

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan film animasi 3D berjudul “Boomerang”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang animasi 3D Boomerang menggunakan software Blender 3D? Dalam merancang animasi 3D ini melalui tahap produksi yang meliputi ide cerita hingga pembuatan storyboard, produksi hingga rendering dalam tahap pasca produksi.
2. Dari hasil uji cerita animasi 3D menunjukkan pemahaman penonton/responden terhadap cerita animasi 3D “Boomerang” adalah 82,7%.
3. Dari hasil uji animasi 3D “Boomerang” ini menunjukkan bahwa nilai uji animasi 3D “Boomerang” adalah 84,1%. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang bagus terhadap animasi 3D “Boomerang”.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan animasi 3D yang lebih baik membutuhkan spesifikasi computer yang lebih baik, agar proses rendering tidak memakan banyak waktu.
2. Pemberian warna pada object harus lebih diperhatikan lagi .
3. Dalam penganimasian harus dioptimalkan lagi.

