

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan animasi Lilo, dapat ditarik beberapa kesimpulannya yaitu :

1. Dengan menggunakan teknik *toon shader* hasil rendering animasi terlihat seperti 2 dimensi.
2. Pembuatan animasi sendiri dapat dilakukan melalui beberapa tahap yaitu Pra Produksi, Produksi dan yang terakhir adalah Pasca Produksi.
3. Pemberian *ambient light* pada proses rendering *Maya Software* menghasilkan cahaya yang tampak lebih terang dibandingkan dengan menggunakan *rendering Mentalray*.
4. Penggunaan teknik *toon shader* hanya dapat digunakan pada rendering *Maya Software*
5. Hasil akhir render video pada *Adobe Premiere Pro* menggunakan standar PAL 1920x1080,25fps
6. Proses rendering secara keseluruhan membutuhkan waktu 2 minggu.

1.2 Saran

Pembuatan animasi Lilo masih mempunyai beberapa kelemahan, untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan animasi dengan teknik toon shader ini adalah:

1. Untuk mempermudah dalam proses render, sebaiknya pemberian liner digabungkan menjadi satu layer dengan layer beauty.
2. Perhatikan lighting, warna background pada kamera, dan jangan lupa untuk mensmooth semua objek yang diperlukan, agar tampilan objek menjadi lebih halus ketika di render.
3. Ketika proses rendering pada Autodesk Maya, unmark layer *master layer* dan pastikan render layer yang diperlukan saja.

