

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dari keseluruhan kegiatan yang telah dijelaskan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai Perancangan Film Animasi 3D “Sisi dan Cangkangnya”, Studi Teknik Camera Mapping, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan teknik Camera Mapping, sebuah gambar 2D dapat dipetakan sehingga tampak seperti 3D.
2. Penggunaan teknik Camera Mapping untuk dijadikan sebagai background maupun seting tempat pada sebuah film dapat membantuk kinerja komputer pada saat proses rendering agar menjadi lebih ringan dan lebih cepat.

#### **5.2 Saran**

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

1. Untuk pemotongan objek 2D diharapkan agar sehalus dan serapi mungkin agar memperoleh hasil yang maksimal pada saat diterapkannya Camera Mapping.
2. Untuk selalu memperhatikan posisi dan penempatan kamera pada saat di animasikan.