

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang “Pembuatan Film Animasi 3D “Bully” Sebagai Media Edukatif Pada Channel MTA TV Surakarta Menggunakan Autodesk Maya 2017” yaitu :

1. Dengan adanya video animasi ini , kesadaran anak terhadap perilaku bully dapat tersampaikan dilihat dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan.
2. Penggunaan angle kamera dapat mempengaruhi feel yang ada dalam film animasi.
3. Kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan *standart full high definition* yaitu HDV-HDTV 1080p 25, dengan *frame rate* 25 fps serta menggunakan resolusi 1920 x 1080 *pixels*.
4. Video dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video seperti GOM Player.
5. Untuk pembuatan animasi dengan latar belakang banyak taman , sekolah serta gedung biasanya membuat proses animasi melambat karena banyaknya *polygon* yang perlu diproses. Oleh karena itu, untuk membuat latar belakang seperti gedung kota cukup dengan membuat *polygon* kubus yang kemudian di-*texturing* dengan tekstur gedung sehingga dapat mempersingkat waktu.

6. Dalam proses implementasi kepada anak – anak maka video ini di pertontonkan secara langsung di sekolah saat jam istirahat kemudian meminta juga penilaian standar animasi kepada pihak MTA TV.
7. Rincian waktu yang diperlukan dalam pembuatan animasi 3D *Bully* adalah sebagai berikut.

| | |
|-----------------------|---------------------|
| a. <i>Modelling</i> | = 120 hari/ 4 bulan |
| b. <i>Texturing</i> | = 5 hari |
| c. <i>Lighting</i> | = 1 hari |
| d. <i>Animating</i> | = 10 hari |
| e. <i>Rendering</i> | = 7 hari |
| f. <i>Compositing</i> | = 1 hari |
| g. <i>Editing</i> | = 1 hari |
| h. Durasi Video | = 3 menit 39 detik |

5.2 Saran

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

1. Rigging karakter serta animasi masih kasar dan kaku sehingga masih belum maksimal dalam menjelaskan jalan cerita dengan baik.
2. Tampilan *Environment* dari animasi masih kurang realistis karena pembuatan animasi pada tahap *texturing* masih belum terlalu detail. Animasi akan terlihat lebih realistis jika dilengkapi dengan awan bergerak,

dan batas-batas dari setiap sudut permukaan bisa ditutup dengan latar belakang pegunungan atau perkotaan.

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 lebih dimaksimalkan seperti pada teknik kamera yang dipakai standar animasi hollywood. Karena dengan teknik kamera yang baik, maka akan memberikan tampilan visual yang menarik dan membuat hasil animasi mudah dipahami maksud dari pembuatannya.

