

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam perancangan media informasi Visualhore Studio Yogyakarta maka dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan video animasi pada perancangan media informasi Visualhore Studio Yogyakarta ini membutuhkan beberapa tahap proses yakni pra-produksi dimana langkah awal ini adalah mengumpulkan data, merancang ide dan konsep, merancang naskah dan merancang *storyboard* kemudian setelah kerangka itu matang tahap berikutnya adalah produksi dimana proses ini seperti pembuatan aset animasi, dan *dubbing* narasi. Langkah yang terakhir adalah pasca produksi pada proses ini seperti *compositing*, dan *final editing*, serta *rendering*.
2. Hasil dari perancangan media informasi Visualhore Studio Yogyakarta berupa video animasi kombinasi 2D dan 3D *motion graphic*, berdurasi 2 menit dan berformat .mp4.
3. Video Iklan ini dibuat per *scene*, setiap *scene* dibuat *composition* agar tidak terlalu banyak layer pada project yang dibuat.

4. Video animasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan, serta sudah di setujui oleh pihak objek. Berdasarkan kebutuhan fungsional, hasil dari video animasi Visualhore Studio Yogyakarta ini mampu menampilkan logo, pelayanan yang ditawarkan, lima unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.

5.1 Saran

Untuk pengembangan media informasi Visualhore Studio Yogyakarta, berdasarkan analisa kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan kedepannya, yaitu :

1. Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menampilkan objek solid, disarankan untuk menambahkan objek 3D dengan metode sculpture untuk kedetailan objek berupa texture dan juga dapat menyajikan objek 3D dengan pola yang rumit.
2. Menambahkan variasi animasi pada object 3D seperti hair simulation, fluid, dan lainnya agar citra Visualhore terbangun lebih kuat.
3. Pengolahan objek 3D pada penelitian ini menggunakan software 3d Element yang mana ada keterbatasan untuk mengolah objek dengan lebih dinamis, disarankan untuk melibatkan penggunaan 3D software lain agar lebih leluasa dalam mengolah objek 3D.

4. Gunakan perangkat dengan spesifikasi lebih tinggi untuk kemudahan dalam proses perancangan yang berfokus pada objek 3D.

