

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap selama proses pembuatan Video Simulasi Tata Cara Pendaftaran Calon Legislatif pada KPU Kabupaten Buru Selatan, dengan menggunakan animasi 3D, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pembuatan modeling karakter yang dilakukan pada layar kerja Autodesk Maya 2015, lebih memudahkan peneliti dalam pengerjaannya. Karena tools yang ada pada Autodesk Maya lebih sederhana dan sangat *usefull* disbanding dengan software 3D lainnya.
2. Pemberian texture pada tiap karakter maupun object bangunan yang dibuat dengan mengimport material warna dari folder pada computer, dapat memberikan kesan yang real atau hidup pada object karakter, dibandingkan dengan menggunakan warna yang ada pada layar tersebut. Hal tersebut juga dihidupkan oleh penggunaan dan penempatan lighting yang tepat.
3. Proses pemberian rigging pada karakter sangat dibutuhkan, sehingga dalam pengerjaannya sangat membutuhkan ketelitian, ketika salah satu *rig* tidak ditempatkan dengan baner, maka seluruh *rig* juga akan berantakan. Sehingga dalam pemberian *rigging* ini peneliti menggunakan *HumanIK*.

4. Peneliti lebih dimudahkan dengan tools yang ada pada Autodesk Maya, dalam memberikan efek penghalusan pada karakter, yaitu *Skinning* atau *Paint Skin*. Bekerja pada bagian yang tidak rata atau bagian yang tidak pada tempatnya, sehingga dapat dilihat pada karakter menggerakkan bagian tubuhnya dengan halus atau semua berada pada tempatnya.
5. Pada tahap *animating*, peneliti menggunakan teknik gerak - set keyframe. Sehingga tiap gerakan pada karakter terdapat key frame, hal ini berguna untuk menyelaraskan gerakan sekaligus menghalus gerakan pada karakter. Sehingga gerakan tidak terlihat terputah-putah.
6. Setup *render* pada *Mental Ray*, dengan mengaktifkan pembuatan *directional lighting* dengan penggunaannya pada luar ruangan agar dapat menangkap cahaya pantulan dari berbagai objek di sekitarnya, serta meningkatkan kualitas render.
7. Penggunaan teknik *Compositing* yang dilakukan pada Adobe After Effect dan Adobe Premiere untuk tahap *Final Compositing* sangat memudahkan peneliti dalam pengerjaannya. Baik dalam proses *compositing* maupun proses pengaturan lama dan pendeknya video maupun audio.
8. Penggunaan *Final Gathering* dan *Global Illumination* sangatlah berpengaruh pada kualitas animasi yang dihasilkan, dimana fungsi dari kedua menu tersebut ialah memperhalus bayangan dan gambar sehingga tidak terlihat kasar.

9. Ketika proses *rendering* berjalan menutup beberapa *task* pada *windows* dapat mempercepat proses *rendering* dengan nilai 1% menjadi 0%.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dari pembuatan Animasi 3D dengan menggunakan Autodesk Maya ini, peneliti mempunyai beberapa saran, diantaranya :

1. Dalam pembuatan konsep harus matang agar tidak banyak improvisasi di dalam proses produksi
2. Pada pengaturan render, gunakan selalu *Mental Ray* agar dapat memudahkan dalam proses render dan juga kualitas gambar yang akan dihasilkan
3. Gunakan *.exr* pada saat mengatur render pada Autodesk Maya, karena akan memudahkan ketika melakukan compositing di Adobe after effect.
4. Pada saat melakukan *Dubbing*, gunakanlah alat yang profesional, seperti mic, dan alat composer lainnya, agar audio dubbing lebih halus dan konsistens.
5. Gunakan komputer dengan spesifikasi tinggi agar membantu baik mempercepat proses render, maupun pemodelan dan penganimasian 3D.
6. Gunakan format *.mp4* (H.264) pada saat *rendering*. Karena size yang dihasilkan kecil, namun kualitasnya tetap HD. Tidak seperti format *.avi* yang ketika hasil videonya HD, namun ukurannya lebih besar dari format *.mp4*.