

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah diuraikan pada beberapa bab sebelumnya, berikut adalah kesimpulan yang penulis dapatkan antara lain yaitu:

1. Pembuatan film animasi 3D *The Volcano Blast* ini terdiri tiga tahap yaitu :
  - a. Pra produksi yaitu mempersiapkan yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi seperti perancangan ide, naskah, konsep, dan *storyboard*.
  - b. Produksi yaitu pembuatan *asset* atau kebutuhan yang sudah ditentukan seperti *modelling* 3D, *sculpting*, *texturing*, animasi, *render test*, dan *render sequence*.
  - c. Pasca produksi yaitu penambahan efek penunjang mulai dari *compositing* video, editing *sfx*, editing video dan *sfx*, dan *rendering*.
  - d. Mengetahui tahapan tersebut maka dapat menghasilkan format video berekstensi (.mp4), audio (.wav), *file background* (.jpg) dengan menggunakan *plug-in Fluids* Autodesk Maya, dan *frame rate* 24 fps yang berdurasi 2 menit 30 detik yang akan ditayangkan pada 2 platform media daring yaitu :
    - i. Youtube
    - ii. InstagramTV / IGTV

2. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh responden pada saat mengisi kuesioner, hasil penerapan *fluid dynamics* secara keseluruhan sudah mendekati realistik dengan nilai sebesar 89,2%.
3. Dalam teknik pembuatan menggunakan *plug-in* yang tersedia yaitu *Fluids Dynamics*, peneliti mampu memahami bagaimana penerapan simulasi yang berasal dari alam dan dapat dikonversi ke parameter *digital* komputer. Seperti kejadian awan, laut, dan erupsi.

## 5.2 Saran

Penulisan naskah tugas akhir ini tentu masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis menuliskan beberapa saran yang bisa dikembangkan lagi untuk membuat animasi yang lebih baik di masa mendatang antara lain:

1. 3D Animasi sangat bergantung kepada *Peripheral* Komputer. Maka harus di perhatikan dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dimiliki.
2. Dalam Animasi Simulasi melakukan RnD yang intens atau membuat percobaan adalah hal yang sangat penting untuk mencapai target simulasi.
3. Menguasai secara Teori dan Teknis Softwrenya. Dengan demikian, sebagai peneliti dalam *progresnya* tidak akan terhambat apalagi tertunda di tengah jalan.
4. Keinginan atau tekad yang kuat untuk belajar.