

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari seluruh tahapan yang telah ditempuh selama dalam proses pembuatan *video animasi 3D* “Saluran Air Mampet”, serta dengan total nilai dari pengujian uji kelayakan tahap kedua yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan pembuatan *video animasi 3D* telah melalui beberapa tahap, seperti penentuan ide cerita, konsep, teknik pembuatan, pengumpulan data referensi, analisa kebutuhan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi sampai dipublikasikan.
2. Untuk pembuatan efek air, penulis menggunakan *nParticles* yang kemudian di *convert* menjadi *mesh* dengan diberikan *texture ocean shader* yang diubah sedemikian rupa agar menyerupai air kotor.
3. Berdasarkan skala likert, hasil simulasi air yang diperoleh untuk *video animasi 3D* “Saluran Air Mampet” sudah mencapai hasil yang meyakinkan.

#### 5.2 Saran

Setelah selesai menyusun skripsi ini, penulis memiliki beberapa saran sebagai masukan yang tertera sebagai berikut:

1. Memperbaiki peletakan sumber pencahayaan dan mencoba untuk merender menggunakan Arnold Renderer.
2. Menambah variasi macam *texture* yang berbeda pada setiap objek agar environment tidak terlalu *repetitive*.

3. Memperhalus dan memperkecil ukuran partikel pada simulasi air supaya gerakan menjadi lebih natural.

Bagi peneliti selanjutnya, ada beberapa hal yang ingin penulis sampaikan yang berupa:

1. Mulailah untuk mencoba mencari ide penelitian jauh sebelum mengambil mata kuliah akhir.
2. Diharapkan untuk mencari dan menggunakan referensi yang lebih banyak lagi agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

