

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis dan perancangan pembuatan animasi 3D “Space Battle” menggunakan Unity ini, peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin bahwa:

1. Pembuatan animasi 3D menggunakan Unity dapat dilakukan secara mudah karena banyaknya tool yang disediakan oleh Unity.
2. Unity memiliki Asset store sendiri sehingga kebutuhan asset saat membuat animasi dapat langsung terpenuhi hanya dengan mengimport dari asset unity.
3. Pembuatan video secara langsung dari Unity dapat dilakukan dengan dua cara, menggunakan time.capture script yang akan menghasilkan frame gambar urut, dan menggunakan plugins AVPro yang akan merekam scene menjadi sebuah video berformat avi.
4. Penggunaan script time.capture diperlukan penyusunan gambar menjadi sebuah video, software yang digunakan adalah virtualdub yang dapat menyimpan file dalam format avi.
5. Penggunaan visual efek partikel yang banyak akan berdampak pada meningkatnya sistem yang dibutuhkan.

5.2. Saran

Agar dapat dikembangkan oleh penelitian berikutnya, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan dalam membuat animasi menggunakan *game engine*:

1. Animasi 3D dapat dikembangkan dengan game engine lainnya seperti *unreal engine*, *cryengine*, atau *frostbite engine*.
2. Untuk menghasilkan animasi yang beragam, dapat menggunakan objek yang memiliki animasi sendiri seperti manusia, objek dapat berjalan, berlari dan melakukan aksi yang beragam sehingga menyuguhkan animasi yang dinamis.
3. Penggunaan objek dengan detail tinggi akan menghasilkan gambar yang tajam dan visual yang jernih.
4. Dalam menggunakan efek visual yang banyak memerlukan kebutuhan sistem yang tinggi agar tidak menghambat dalam menampilkan adegan *frame by frame* nya.