang akan dibahas dan parameternya sehingga perancangan memiliki alur yang jelas dan tidak membahas hal hal lain yang tidak berkaitan. Hal lain yang tidak kalah penting adalah pengetahuan akan tempat yang akan dibuat desain dunia virtualnya, perancang harus sangat paham apa yang menjadi acuan rancangannya. Proses-proses diatas dapat melancarkan proses perancangan karya secara keseluruhan dan juga penulisan skripsi lebih terarah.