

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab - bab sebelumnya pada Design dan Perancangan Animasi 3 Dimensi kedalam Bentuk Film Pendek dengan Judul "My Robo Dog", penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan *modifier mirror* pada software blender, maka akan memudahkan proses *modelling* karena hanya perlu membuat model sebagian saja pada sisi kanan atau kiri dan model pada sisi lainnya akan secara otomatis terbentuk dengan ukuran dan model yang sama.
2. Menggunakan *modifier subdivisien Surface* pada software blender dapat memperhalus permukaan model. semakin besar angka *subdivisions* maka akan semakin halus permukaan model.
3. Menggunakan *blue-print* akan memudahkan proses *modelling* karena kita tinggal mengikuti bentuk yang sudah dirancang pada *blue-print*
4. Semakin banyak *poly* yang digunakan maka model akan semakin halus, tetapi akan berpengaruh pada kinerja komputer yang digunakan.
5. Menggunakan *ik-handle tool* pada proses *rigging* sangat membantu proses penganimasian karena *ik-handle tool* memiliki satu pusat yang

mengerakkan 3 joint tool sekaligus sesuai dengan gerakan alami pada makhluk hidup seperti berjalan.

6. Rendering yang digunakan menggunakan Mental ray yang terdapat pada software autodesk Maya dengan menggunakan *physical Sun and Sky* pada setting render sehingga memberikan lighting secara otomatis dan menghasilkan hasil render yang realistic.
7. final rendering yang digunakan menggunakan format video H.264 karena format tersebut memberikan kualitas lebih baik dengan ukuran file yang jauh lebih rendah dari kompresi MPEG-2 dan MPEG-4
8. Perlunya Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) dengan spesifikasi yang baik seperti standart minimum hardware pada bab 3 yang berfungsi mengoptimalkan kinerja dalam proses rendering.

## 5.2 Saran

Dari uraian pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan diatas, adapun beberapa saran yang dapat membantu dalam pengembangan perancangan animasi selanjutnya :

1. Proses animasi 3D My Robodog ini masih bisa dikembangkan agar hasilnya bisa lebih realistic
2. konsep alur cerita, ide cerita, tema dan desain karakter masih bisa dipertegas lagi dari project yang akan dibuat di awal pembuatan
3. Menggunakan *low poly* dalam proses pemodelan agar pada saat proses animasi tidak terlalu berat

4. menggunakan efek pada software 3D seminim mungkin agar pada proses animasi maupun rendering tidak berat dan tidak memakan waktu yang lama sesuai dengan spec hardware yang digunakan
5. Pencahayaan yang baik akan menghasilkan hasil render yang lebih realistic
6. Semakin cerita film animasi mengandung banyak *visual effect* yang baik, maka film akan semakin menarik

