

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya berbagai tahapan dalam pembuatan film animasi pendek “Ternyata Mas Boy” serta pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan prinsip dasar animasi sangat diperlukan dalam proses animasi. Implementasinya dapat menghasilkan gerakan karakter yang realistis dan membuat film animasi menjadi lebih hidup.
2. Dalam pembuatan animasi ini *rendering* dilakukan dalam dua tahap yaitu, *rendering* adegan utama untuk animasi karakter 3D dan *rendering* beberapa *still image* untuk keperluan *motion graphic*.
3. Penggabungan animasi 3D dan pembuatan 2D *motion graphics* dikerjakan bersama di dalam *software adobe after effects* . Pada tahap ini penyisipan *motion graphics* berpengaruh pada durasi animasi 3D, sehingga pemotongan dan penyesuaian durasi harus dilakukan dengan teliti untuk memperoleh transisi yang baik.
4. Hasil *rendering* dari *after effects* ke dalam format *.avi uncompressed* akan mendukung kualitas keluaran hasil akhir selanjutnya yang dilakukan di dalam *software premiere pro*. Hasil akhir film animasi pendek 3D yang di-*export* ke dalam format *.avi uncompressed* menghasilkan kualitas warna dan gerakan yang sama dengan *source*-nya, sedangkan jika diexport dengan format *.mp4* resolusi 1280x720p ukuran file yang dihasilkan jauh lebih kecil dengan kualitas

warna dan gerakan yang tidak terlalu jauh berbeda dari *source*-nya sehingga sangat berguna untuk menghemat ruang penyimpanan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, beberapa saran yang dapat penulis sampaikan diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk membuat film animasi menggunakan kombinasi grafis 3D dan 2D, perlu konsep yang matang di tahap perencanaan awal. Konsep yang tidak matang dapat mengganggu kelancaran proses produksi.
2. Modeling karakter dengan *polygon* yang rapi akan membantu proses *skinning*. Susunan *polygon* pada geometri mempengaruhi deformasi.
3. Waktu yang dihabiskan untuk *rendering* dengan *mental ray* bergantung pada spesifikasi *hardware* komputer. Usahakan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi tinggi untuk menghemat waktu.
4. Manajemen waktu sangat diperlukan karena proses produksi animasi 3D melalui berbagai tahap yang cukup panjang. Pengerjaan secara individu akan menyita waktu yang cukup lama, bila memungkinkan kerjakan dengan tim.