

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Penutup

Dari permasalahan dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam perancangan sebuah film animasi 3 dimensi, ada tiga tahapan besar yang dilakukan, yaitu:
  - Pra-produksi, yang meliputi ide tema, logline, dan lainnya
  - Produksi yang meliputi modeling, mapping, textureing dan lainnya
  - Pasca produksi yang meliputi compositing, video editing dan video compositing codec.
2. Ada banyak cara untuk membuat simulasi kerusakan dengan 3d max, baik dengan tool bawaan dari 3d max nya sendiri atau dengan plugin.
3. Menurut waktu dan cara pengerjaan, Rayfire merupakan tool yang bisa mempermudah dan mempercepat pembuatan simulasi kerusakan dibandingkan dengan menggunakan particle view yang sudah tersedia dari 3D max.
4. Berdasarkan Perbandingan Prosesor dan memory yang di gunakan Kekurangan dari Rayfire dalam membuat simulasi adalah penggunaan 100 % total Processor dan total Memory, sehingga sangat besar jika

dibandingkan dengan menggunakan particle view yang hanya menggunakan total 50% dari prosesor dan memory.



## 5.2 Saran

Berkaitan dengan adanya keurangan pada saat proses pembuatan animasi atau simulasi kehancuran, maka saran dalam pembuatan simulasi dengan ray fire adalah sebagai berikut. Semakin banyak jumlah total retakan pada rayfire yang dibuat sangat berpengaruh pada perangkat keras yang dimiliki oleh komputer, semakin baik perangkat keras yang dimiliki oleh komputer maka semakin mempercepat proses pembuatan simulasi.

