

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang dilakukan penulis diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana cara merancang dan membuat asset 3D air untuk video iklan Scientea's menggunakan teknik *Fluid Simulation* mampu diselesaikan dengan lancar dan sukses
2. Proses pembuatan video iklan terdiri dari 3 tahapan perancangan yakni pra-produksi yang berisi ide dan storyboard. Lalu tahapan produksi diantaranya syuting, editing dan rendering. Tahapan terakhir yaitu compositing serta final rendering.
3. Pembuatan video iklan melalui proses pengumpulan data dan analisis untuk mengetahui beragam informasi yang ingin disampaikan.
4. Dan dari perhitungan presentasi skala likert oleh masyarakat umum mendapat presentase dengan rata-rata sebesar 91,6%, dapat disimpulkan bahwa masyarakat umum sangat setuju dengan asset 3D air dalam iklan Scientea's
5. Setelah itu, hasil dari perhitungan rata-rata presentasi skala likert 71,5% oleh para ahli Multimedia, dan dapat di simpulkan bahwa para ahli Setuju Dengan teknik simulasi air ini dalam video iklan Scientea's.

### **5.2 Saran**

Pada akhir penelitian ini, tentunya penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Saran ini berdasarkan pada saat pelaksanaan selama proses penelitian, lalu berniat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang positif. Saran yang diberikan penulis antara lain:

1. Diperlukan device yang mumpuni agar selama proses pengerjaan berjalan dengan lancar serta tidak ada kendala
2. Lebih diperhatikan lagi mengenai penggabungan *Live Shoot* dan 3D
3. Ketika mengerjakan simulasinya lebih fokus lagi dalam pengerjaannya agar tidak salah perhitungan

