

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat beberapa tahapan proses produksi dalam pembuatan video animasi 3D dengan menggunakan teknik *computer animation* atau *character animation* yaitu, *modeling, teksturing, rigging, animating, lighting, camera operation, dan rendering.*
2. Menggunakan *software autodeks maya* memudahkan untuk membuat karya – karya animasi karena dilengkapi fitur – fitur yang lengkap dan *user friendly.*

5.2. Saran

1. Sebelum mulai melangkah ke tahap proses produksi, sebaiknya persiapkan konsep secara matang mulai dari ide, tema, dan lain – lain karena tanpa konsep yang matang kedepannya akan mengalami hambatan.
2. Memperbanyak referensi dengan banyak menonton video klip dari band-band dalam negeri ataupun dari luar negeri untuk menambah wawasan baik dari segi ide maupun dari segi pemberian efek.
3. Untuk membuat animasi dan objek 3D, sebaiknya lebih banyak sering berlatih agar animasi 3D yang dihasilkan bisa maksimal dan untuk menambah *skill.*

5.3. Kendala Dalam Membuat Video Klip Animasi 3D

1. Pada saat proses produksi, penulis menemui kendala yaitu pada pembuatan *modeling character* karena butuh ketelatenan dalam membuat bentuk badan ataupun bentuk wajah.
2. Pembuatan gerak animasi yang dirasa masih sangat jauh dari gerak animasi yang ada difilm – film atau di tv.