

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan video promosi animasi 3d ini dikerjakan melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, analisa permasalahan dari data tersebut, melakukan proses produksi, dan melakukan tahapan evaluasi.
2. Hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan teknik alpha testing dapat disimpulkan semua point kebutuhan visual terpenuhi.
3. Hasil perhitungan kuesioner dalam menguji video animasi 3d dengan teknik *motion graphic 3d* terpenuhi dengan indeks kategori "Sangat Baik".
4. Penelitian ini menghasilkan sebuah video promosi berbasis animasi *motion graphic 3d* dengan total durasi 55 detik yang menjadi hak milik *brand* Elfamous guna kebutuhan komersil dan hak milik penulis guna kebutuhan intelektual.
5. *Insights* dari Instagram *Story* Elfamous menunjukkan jumlah tayangan video promosi animasi 3d sepatu elzero lebih banyak dari tayangan konten *story* lainnya.

## 5.2 Saran

Kesalahan dan kekurangan yang tidak diinginkan akan selalu terjadi pada sebuah penelitian. Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis berharap kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh dan lebih baik lagi dalam berbagai aspek untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan itu sendiri. Saran yang ingin disampaikan guna mendukung pengembangan kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat meluangkan waktu lebih untuk mengatur nilai pengaturan *render* animasi 3d agar menghasilkan kualitas gambar terbaik dan tidak *noise*.
2. Menambahkan berbagai objek pendukung guna menambah nilai estetika lebih pada suatu *scene* dengan hadirnya objek lain pada *foreground* dan *background*.
3. Diperhatikan pencahayaan pada tiap *scene* agar lebih bervariasi, tidak hanya bergantung hanya pada satu teknik pencahayaan.
4. Penambahan simulasi efek 3d akan lebih baik dan membuat *scene* lebih kaya akan objek dan animasi.
5. Resolusi *render* minimal di masa sekarang dan kedepannya yaitu 1080p keatas.
6. Penggunaan tekstur *uv map* lebih baik menggunakan ukuran 4080p atau lebih tinggi guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan detail yang lebih baik pada *scene* yang menampilkan objek dengan jarak yang dekat dengan konsekuensi *render* animasi 3d yang lebih lambat.

7. Animasi yang melibatkan interaksi objek utama dengan objek pendukung akan memberikan variasi lebih dan membuat scene bisa menjadi lebih menarik.
8. Tipografi dari teks yang ingin ditampilkan harus disiapkan lebih matang agar mendapatkan visual gambar yang menampilkan teks dengan baik.
9. Proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi harus dibuat perancangannya waktu pengerjaan yang struktural agar tercipta pengerjaan yang dinamis, efektif, dan tepat waktu.
10. Publikasi dilakukan ke lebih dari satu media guna mencapai data yang lebih variatif dan menjangkau audiens yang lebih luas lagi.
11. Penelitian seharusnya lebih banyak membahas *motion design 3d* sebagai poin terpenting.
12. Teknik animasi 3d harus lebih dimainkan dalam menampilkan produk sepatu dan anatomi sepatu perbagiannya.