

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka pembuatan *company profile* animasi 3D Ladangku Production dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Company profile* animasi 3D Ladangku Production Banjarnegara sudah sesuai dengan konten yang berlaku dari pihak Ladangku Production Banjarnegara.
2. Tahapan-tahapan dalam pembuatan *company profile* animasi 3D Ladangku Production Banjarnegara meliputi perancangan ide, perancangan konsep, penulisan *script* (naskah), perancangan *storyboard*, *modelling*, *texturing*, *lighting*, *animation*, *rendering*, *dubbing*, dan *testing*.
3. Dari kebutuhan fungsional yang telah dikemukakan, *company profile* animasi 3D Ladangku Production Banjarnegara memuat semua tentang Ladangku Production Banjarnegara sehingga bisa menjalankan fungsinya sebagai media informasi.
4. Teknik *box modeling* adalah teknik pemodelan poligonal yang menggunakan model resolusi rendah dan direferensikan ke model resolusi tinggi yang dapat diedit interaktif secara *real time*.

5.2 Saran

Company profile animasi 3D Ladangku Production ini memiliki kekurangan. Untuk itu, agar penelitian ini selanjutnya dapat mencapai kesempurnaan, maka ada beberapa saran dari peneliti, yaitu:

1. Penulis berharap akan ada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan *company profile* animasi 3D yang telah ada dengan konsep dan penyajian yang lebih menarik dengan hasil 3D yang lebih realistis lagi dengan menggunakan render Vray.
2. Pada penelitian selanjutnya perlu diperhatikan lagi untuk kualitas suara narasi yang lebih dipersiapkan dengan matang sehingga bisa menghasilkan hasil yang lebih baik lagi.

