

BAB V

PENUTUP

5.1 Hipotesis

Berdasarkan film animasi 3D “Timun Mas Lowpoly” yang telah dibuat maka dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Film animasi tiga dimensi dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Blender.
2. Teknik Lowpoly dapat mempercepat proses rendering karena jumlah vertices yang diolah lebih sedikit.
3. Film animasi 3 dimensi dapat dibuat menggunakan perangkat lunak bebas bayar dan perangkat keras dengan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi.
4. Proses rendering yang biasanya memakan waktu lama dapat dipercepat dengan mengurangi jumlah intensitas cahaya.
5. Rendering beberapa adegan dengan kemudian digabungkan dengan perangkat lunak tambahan lebih efektif daripada merender satu adegan penuh dalam satu waktu.

5.2 Saran

Pembuatan film animasi 3 dimensi “Timun Mas Lowpoly” ini memiliki beberapa kekurangan. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat animasi 3 dimensi adalah:

1. Diperlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi supaya hasil rendering animasi lebih maksimal.
2. Saat proses pembuatan modeling karakter perhatikan anatomi bagian-bagian tubuh yang akan dibuat. Hal ini akan memudahkan saat proses pemberian tulang rig dan animating supaya bagian tubuh yang ingin digerakan bergerak seperti yang diharapkan.
3. Ketika ingin membuat karakter berjalan atau berlari sebaiknya menggunakan *walking cycles* daripada menentukan letak obyek sedikit demi sedikit. Hal ini akan menghemat waktu jika dalam suatu *scene* banyak karakter yang melakukan adegan berjalan atau berlari.
4. Pembuatan storyboard sebaiknya dilakukan dengan matang supaya tidak terlalu banyak melakukan perubahan saat proses editing.
5. Penentuan suara sebaiknya dilakukan bersamaan saat proses pembuatan storyboard karena akan lebih sulit jika ditentukan saat proses produksi.