

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap pembuatan animasi 3D “JOGJA IDEA”, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Video Animasi ini di tujukan untuk peserta seminar yang di lakukan jogja idea dan pengunjung website perusahaan jogja idea
2. Isi dari video ini adalah memperkenalkan jasa layanan apa saja yang ada di jogja idea
3. Penerapan *polygonal modeling* dalam animasi 3d memberikan kemudahan bagian animator dalam membuat bidang , karena terdiri dari titik dan *subdivision surface* atau yang sama dengan *HyperNURBS* memberikan efek halus pada karakter yang setelah di lakukan modeling
4. Video animasi ini memberikan suasana yang berbeda untuk peserta seminar perusahaan jogja idea
5. Proses *Rigging* animasi ini menggunakan *Joint tool*. Pada proses ini penting untuk memasang *joint tool* di bagian tubuh vital karakter animasi seperti tangan,kaki,mata dan persendian tulang. Karena akan mempermudah animator dalam membuat animasi ini di proses selanjutnya
6. Pemberian control pada mata sangat penting agar pergerakan mata bersamaan di saat proses animasi karakter

7. Dalam Proses *Modelling* animasi karakter 3D juga idea menggunakan teknik *HyperNURBS*, sedangkan untuk pembuatan 3D dari property pendukung seperti logo Seo dan Koin pada animasi menggunakan *Primitive Modeling* dan *HyperNURBS*.
8. Lama waktu proses *rendering* dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti material, pencahayaan, dan jarak. Sehingga perlu untuk melakukan penjadwalan saat melakukan proses *rendering*, seperti proses *rendering* yang memakan waktu lama di render terlebih dahulu

5.2 Saran

1. Perlunya pemahaman yang lebih mendalam untuk memanfaatkan fungsi kontrol pada objek 3D agar mempermudah pada proses penganimasian.
2. Untuk penganimasian objek 3D, dianjurkan agar tidak pernah menyerah memahami berbagai tutorial animasi tahap per tahap.
3. Usahakan untuk merencanakan waktu *rendering*, dan pastikan komputer tidak sedang dioperasikan untuk kegiatan lainnya.