

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam proses pembuatan film animasi 3D “Value Time”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan film animasi 3D “Value Time” melalui 3 Tahap utama yaitu :
 - a. Tahap Pra Produksi

Ide cerita film “Value Time” yaitu seorang anak laki-laki yang tidak menghargai dan menggunakan waktu dengan baik. *Logline* yaitu sikap anak laki-laki setelah menyesal akan perilakunya, dengan total 6 *scene* pada *script* dan 4 *scene* pada *storyboard*, 23 *cut* dan durasi 3 menit.
 - b. Tahap Produksi

Modelling menggunakan teknik *low poly*, *texturing* menggunakan *Uvs mapping*, penganimasian menggunakan teknik *frame by frame* dan animasi karakter, pencahayaan *ambient*, teknik kamera *move* dan *stay*, serta menggunakan maya software dalam render 3D.
 - c. Tahap Pasca Produksi

Pembuatan video closing menggunakan Adobe Premiere Pro, dan penggabungan semua file ke Adobe Premiere Pro.
2. Total Durasi film animasi 3D “Value Time” yaitu 183 detik atau 3menit lebih 3 detik, dengan format .MP4 dan codec H.264.

3. Hasil kuisioner film animasi 3D “Value Time” yang terdiri dari 30 responden yaitu film animasi 3D “Value Time” masuk pada skala sangat baik dan disukai oleh 83,216% dari total responden yang mengisi kuisioner.
4. Film animasi 3D “Value Time” telah diupload ke media Youtube, dan sudah dapat ditonton oleh orang banyak.

5.2 Saran

Dari uraian pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, adapun beberapa saran yang dapat membantu dalam pengembangan perancangan animasi selanjutnya yaitu :

1. Pada proses *texturing* bangunan rumah dan lingkungan rumah masih terlihat kurang natural.
2. Pengaturan pencahayaan masih bisa dikembangkan agar *texture* pada objek terlihat lebih realistik.
3. Kualitas film animasi 3D akan lebih baik apabila menggunakan render mental ray pada saat render animasi 3D.
4. Perlu ditambah 3D painting pada landscape agar terlihat lebih menarik dengan banyak tanaman, agar tidak membebani proses rendering.