

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan dalam penelitian ini yang telah di bahas pada bab sebelumnya, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan film animasi 3d "*Race*" terdiri dari 3 tahapan yaitu pada tahap pertama peneliti menentukan ide dan konsep film lalu dilanjutkan dengan pembuatan konsep art dan storyboard. Pada tahapan kedua adalah produksi yaitu membuat karakter 3d yang sesuai dengan konsep art. Pada tahapan yang terakhir adalah pra produksi yaitu mengkompositing hasil render 3d untuk dijadikan sebuah film animasi 3d.
2. Cara untuk mengimplementasikan *depth of field* pada kamera di Autodesk maya dengan menggunakan *distance tool* agar mengetahui jarak panjang antara kamera dengan objek 3d lalu di tambahkan pada atribut *depth of field*.
3. Rigging untuk karakter 3d ini pada peneliti ini dengan cara menggunakan teknik rigging *connect to parent* dengan memanfaatkan *curves* yang di gabungkan pada karakter dengan menggunakan *constrain* sehingga karakter dapat bergerak sesuai yang di inginkan.

## 5.2 Saran

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

1. Film animasi 3d Race ini masih dapat di kembangkan lagi agar dapat lebih sempurna.
2. Pematangan konsep kurang dalam lagi masih bisa di buat lebih menarik lagi pada alur cerita, ide cerita, dan pada desain karakter
3. Pada saat proses *Rigging* belum sempurna karena masih terdapat beberapa gerakan yang kaku.
4. Untuk mendapatkan efek kedalaman atau depth of filed pada animasi 3d masih dapat di kembangkan lagi agar mendapat hasil yang lebih maksimal

