

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab- bab sebelumnya, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan sebuah film animasi dilakukan melalui 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Penerapan *dynamic simulation* sendiri dilakukan pada tahap akhir proses produksi setelah penganimasian.
2. Penerapan *dynamic simulation* pada film animasi 3D “*Turn Me Off*” dilakukan sesuai perancangan pada proses pra-produksi.
3. Penerapan *dynamic simulation* pada film animasi 3D “*Turn Me Off*” telah sesuai dengan alur cerita dan adegan dalam film animasi 3D “*Turn Me Off*” itu sendiri.
4. Pengaturan *dynamic simulation* yang tepat dapat memperkuat sebuah adegan.
5. Penerapan *dynamic simulation* tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk sebuah adegan gerakan animasi saja, tetapi juga untuk proses lain, misalnya penyusunan environment.

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Penerapan *dynamic simulation* pada film animasi 3D “*Turn Me Off*” terkendala pada *hardware* yang terbatas, untuk penerapan *dynamic simulation* selanjutnya disarankan menggunakan *hardware* yang mumpuni sehingga dapat memperlancar proses penerapan *dynamic simulation*.
2. Penerapan *dynamic simulation* memerlukan perancangan yang matang dalam proses pra produksi agar mempermudah proses produksi dan penerapan *dynamic simulation*.
3. Penerapan *dynamic simulation* sebaiknya dilakukan setelah proses animasi, karena setiap gerakan benda dapat mempengaruhi simulasi yang dilakukan, selain itu agar beban kerja komputer lebih ringan ketika proses animasi.
4. Penerapan *dynamic simulation* dapat dikembangkan lebih jauh lagi, baik untuk animasi, penggabungan dengan *liveshoot* ataupun media lainnya.