



### **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**

Pada bab penutup ini penulis ingin menyampaikan kesimpulan dari hasil penelitian ini. Hal pertama yang penulis dapatkan saat melakukan proses visualisasi *low-poly* 3D aset pada animasi *corporate video PT Central Proteina Prima, TBK* adalah gaya *low-poly* akan sangat terlihat oleh mata manusia jika diterapkan pada aset dengan bentuk-bentuk organik. Pada kasus ini penulis menilai bahwa contoh yang sangat terlihat *low-poly* adalah bentuk daun pada pohon. Pada permukaan daun pertemuan antar poligon seperti menghasilkan garis-garis pada setiap sisi poligon.

Penulis menemukan bahwa saat proses visualisasi *low-poly* ada beberapa detail pada bentuk nyata yang harus dikurangkan. Beberapa detail yang dikurangkan seperti jumlah jendela, jumlah pintu, dan gagang pintu. Dalam hal ini penulis lebih menunjukkan simbol-simbol yang lebih mudah dimengerti oleh penonton. Contohnya seperti menambahkan logo dan poster, memperbesar ukuran dari papan logo pada *prima freshmart*, dan memperbesar ukuran uang di papan logo pada *hatchery*.

Dalam proses visualisasi penulis juga menemukan bahwa adanya unsur *flat design* pada 3D aset. Hal ini dapat ditemukan pada logo perusahaan dan poster berisi promosi produk pada *prima freshmart*. Hal ini juga sekaligus membuktikan bahwa gaya *low-poly* erat hubungannya dengan *flat design*.

## 5.2. Saran

Penulis ingin menyampaikan beberapa saran pada proses visualisasi *low-poly* 3D aset ini. Hal pertama yaitu dalam menganalisis referensi diperlukan ketelitian untuk mencari keunikan yang paling terlihat. Dalam hal ini sebagai contoh pada *hatchery* penulis secara implisit menjelaskan bahwa tempat tersebut merupakan produksi udang dengan menggunakan model udang pada papan logo, udang yang ada di kolam, dan boks yang terbuat dari gabus yang ditempelkan logo udang.