

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada Analisi dan Penerapan Blueprint Untuk Desain Level Menggunakan Unreal Engine 4 pada Video Animasi Fly through Dengan Asset Autodesk Maya dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Pembuatan video animasi flythrough “Small Town” melewati berbagai tahapan dimulai tahap pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.
- Unreal Engine sebagai *toolsoftware* pengembang untuk pembuatan video animasi 3D “Small Town”
- Blueprint pada Unreal Engine selain digunakan untuk pembuatan game, dapat juga digunakan sebagai pembuatan animasi. Dengan memanfaatkan blueprint kita dapat mengatur pergerakan daun-daun pada pohon sehingga tidak harus menggerakannya satu persatu. Dengan blueprint Unreal dapat mengatur hasil render yang akan didapat di akhir produksi.
- Pembuatan asset menggunakan maya memudahkan dalam pembuatan asset yang digunakan pada unreal engine, karena unreal tidak memiliki tool yang memudahkan pembuatan asset 3D seperti Maya 2014.

- Proses rendering menggunakan Unreal Engine 4 sangat efektif yang memiliki realtime render membuat proses produksi berjalan lebih cepat dibandingkan menggunakan software 3D pada umumnya karena hasil yang dibuat pada editor terlihat sama dengan hasil yang sudah di render pada proses akhir.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Sebelum menerapkan pembuatan animasi dengan Unreal Engine 4 pastikan spek computer yang di gunakan memadai atau akan kesulitan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Pahami konsep blueprint sebelum menerapkan pembuatan animasi menggunakan Unreal Engine 4 .
3. Buatlah model dengan polygon seminim mungkin jika ingin membuat animas dengan game engine karena sangat berpengaruh terhadap performa game engine itu sendiri .