

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari analisis dan implementasi Teknik Mograph menggunakan Aplikasi Cinema 4D dalam pembuatan Animasi bumper adalah sebagai berikut :

1. Dalam mengimplemntasikan penggunaan modul MoGraph ini cukup banyak efek yang dapat di implementasikan pada pemberian efek animasi Bumper dan dalam pengimplementasinya sangat cukup mudah dan sangat membantu dan mempercepat pembuatan animasi bumper terutama bagi motion designer.
2. Pembuatan animasi bumper menggunakan aplikasi Cinema 4D ini melewati tiga tahap , yaitu tahap PraProduksi, Produksi dan Pasca Produksi.
3. Animasi Bumper dapan terlihat lebih unik dari hasil implemntasi sejumlah efek-efek gerak yang di implemntasikan dari sejumlah pilihan efek yang di sediakan di dalam semua modul mograph yang terdapat pada aplikasi Cinema 4D.
4. Dalam memberikan efek-efek animasi menjadi lebih hidup cukup dengan menggunkan modul MoGraph yang didalamnya Cukup banyak efek dapat di impemntasikan pada 3d modeling, contohnya memberikan efek cloner object (duplikasi objek), Dynamics (Efek Grafitasi), destruction (efek

hancur atau pecah) dan text efek bergerak. Ini lah yang membuat animasi cukup unik dan mudah di implementasikan pada objek 3d modeling dan membuat animasi lebih hidup.

5.2 Saran

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan pembuatan animasi Bumper menggunakan aplikasi cinema 4D :

1. Dalam proses rendering video Animasi bumper yang perlu di perhatikan jumlah fps (*Frame per Second*) sebaiknya menggunakan 30 fps ini dikarenakan semakin banyak jumlah fps semakin halus gerakan juga animasi yang di hasilkan.
2. Konsep, naskah dan storyboard yang telah dibuat harus menjadi acuan dalam pembuatan Animasi bumper pada saat modeling 3D dan pemberian gerak animasi bumper
3. sebelum proses render di lakukan perlu juga memperhatikan render engine yang digunakan guna mendapatkan hasil akhir animasi yang dapat menampilkan video animasi yang baik.
4. Dalam pembuatan Animasi bumper seorang motion desainer harus cukup memperhatikan spesifikasi computer, terutama dalam jumlah inti processor dikarenakan pada saat render animasi dalam bentuk video Processor akan digunakan secara penuh dalam saat render dan ini juga mempengaruhi seberapa lama animasi yang yang di buat dapat di proses menjadi video animasi.

5. Selama proses render motion desainer disarankan untuk mengganti HSF (*Heat Sink and Fan*) atau bisa disebut cooler processor, mengganti dengan Cooler AfterMarket dikarenakan pada saat proses render processor akan di gunakan full load, akibat dari proses render akan berdapakan panas berlebih pada prosessor.

