

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Perancangan dan Pembuatan Animasi 3D Tata Tertib Lalu Lintas Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak TK” yaitu :

1. Pembuatan animasi 3D *Rambu Lampu Lalu Lintas* menggunakan beberapa bagian dalam pembuatannya. Untuk menampilkan jumlah dari bagian – bagian dalam pembuatan simulasi penggunaan *Rambu Lampu Lalu Lintas* yaitu dengan memilih menu *display*, kemudian memilih *heads up display* dan pada kolom *poly count* beri tanda centang. Maka akan muncul jumlah dari bagian-bagian dalam pembuatan animasi simulasi penggunaan *Rambu Lampu Lalu Lintas*. Berikut adalah jumlah bagian dari pembuatan animasi 3D *Rambu Lampu Lalu Lintas*.
 2. *Vertex* = 276886
 3. *Edges* = 540708
 4. *Face* = 264956
 5. *Tris* = 529697
 6. *UVs* = 445817
2. Kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan *standard high definition* Youtube yaitu HDV-HDTV 1080px, dengan *frame rate* 24 fps serta menggunakan resolusi 1920 x 720 *pixels*.
3. Video dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video seperti Windows Media Player, Wondershare Player, VLC atau MPC.
4. Untuk pembuatan animasi dengan latar belakang banyak gedung atau perkotaan biasanya membuat proses animasi melambat karena banyaknya *polygon* yang perlu diproses. Oleh karena itu, untuk membuat latar belakang perkotaan cukup dengan membuat *polygon* kubus yang kemudian di-*texturing* dengan tekstur gedung sehingga dapat mempersingkat waktu.

5. Dalam proses implementasi pada Anak-Anak TK RAUDHATUL ATHFAL SAMASUNDU SULAWESI BARAT, animasi dipublikasikan melalui Youtube dan respon dari Anak-Anak terutama Anak-anak TK cewek cukup baik.
6. Rincian waktu yang diperlukan dalam pembuatan animasi 3D *Rambu Lampu Lalu Lintas* adalah sebagai berikut :
- | | |
|-----------------------|--------------------|
| a. <i>Modelling</i> | = 60 hari/ 2 bulan |
| b. <i>Texturing</i> | = 3 hari |
| c. <i>Lighting</i> | = 1 hari |
| d. <i>Animating</i> | = 4 hari |
| e. <i>Rendering</i> | = 12 hari |
| f. <i>Compositing</i> | = 1 hari |
| g. <i>Editing</i> | = 5 hari |
| h. Durasi Video | = 2 menit 49 detik |

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan Perancangan Animasi 3D *Rambu Lampu Lalu Lintas* ini, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Durasi dari animasi masih terlalu singkat dan belum bisa menggambarkan dengan baik bagian – bagian yang menjelaskan tentang penggunaan *Rambu Lampu Lalu Lintas* ini secara detail.
2. Tampilan *Environment* dari animasi masih kurang realistis karena pada pembuatan animasi pada tahap *texturing* masih belum terlalu detail. Animasi akan terlihat lebih realistis jika dilengkapi dengan awan bergerak, dan lebih banyak kendaraan yang ditambahkan Seperti Mobil, Bus dan Model Manusia.
3. Dalam proses *Rendering* diharapkan menggunakan *Personal Computer* (PC) yang memiliki spesifikasi yang tinggi agar waktu yang diperlukan saat *rendering* bisa lebih cepat. Jika PC memiliki spesifikasi yang tinggi, maka animasi bisa di-*setting* dengan

kualitas terbaik tanpa khawatir dengan waktu yang diperlukan untuk menjalankan proses *rendering*.

4. Animasi akan lebih baik jika teknik kamera dimaksimalkan dengan teknik yang standar. Karena dengan teknik kamera yang baik, maka akan memberikan tampilan visual yang bagus dan membuat hasil video yang menarik dan mudah dipahami maksud dari pembuatannya.

