

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada penerapan teknik metal shader pada “Morocco Flea and Street Market” 3D Scene menggunakan Renderman 21 dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses *Modeling* menggunakan Autodesk Maya 2016 lalu melakukan *Texturing* objek pada Adobe Photoshop CC 2015. Untuk *final compositing* menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2015.
2. *Texturing* dan *Shading* pada objek metal menggunakan teknik *metal shader* Renderman 21 karena sangat memudahkan proses produksi karena parameter *roughness* yang mudah diatur. Kemudian untuk *lighting* menggunakan *DomeLight* dan *DistantLight* milik Renderman 21 menghasilkan visual yang bagus dan *powerfull*. Untuk *rendering* juga menggunakan Renderman 21 karena kualitas render per *frame* yang dihasilkan oleh *batch render* sangat bagus dan mempersingkat waktu produksi.
3. Berdasarkan hasil *Testing* penerapan teknik metal shader pada “Morocco Flea and Street Market” 3D Scene menggunakan Renderman 21 dapat disimpulkan video animasi ini layak dan sesuai standar film animasi dan visualisasi arsitektur.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Dalam video animasi “Morocco Flea and Street Market” 3D Scene menggunakan Renderman 21 penggunaan *shader metal* dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan *texture* lain pada material *shader*.
2. Penambahan *character* dan animasi yang mendukung suasana di pasar loak serta penambahan aset seperti lain dalam pengembangan selanjutnya agar dapat menghasilkan video animasi yang lebih menarik lagi.
3. Penambahan aset agar scene yang ditambikan lebih menarik dan lebih hidup.
4. Penambahan gambar HDRI untuk membuat lighting yang dihasilkan ketika render lebih kaya refleksi.