

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada proses pembuatan scene 3D pada animasi “Tripping Point” dengan judul Bagaimana Pembahasan Animasi 3D Scene Parade Pada Animasi Hybrid “Tripping Point”, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Environment 3D parade dalam animasi “Tripping Point” dilakukan melalui tahapan observasi, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Teknik yang digunakan dalam pemodelan aset 3D parade animasi “Tripping Point” menggunakan primitive modelling dan *box modelling*.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan gelembung dan *confetti* menggunakan *particle system*.
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *Skydome* dan langit menggunakan *shader*.

#### **4.2. Saran**

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Pembahasan Animasi 3D Scene Parade pada Animasi Hybrid “Tripping Point”, penulis menyimpulkan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pencahayaan antara environment dan karakter pada shoot Elli terbangun di depan gedung. Disarankan memberikan cahaya tambahan kepada karakter Elli dan mengatur shadow agar karakter Elli tidak terlihat flat.
2. Shoot kamera pada scene kucing terlalu rendah, disarankan mengubah ketinggian kamera agar pergerakan parade kucing lebih terlihat.