



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Untuk mendapatkan 3D yang menghasilkan kesan *papercraft*, diperlukan riset yang mendalam mengenai karakter kertas. Riset tersebut meliputi riset jenis kertas, bentuk, lipatan dan tekstur. Hal yang perlu diperhatikan untuk bagian *modeling* adalah sudut yang tidak lancip pada lipatan, bagian yang tidak rata dan beberapa bagian yang memerlukan *extra edge*. Sedangkan untuk tekstur, lebih memperhatikan bagian putih pada lipatan dan efek *bump* yang dihasilkan. Di sini yang harus diperhatikan adalah ketidak rapihan model tersebut untuk menghasilkan kesan yang lebih alami.

5.2. Saran

Saran yang penulis dapat berikan kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Universitas Multimedia Nusantara

Saran yang penulis dapat berikan kepada pihak kampus adalah pemberian materi sebaiknya lebih dikembangkan. Banyak materi yang tidak didapat selama proses kuliah tiga setengah tahun ini dan materi tersebut penulis dapatkan saat masa magang. Materi tersebut sangat berguna dalam pengerjaan tugas akhir. Penulis juga menyarankan untuk pihak kampus menyediakan komputer yang kuat dengan *software* yang memadai untuk mempermudah mahasiswa selama mengerjakan tugas akhir.

2. Mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir berikutnya

Bagi Mahasiswa yang ingin mengerjakan tugas akhir berhubungan dengan *papercraft* namun kurang mampu merakit *papercraft* tersebut, penulis menyarankan agar bekerja sama dengan salah satu aktivis PERI. Sedangkan untuk materi serta ilmu yang digunakan dapat bertanya ke dalam forum CGI Indonesia untuk mempermudah proses pengerjaan.

Penulis juga menyarankan agar tidak terpaku pada satu *software* selama pengerjaan tugas akhir. Sebagai contoh, penggunaan *poly paint* pada *zbrush* maupun *Autodesk Mudbox* sangat berguna saat *texturing*, dan sulit dicapai dengan *software* *3DSMax*. Pelajari juga pemakaian *normal map*, sebab *normal map* jauh lebih terlihat efek timbul yang dihasilkan dibanding menggunakan *bump map*.

Selain itu, jangan ragu-ragu untuk meminta bantuan *professional* untuk bagian yang di luar batasan masalah tugas akhir tersebut. Hal tersebut menguntungkan sebab selain menghemat waktu, hasil yang didapat juga lebih maksimal.