

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengumpulan data analisis perancangan dan implementasi dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 5.1.1 Untuk pembuatan 3D animasi khususnya, pembuatan *Environment* Jembatan Ampera yaitu sebagai berikut:
 - a. Sebelum pembuatan *Environment* Jembatan Ampera 3D, tahap yang harus dilakukan adalah tahap pemodelan menggunakan metode *polygonal modelling* Autodesk Maya sesuai dengan *concept art* yang sudah dibuat sebelumnya.
 - b. Setelah pembuatan *modelling* 3D dilanjutkan dengan pembuatan tekstur pada modeling dengan pewarnaan atau pemberian *material* pada model objek. Sehingga akan menyerupai objek dengan karakteristik tertentu.
 - c. Setelah di tekstur dilanjutkan dengan pembuatan animasi 3D *Environment* yaitu jembatan, kendaraan dan kapal.
 - d. Tahap terakhir yaitu *Lighting* yaitu tahap pengaturan pencahayaan dan bayangan agar hasil dari komposisi warna yang dibuat dapat sesuai yang diinginkan.
 - e. Setelah proses akhir dari keseluruhan rendering dan animator bisa menggunakan model 3D yang dibuat dengan model-model 3D yang lain untuk membuat satu film atau iklan animasi 3D agar bisa dinikmati oleh publik dengan menggunakan windows media player klasik untuk sebuah media hiburan.
- 5.1.2 pembuatan *Environment* Jembatan Ampera dapat memberikan inovasi terhadap publik tentang sejarah Jembatan Ampera dari simulasi pembuatan 3D *Environment*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatan *modelling Environment* agar dapat memahami tempat-tempat atau lokasi objek agar terlihat lebih realis dengan aslinya.
- b. Dalam pembuatan *Environment* disarankan agar kita mengetahui seberapa banyak partikel yang akan digunakan semakin banyak partikel yang dibuat maka semakin berat hardware yang dihasilkan.

