

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini penulis akan mengulas kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian tentang Implementasi Claymation pada Animasi 3D Blobby dengan Teknik Clay Shader.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses implementasi Claymation pada animasi 3D Blobby dengan teknik clay shader dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, analisis, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan evaluasi.
2. Dari analisis kebutuhan fungsional hasil akhir video yang didapatkan menunjukkan semua poin terpenuhi.
3. Dari hasil perhitungan kuisioner tentang factor tampilan video terpenuhi dengan nilai akhir 84,84% yang bahwasanya implementasi Claymation pada animasi 3D Blobby dengan teknik clay shader sudah sangat baik.
4. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi 3D dengan durasi satu menit empat puluh Sembilan detik.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kesalahan yang dilakukan baik dengan sengaja maupun yang tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Adapun saran yang akan penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Layout animasi perlu diperbaiki lagi dengan menata ulang set layout dan menambah environment baru yang lebih beragam.

2. Penggunaan warna pada animasi bisa diturunkan tingkat kontras dan saturasinya agar terlihat tidak terlalu terang.
3. Lighting yang digunakan masih kurang tepat arah cahayanya.
4. Object environment bis ditambahkan lighting untuk menambah kesan bayangan dan object leboh terlihat bervolume.
5. Warna karakter utama dan background tanah liat harus diberi perbedaan warna agar di scene akhir warna karakter dan tanah liat tidak menyatu.
6. Shader dan texture air, langit dan pohon bisa di perhalus lagi.
7. Pembuatan object bisa ditambah subdivision modifier agar mesh pada objek terlihat lebih halus.
8. Camera movement harus lebih dimaksimalkan.
9. Perlunya karakter pendukung dan objek hidup lain untuk mengisi kekosongan yang ada pada video animasi.

