

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan mengenai teknik *path animation* dapat disimpulkan bahwa untuk pembuatan animasi *path* terlebih dahulu membuat garis, dimana garis tersebut digunakan untuk lintasan objek yang akan dijalankan. Untuk membuatnya menjadi bentuk 3D menggunakan *particle flow* pada *path*.

Penerapan teknik *path animation* sudah sepenuhnya cukup dan sudah sesuai, dengan jumlah presentasi 80% cukup dengan mengesampingkan hasil penilaian dari nilai video itu sendiri. Tidak ada aturan pasti dalam mengatur parameter yang digunakan untuk menerapkan teknik ini, yang dibutuhkan adalah rasa atau penjiwaan animator dalam membuat suatu animasi karena ini bukan merupakan ilmu pasti. Penggunaan teknik ini akan lebih membantu animator dalam membuat animasi gerak seperti animasi kereta api, animasi kamera dengan menggunakan suatu jalur untuk menjadi tumpuan gerak.

5.2 Saran

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

1. Diperlukan perancangan yang matang dalam menerapkan *path animation* pada sebuah animasi 3D, terutama dalam proses pra produksi agar mempermudah pada saat proses produksinya.
2. Kesulitan yang dihadapi yaitu pada saat pembuatan emitter yang ketika di render hasilnya halus, kelihatan animasi 3D nya dan kelihatan seperti nyata. Selain itu pada saat menganimasikan kamera sehingga animasi tersebut terdapat *feel* nya. Dan juga pada saat mengatur parameter yang kadang-kadang tidak sesuai yang diinginkan animator. Teknik ini juga dapat dipelajari secara instan, harus sering mencoba dan mempraktekannya dalam animasi lain.
3. Penerapan teknik *path animation* sebaiknya digunakan untuk animasi tanda tangan atau tulisan tangan, atau animasi kereta api, animasi kamera dan yang lebih penting lagi animasi yang membutuhkan *path* atau garis sebagai acuan objek yang dijalankan.