

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sebagai penutup penulisan penelitian, pada bab ini akan mengulas hasil kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian tentang Analisa Hasil Arnold Render Dalam Model 3D Environment Pada Teaser Animasi Malioboroman PT. Aseli Dagadu Djokdja. Kemudian saran-saran diberikan sebagai catatan dan perbaikan yang akan mendatang. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan penulis maka dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Membuat animasi dalam skala perusahaan harus melalui beberapa tahapan, mulai dari tahapan awal hingga akhir harus selalu berdampingan dengan kemauan perusahaan seperti persiapan tim produksi, riset mendalam perusahaan, riset konten, riset teknik animasi, pengumpulan data, menganalisis permasalahan dari data, menentukan target produksi, hingga terbentuk gambaran awal untuk produksi. Kemudian saat produksi, setiap pengerjaan dan perubahan harus selalu lapor ke perusahaan, mencari solusi jika ada kendala dalam produksi, dan tahap akhir tim harus bisa memikirkan untuk mengimplementasikan untuk *publishing* dalam media apa, bagaimana memperkenalkan produknya, hingga melakukan evaluasi baik dalam tim maupun dengan perusahaan.
2. Pengerjaan selama 3 bulan dengan tim berjumlah 5 orang dapat menghasilkan sebuah konten animasi berupa teaser animasi dengan durasi 1 menit 33 detik beserta *credit title*.

3. Dari hasil analisis teknik render dengan Arnold Render didapatkan bahwa dengan hasil visual yang halus, memiliki keseimbangan warna yang cukup dan hasil visual yang bisa dikembangkan saat *Compositing* (pasca produksi) dapat memberikan ciri khas tersendiri pada objek 3D dalam animasi.
4. Dari hasil pengujian kebutuhan informasi dengan hasil akhir produk didapatkan bahwa semua poin kebutuhan telah terpenuhi.
5. Dari hasil pengujian dalam skala faktor, bahwa teaser animasi Malioboroman Jagoan Djokdja dengan hasil Skala Likert 80,96% dengan penilaian pada interval "Sangat Baik".

5.2 Saran

Selama penelitian berlangsung tentu tidak lepas dengan kesalahan dan kekurangan, baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Dengan begitu, penulis berharap untuk kedepannya penelitian yang telah dibuat dapat dikembangkan, baik dari segi variasi metode maupun perkembangan produk animasinya. Adapun saran penulis berikan sebagai berikut.

1. Perancangan animasi dapat lebih memiliki banyak waktu dalam riset pematangan konsep.
2. Diharapkan kedepannya animasi dapat dikembangkan kualitasnya, matang secara teknis maupun eksekusi saat produksi.
3. Diharapkan pembuatan animasi kedepannya dapat menggunakan banyak SDM dalam pengerjaannya dengan manajemen waktu yang tepat sesuai kapasitas.