

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan film trailer berjudul “*REVENGE WAR*” menggunakan teknik *shattering*, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut;

1. Penerapan teknik *shattering* membantu para desainer film animasi 3 dimensi untuk membuat visualisasi secara natural dengan bentuk pecahan mendekati aslinya dengan skala lebih kecil.
2. Penerapan teknik *shattering* bermanfaat sebagai menu pilihan tambahan dalam pembuatan atau produksi film animasi 3 dimensi.
3. Kelebihan dalam teknik *shattering* adalah mudah untuk membuat kreatifitas sesuai dengan keinginan. Kelemahannya adalah teknik *shattering* diatas adalah *plugin Pulldownit* untuk *software 3ds max 2013* dan model 3D yang digunakan diutamakan berasal dari software itu pula, sebab jika di campur dengan model dari software lain, dalam pembahasan ini adalah model dari *software maya 2013* sebenarnya dapat digabung dengan model 3ds max, tetapi dalam proses *rendering* sering terjadi *error* dikarenakan perbedaan susunan pembacaan *vertex* dan *edge*, sehingga pada saat melakukan render *didalam software 3ds max 2013* terkadang atau bahkan sering mengalami *crash* atau *error* dari program tersebut. Peluang dari pemanfaatan teknik *shattering* adalah dapat digunakan sebagai visualisasi melalui media video ataupun sebagai teknik tambahan. Sedangkan ancaman dari teknik *shattering* ini yaitu sedikitnya tenaga ahli dalam bidang tersebut menjadikan pengembangan dan inovasi kurang maksimal dalam menciptakan berbagai kreatifitas dalam film animasi 3 dimensi.

5.2 Saran

Penerapan teknik shattering perlu dikembangkan untuk banyak bidang produksi film animasi 3 dimensi, sehingga dapat berkembang gagasan dan ide dalam menciptakan kreatifitas film animasi 3 dimensi. Kurangnya lapangan pekerjaan dalam bidang tersebut menjadikan salah satu factor kendala dalam melahirkan kreator-kreator baru. Sehingga kedepan agar para kreator berbakat baru dapat menciptakan sebuah lapangan kerja sendiri.

