

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Bosan Di Rumah” Menggunakan Teknik *Low-Poly*, telah berhasil dirancang dan dikembangkan menjadi film pendek animasi dengan memanfaatkan teknik *low-poly*. Teknik ini terbukti efektif dalam menciptakan *visual* yang sederhana namun menarik, serta memudahkan proses animasi dan *rendering*.
2. Penggunaan teknik *low-poly* dalam film pendek ini terbukti memberikan sejumlah manfaat, antara lain :
 - Efisiensi : Teknik *low-poly* mempercepat proses pembuatan dan *rendering* animasi, mengurangi waktu dan sumber daya yang dibutuhkan dibandingkan dengan model *high-poly*.
 - Estetika unik : Gaya *visual low-poly* memberikan tampilan estetis yang unik dan menarik, sesuai dengan tema cerita yang ringan.
 - Performa : Animasi dengan teknik *low-poly* lebih responsif dan tidak membebani perangkat keras secara berlebihan, yang memungkinkan penggunaan di berbagai *platform* dan perangkat.
3. Penerapan teknik *low-poly* diterapkan dengan baik dalam pembuatan karakter, *environment*, properti dan elemen visual lainnya. *Pose to pose* dan prinsip animasi lainnya diterapkan untuk memastikan gerakan yang natural dan dinamis.
4. Hasil akhir film pendek menunjukkan bahwa animasi *low-poly* dapat menciptakan pengalaman *visual* yang memuaskan dan mendukung alur cerita dengan baik.
5. Beberapa tantangan dalam penerapan teknik *low-poly* termasuk pengaturan pencahayaan dan tekstur untuk menjaga kualitas *visual* meskipun menggunakan model yang sederhana.

6. Solusi yang diterapkan termasuk pemilihan palet warna yang tepat dan teknik *shading* yang efektif untuk memastikan bahwa animasi tetap menarik dan estetik.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penelitian ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan untuk peningkatan di masa mendatang :

1. Meskipun teknik *low-poly* efektif, menambahkan beberapa elemen detail secara selektif bisa meningkatkan kedalaman *visual* dan kompleksitas tanpa mengorbankan performa. Sebaiknya eksplorasi teknik lain yang dapat dikombinasikan dengan teknik *low-poly* untuk mencapai efek *visual* yang lebih kaya dan beragam.
2. Mengadopsi dan mengintegrasikan alur kerja yang lebih efisien dalam proses pembuatan animasi, seperti penggunaan alat bantu atau teknik otomasi untuk mempercepat proses produksi.
3. Mengumpulkan umpan balik dari audiens dan rekan-rekan dalam industri untuk memahami kekuatan dan kelemahan animasi, serta untuk mendapatkan saran perbaikan.
4. Mendokumentasikan proses dan teknik yang digunakan dalam proyek ini untuk referensi di masa depan dan untuk berbagi pengetahuan dengan komunitas animasi.
5. Mengembangkan strategi publikasi yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memanfaatkan platform digital untuk distribusi.