

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan film animasi 3D berjudul "Shadow", maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang animasi 3D *Shadow* menggunakan software Blender 3D ? Dalam merancang animasi 3D ini melalui tahap pra produksi yang meliputi ide cerita hingga pembuatan *storyboard*, produksi hingga *rendering* dalam tahap pasca produksi.
2. Dari hasil uji cerita animasi 3D menunjukkan pemahaman penonton/ responden terhadap cerita animasi 3D "Shadow" adalah 80%.
3. Dari hasil uji animasi 3D "Shadow" ini menunjukkan bahwa nilai uji animasi 3D "Shadow" adalah 79.6%. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang bagus terhadap animasi 3D "Shadow".

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain sebagai berikut.

1. Pembuatan animasi 3D dalam kualitas tinggi dibutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi khususnya GPU karena dalam proses pembuatan

animasi 3D membutuhkan spesifikasi GPU yang tinggi agar proses *rendering* bisa berjalan lancar dan tidak memakan waktu yang lama.

2. Pemberian visual efek pada animasi sangat berpengaruh dalam waktu render.
3. Pengaturan rigging pada object harus diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan rigging yang ada.

