

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah proses pembuatan film animasi 3D *Anaglyph* selesai, maka bisa diambil kesimpulan bahwa :

1. Dengan mengoptimalkan software 3D Studio Max 2010 kita bisa membuat film animasi 3D *Anaglyph* yang sederhana, namun tetap memberikan kesan 3 dimensi. Software sekelas 3D Studio Max 2010 tidak hanya sekedar untuk *modelling* saja, bahkan bisa melakukan animasi yang kompleks. Ini tergantung dari pemahaman kita tentang *software* ini dan didukung dengan kreatifitas kita. *Hardware* menjadi tidak terlalu penting kalau kita bisa memanfaatkan semua fasilitas yang ada dengan spesifikasi yang cukup bagus.
2. Dalam pembuatan film ini, Adobe After Effect CS 4 hanya untuk proses penggabungan 2 video agar menjadi video *anaglyph*. Dengan penggunaan Adobe After Effect CS 4 kita menambahkan efek dalam video, agar film lebih bagus.
3. Untuk mendapat efek 3D yang lebih bagus, perlu latihan yang banyak dalam pengaturan kamera pada saat proses *animating*. Karena kita harus

benar-benar memperhatikan *effective zone*-nya. Dan itu sangat bergantung pada pengaturan kamera serta *framing* dalam satu *scene*.

1.1. Saran

Apa yang sudah kita lakukan dalam pembuatan film animasi 3D *Anaglyph* ini telah memberikan banyak pelajaran dalam bidang animasi. Namun tentu masih banyak kekurangannya, maka dari itu perlu saran sebagai pertimbangan, agar ke depannya hasil yang didapat lebih baik lagi. Beberapa saran yang mungkin bisa jadi bahan pertimbangan, yaitu :

1. Untuk lebih memperlihatkan efek 3D, perhatikan penempatan obyek. Di sini meliputi arah pergerakan obyek maupun kameranya, lalu komposisi latar depan (*foreground*) dan latar belakang (*background*) terhadap obyek, dan yang paling penting adalah jarak antara obyek dan kamera. Karena ini yang menentukan berhasil atau tidaknya efek 3D.
2. Jika kita terbatas pada hardware, maka buatlah obyek yang sederhana. Karena semakin detail obyek, tentu semakin menambah *memory*, dan hal ini bisa memperlambat proses *rendering*.
3. Proses pembuatan *video anaglyph* "mungkin" bisa juga dilakukan pada software 3D Studio Max. Hanya mungkin saya belum menemukan literturnya. Karena pernah beberapa artikel yang menjelaskan bahwa pembuatan gambar *anaglyph* dapat dilakukan dalam software 3D Studio Max, namun konsekuensinya butuh spesifikasi *hardware* yang lebih tinggi.

4. Pemilihan jenis kompresi file saat rendering juga penting, karena akan menentukan hasil akhir video. Jika kita memilih *Uncompressed*, maka konsekuensinya ukuran filenya akan besar, dan untuk ke tahap berikutnya akan memperberat beban *memory*. Maka pilih jenis kompresi file yang tepat untuk mempertimbangkan *hardware*.

