

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, maka pembuatan skripsi dengan judul “Penerapan Teknik *Projection Mapping* pada *Background* Animasi 2D untuk *Teaser Video Klip*” dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya penerapan teknik *Projection Mapping* untuk *background* animasi 2D *scene* dengan pergerakan kamera ekstrim dapat dimaksimalkan.
2. Perubahan titik persepektif pada *background* animasi maupun pada animasi 2D dapat dipermudah dengan penerapan *dummy* pada 3D *work space*.
3. Modeling aset *background* menjadi lebih berdimensi dan berbentuk.
4. Proses animasi pada *background* animasi 2D lebih mudah dilakukan dengan 3D *work space* dengan penerapan teknik *Projection Mapping*.
5. Teaser video klip “The Agony – Delusi” dapat digunakan sebagai media promosi Band dan sebagai parameter minat masyarakat terhadap video klip musik dengan animasi.

5.2 Saran

Dengan keterbatasan dan kurang yang dimiliki penulis dalam mengerjakan skripsi sehingga masih terdapat banyak kekurangan pada hasil akhir proyek ini. Kritik dan saran sangat dibutuhkan bagi penulis sehingga untuk kedepannya dapat memaksimalkan dalam mengerjakan proyek lainnya. Kiranya dengan segala Kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan dan analisis di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan grafis yang baik maka proses *painting* pada aset *background* harus diperhatikan saat pemilihan warna, sehingga aset satu dengan lainnya memiliki komposisi warna yang baik.
2. Dalam penerapan teknik *Projection Mapping* aset *background* dengan kedetailan bentuk serta proses pemberian *edges* yang sesuai dan tepat dapat membantu memperkuat bentuk yang dibangun.
3. Penempatan aset *background* pada 3D *work space* harus diperhatikan karena pada teknik *Projection Mapping* ini tidak seutuhnya berbentuk objek maka penempatan pada saat framing kamera harus diperhatikan agar tidak terlihat cacat pada aset *background* dalam *shot*.
4. Dengan keterbatasan penguasaan *software* yang penulis miliki penerapan teknik *Projection Mapping* sebenarnya dapat dilakukan dalam satu *software* saja yaitu menggunakan *software* Blender atau *software* pendukung pengolah animasi 3D.

Demikian saran yang penulis sampaikan agar dapat diterima sebagai masukan, pembelajaran, serta menjadi inspirasi untuk pengembangan dengan teknik *background* animasi 2D yang lebih baik.

