

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian penelitian yang telah selesai dari pembuatan animasi 3D “Si Kancil Mencuri Mentimun” sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Dalam pembuatan animasi menggunakan 12 *frame per seconds* masih kelihatan sedikit kaku, tapi gerakan animasi masih terlihat lancar.
2. Pada rendering masih menggunakan 1080p terlihat kurang halus sebab terbatasnya alat dan waktu render 3 hari, disarankan menggunakan 4K akan tetapi memakan waktu cukup lama serta perlu spesifikasi perangkat yang mumpuni.
3. Peletakan posisi kamera 360 derajat menyesuaikan tinggi tanah dan penglihatan mata, serta mengatur jarak kamera pada objek tidak saling bertabrakan.
4. Saat dalam pembuatan animasi 3D *rendering* berupa gambar-gambar mencapai 3000 *frame* yang dihasilkan.
5. Dari hasil pembuatan animasi 3D *virtual reality* membuat pada responden perubahan menonton animasi lebih nyata.
6. Pada *rendering internal* hanya menggunakan CPU perlu core yang banyak, lebih baik gunakan *cycle render* lebih realitis akan tetapi memakan proses pengerjaan cukup lama.

## 5.2 Saran

Dari uraian pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan ini masih banyak memiliki kekurangan, adapun saran dari penulis simpulkan sebagai berikut ini :

1. Saat *rendering* perlu mengukan format sampai 4K karna merender secara keseluruhan 360 derajat gambar panorama luas.
2. Masih belum terlihat halus pada gerakan animasi, masih menggunakan 12 *frame per seconds* dibutuhkan banyak 24 *frame*.
3. Masih menggunakan *rendering internal blender* hanya menggunakan CPU tanpa GPU, terbatas pada grafis belum terlihat lebih nyata.
4. Penambahan *sound* masih belum sempurna masih belum sinkron dengan gerakan animasi.

