

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap pembuatan Film animasi pendek “Battle Of Badminton” *rendering* menggunakan mesin *render mental ray*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Untuk membuat animasi 3D diperlukan perencanaan atau gambaran tentang ide cerita animasi yang akan dibuat, agar memudahkan dalam pembuatannya. Serta membutuhkan pemahaman yang lebih tentang software – software yang akan digunakan untuk animasi 3 dimensi.
2. Dengan *rendering* pada objek 3D menggunakan mesin *render mental ray* membuat gambar terlihat lebih halus dan lebih realistis.
3. Lama waktu proses *rendering*, dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti *modeling*, *texturing*, dan pencahayaan, sehingga perlu spesifikasi komputer yang tinggi.

5.2 Saran

1. Untuk membuat animasi 3 dimensi yang bagus maka perlu pemahaman yang lebih mendalam tentang software-software animasi dan banyak berlatih.
2. Banyak-banyak melihat tutorial 3D dari modeling, texturing, lightning dan animasi. Serta jangan pernah menyerah memahami dari sebuah tutorial 3D animasi tahap demi tahap.
3. Usahakan untuk menyimpan semua file atau data-data yang akan dibuat di autodesk maya dalam satu folder sehingga tidak ada material yang hilang saat dipindah dikomputer lain.
4. Untuk penelitian selanjutnya pembuatan film animasi 3D "Battle Of Badminton" menggunakan autodesk maya bisa menambahkan dekorasi ruangan atau menambahkan penonton yang sedang menyaksikan pertandingan bulu tangkis.