

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasar atas penjelasan serta pembahasan materi pada bab I,II,III, dan IV, dan dengan telah dilakukannya pengumpulan data, analisis, perancangan dan implementasi pada "Pembuatan Iklan Televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Lightwave 3D 9.0", diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mencapai hasil yang realistis dalam dalam pembuatan iklan televisi 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta mengarah dalam bentuk pencitraan diri STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sebenarnya. Pencitraan tersebut berupa penghargaan dan prestasi yang diraih dan dimiliki oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ditunjukkan dalam isi iklan 3D STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Untuk mencapai hasil yang realistis maka dalam pemberian warna dan efek pada permukaan obyek 3D dilakukan teknik *texturing*. Teknik yang memberikan sebuah tekstur pada permukaan obyek 3D dari sebuah gambar yang ada di dunia nyata berupa kulit pohon, permukaan papan dan dedaunan.
3. Untuk mencapai hasil yang realistis maka dalam proses penganimasian dilakukan proses pemberian efek kaca pada kaca gedung STMIK

AMIKOM Yogyakarta dan *front glass* model/tokoh, efek angin bertiup pada bendera merah putih dan bendera logo AMIKOM, dan *lightning* yang menghasilkan bayangan pada setiap obyek 3D.

Secara keseluruhan dari kesimpulan yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik dan proses penganimasi-an yang digunakan dalam pembuatan iklan 3D ini telah mencapai hasil yang realistis dalam konteks rumusan masalah pada bab I.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan iklan televisi sangat dibutuhkan pemahaman yang baik tentang perancangan iklan, sinematografi, desain dan penguasaan pada software yang digunakan. Pemahaman tersebut dikhususkan agar dapat tercipta sebuah hasil iklan televisi yang berkualitas dengan tujuan mempromosikan produk terkait kepada masyarakat skala regional maupun global. Atas dasar itu maka hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1. Narasi dan ide cerita iklan bisa lebih dikembangkan sehingga tercipta jalan cerita iklan yang lebih baik dan jelas.
2. Pengambilan sudut pandang kamera dan penangkapan atau pengaturan pencahayaan yang mengenai obyek harus lebih diperhatikan agar diperoleh kualitas gambar/video yang lebih sempurna.

3. *Modeling, colouring, lightning, texturing, effect,* dan *rendering* dapat disempurnakan dengan mempelajari lebih dalam software yang digunakan dari tutorial yang ada.
4. Perancangan dan pembuatan *storyboard* serta pengaturan waktu harus terkonsep dengan baik, benar, dan matang sehingga dalam proses produksi dapat diperoleh hasil yang maksimal.

