

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan periklanan produk furniture GHOLLAN Studio, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Budget* atau biaya merupakan faktor penting dalam pembuatan sebuah iklan, namun bukan yang utama. Yang paling penting dalam pembuatan sebuah iklan adalah kreatifitas yang meliputi desain furniture, penempatan angle untuk rendering, *editing* dan lain sebagainya.
2. Dengan dinuatnya periklanan menggunakan 3d Visual ini dianggap sangat membantu perusahaan tersebut dalam mempromosikan produk – produknya pada khalayak ramai khususnya di wilayah Yogyakarta dan Jakarta.
3. Tahapan tahapan penting dalam pembuatan iklan 3D GHOLLAB penulis bagi menjadi tiga bagian yaitu :
 1. pertama, adalah pematangan ide yang nantinya akan digambarkan dalam sebuah *storyboard*.
 2. Kedua, adalah proses pengerjaan yang meliputi pembuatan produk furniture dan pemodelan bagian bagian sebagai kebutuhan pelengkap rendering untuk hasil yang memuaskan nantinya. Untuk pemodelan 3D penulis menggunakan Sketchup 2015, kemudia proses rendeirng menggunakan Vray. Pada proses editing memerlukan banyak waktu

karena dimulai dari pemilihan warna atau material pada objek dan lighting menggunakan Rectangle light dari Vray.

3. ketiga, adalah menggabungkan semua bagian bagian yang sudah dibuat kedalam satu scene untuk kemudian dilakukan final rendering.
4. alat yang digunakan dalam pembuatan iklan GHOLLAB masih kurang maksimal sehingga kualitas gambar yang dihasilkan sedikit kurang bagus.

4. Kesimpulan untuk aplikasi dan Augment Camera (AR)

- a. mampu membuat sebuah Augment Reality (AR) yang dapat memvisualisasikan atau menampilkan sebuah objek tiga dimensi (3D) dari beberapa kategori produk furniture yaitu Table, Seating, Storage, dan Accessories melalui sebuah media yang disebut dengan marker yang diambil dari gambar web katalog produk dan dikemas kedalam sebuah aplikasi yang menarik untuk digunakan bagi user atau calon konsumen.
- b. Mampu membuat visualisasi objek tiga dimensi (3D) yang ditampilkan didalam aplikasi Augment Reality (AR) dengan menggunakan media mobile smartphone berbasis Android, yang mana dari visualisasi objek tiga dimensi (3D) yang ditampilkan user dapat berinteraksi dengan objek tiga dimensi (3D) tersebut dengan menggerakkan marker agar merotasi bentuk 3D kemudian dapat kembali ke menu utama aplikasi.

5.2 Saran

Penulisan laporan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, wacana dan wawasan bagi pembaca maupun peneliti ilmiah yang akan mengambil tema yang sama yaitu pembuatan iklan 3D Visualisasi. Penulis sangat menyadari bahwa pembuatan iklan maupun laporan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan dan bahan pemikiran oleh pengembang selanjutnya sehingga dapat menjadi lebih baik. Adapun saran yang dapat penulis berikan berdasarkan atas apa yang penulis alami selama masa pembuatan iklan adalah sebagai berikut:

1. Persiapkan sematang mungkin segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan proses pembuatan iklan. Buatlah *schedule* agar pembuatan iklan berjalan dengan lancar dan sesuai waktu yang diharapkan.
2. Buatlah sebuah *storyboard* yang serinci mungkin dan benar-benar menggambarkan bentuk produk yang akan diimplementasikan dalam pembuatan iklan.
3. Jangan terlalu banyak melakukan pengeluaran yang tidak berguna, manfaatkanlah peralatan yang ada jika sudah memenuhi kebutuhan minimal untuk dijadikan sebagai alat penunjang selama proses produksi.