

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab – bab sebelumnya pada Desain dan Perancangan Animasi Iklan 3D Club Harmonis, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan teknik standar primitive pada software 3ds max, maka dasar pembuatan objek pada proses modeling memiliki parameter parameter yang membangun objek tersebut.
2. File rendering yang digunakan menggunakan format compresi H.264 karena format tersebut memberikan kualitas lebih baik dengan ukuran file yang lebih rendah atau biasa disebut MPEG-4.
3. Perlu nya kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) dengan spesifikasi yang baik seperti standart minimum hardware pada bab 3 yang berfungsi mengoptimalkan kinerja dalam proses rendering.

5.2 Saran

Dari uraian pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan diatas, adapun beberapa saran yang dapat membantu dalam pengembangan perancangan Iklan 3D selanjutnya :

1. Proses pembuatan Iklan 3D Club Harmonis masih bisa lebih ditingkatkan atau dikembangkan lagi agar hasilnya lebih realistic.

2. Konsep alur cerita, ide cerita, tema dan desain karakter atau mascot masih bisa dipertegas lagi dari project yang akan dibuat di awal pembuatan.
3. Menggunakan low poly dalam proses pemodelan agar pada saat proses animasi tidak terlalu berat.

