

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian bab satu hingga bab 4 dalam pembahasan mengenai “Pembuatan Film Pendek 3D Animasi ‘Smile Marco’ Menggunakan Blender” maka dapat dibuat kesimpulan, yaitu:

- 1) Proses pembuatan film animasi 3D berjudul “*Smile Marco*” terdiri dari 3 tahap, yaitu:

- a. Pra produksi

Pada animasi “*Smile Marco*” dilakukan pengumpulan ide dan referensi untuk membuat konsep awal perencanaan aplikasi. Setelah itu dilakukan pembuatan logline sebagai jalan cerita utama animasi yang dikembangkan menjadi synopsis dan juga naskah cerita. Selanjutnya membuat desain awal karakter dan environment sebagai referensi desain objek 3D. Dalam tahap ini juga dilakukan pengumpulan audio seperti suara karakter, *sound effect*, dan juga *background music*. Lalu storyboard dibuat untuk referensi pada saat proses animasi.

- b. Produksi

Pada proses produksi diawali dengan membuat model 3D dari desain yang dibuat saat pra-produksi. Lalu model 3D dilakukan pemotongan model yang disebut *UV Mapping* ke dalam kanvas 2D dan diberikan material untuk warna dan juga tekstur tampilan luar yang disebut tahap *texturing*. Masuk ke tahap *rigging* dimana model 3D diberikan tulang atau *bone* sehingga dapat bergerak dalam tahap *animating*. Animating pada *Smile Marco* dilakukan dengan pembereian *key* utama dan *in-between* yang mengikuti prinsip animasi sehingga karakter atau objek bergerak natural dan *smooth*. Setelah itu, dilakukan tahap *rendering* untuk menghasilkan kumpulan gambar berurutan.

- c. Pasca Produksi

Kumpulan gambar berurutan dan audio yang ada digabung dan disesuaikan dengan storyboard serta ditambahkan efek visual tambahan

sehingga menjadi video animasi yang utuh dalam bentuk video berekstensi mp4 dengan resolusi 1280x720p 24fps. Video ini di-*upload* pada platform *Youtube* untuk kebutuhan publikasi.

- 2) Dari evaluasi *Beta Testing* di dapat *Index* dengan kategori setuju dengan persentase 83,10% dari 40 responden.

## 5.2 Saran

Penulisan penelitian Tugas Akhir ini tentunya masih banyak kekurangan, tidak luput dari kesalahan baik disengaja maupun tidak. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran yang dapat dikembangkan lagi untuk penelitian berikutnya antara lain:

1. Proses perancangan animasi harus diperbaiki dan lebih matang lagi terutama pada cerita dan *storyboard* sehingga mempermudah proses produksi dan pasca produksi.
2. Perlu penambahan variasi *angle* pada adegan yang membutuhkan *shot* dramatis agar lebih menarik.
3. *Setting Layout* perlu penambahan *asset environment* dan *texture*.
4. Jika menggunakan banyak program 3D dalam produksi animasi perlu *baking texture*, namun jika hanya lingkup satu aplikasi akan lebih baik tanpa perlu *baking texture* dikarenakan file project akan membengkak.
5. Pembuatan animasi perlu adanya video referensi untuk membantu dalam proses produksi.