

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada Teaser Animasi The Monocerus Of Tara Dengan Shader Subsurface Scattering . Penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan shader Subsurface scattering pada karakter di teaser animasi The Monocerus Of Tara membuat karakter memiliki material atau shader yang dapat menyebarkan cahaya dan memantulkan kembali secara acak kepermukaan sehingga terlihat memiliki dimensi didalamnya.
2. Shader Subsurface scattering mengakibatkan waktu render lebih lama dibanding dengan shader lainya.
3. Penggunaan berbagai addon yang disediakan Blender sangat bermanfaat untuk mempercepat proses modeling.
4. Pemakaian software Blender tidak hanya untuk modeling 3D saja melainkan bisa untuk editing video dan compositing.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Matangkan alur cerita, *character design*, ide cerita, tema, dan *storyboard* dari *project* yang akan dibuat di awal pembuatan.
2. Buatlah jadwal *deadline modeling, animating, rendering* yang jelas dan usahakan tepat waktu dalam mengeksekusinya agar tidak terus mengulur – ulur waktu ketika proses pengerjaannya berlangsung.
3. Pada saat *modeling karakter*, perhatikan *wireframe* nya agar pada saat *rigging* dan *skinning* tidak banyak mengalami kesulitan.
4. Harapan penulis, semoga teaser animasi *The Monocerus Of Tara* ini bisa menjadi referensi atau acuan agar kedepannya dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi.