

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1 KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian yang sudah dilakukan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan adegan pertumbuhan bunga pada film animasi 3D *Antventure* ini dilakukan dengan tahap brief produksi, analisis kebutuhan, desain, produksi, pasca produksi dan evaluasi.
2. Penggunaan *geometry node* dapat menghasilkan 2 animasi yaitu pertumbuhan bunga dan pertumbuhan putik.
3. Dari hasil penilaian pihak industri pada teknis pembuatan produk didapatkan nilai 81.7% dengan kategori "Sangat Baik".
4. Penggabungan penggunaan *geometry node* dan *cloth simulation* menghasilkan animasi pertumbuhan putik.

### 4.2 SARAN

Setelah penyusunan skripsi ini selesai, penulis mempunyai beberapa saran sebagai masukan yaitu sebagai berikut:

1. Material pada tangkai bunga masih berupa material sederhana sehingga belum terlihat realistis
2. Posisi munculnya bunga tidak pas pada ujung tangkai bunga
3. Bunga mekar sebaiknya semua masuk ke dalam *frame* dan tidak terpotong
4. Material putik masih terlihat pucat
5. Kedepannya dapat ditingkatkan lagi dalam hal material sehingga warna dan tampilan yang dihasilkan lebih bagus dan sesuai
6. Diharapkan kedepannya mampu memperbaiki dari segi peletakan maupun *timing* animasi sehingga posisi setiap objek sesuai