

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan film animasi “Petualangan Kakon”, penulis dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut :

1. Dalam proses *render passes* ini menggunakan beberapa komponen layer yang terpisah diantaranya, *beauty*, *ambient occlusion*, *specular*, dan *color mask* sehingga hasil render dapat diedit kembali dalam *software compositing (After Effects)*.
2. Dengan teknik *render passes* menggunakan *viewport 2.0* dapat menghemat dan meningkatkan proses produksi film animasi, karena kendala terbesar dalam produksi adalah lamanya waktu *render*.
3. Penggunaan *render passes* menggunakan *viewport 2.0* pada film animasi “Petualangan Kakon” ini menghasilkan render yang realistis, yaitu material sesuai dengan sifat objek ataupun karakter, contoh metal yang dapat memantulkan cahaya sekitar, dan objek-objek seperti bangunan atau kulit manusia yang bersifat menyerap cahaya.
4. Proses *rendering* menggunakan *render passes* dengan *viewport 2.0*, sangat cepat dengan resolusi gambar yang tinggi dibanding menggunakan maya software maupun mental ray.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini , beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Matangkan alur cerita, *character design*, ide cerita, tema, dan *storyboard* dari *project* yang akan dibuat di awal pembuatan.
2. Memperpanjang durasi film.
3. Memperhatikan *wireframe* pada *modeling* Karakter agar pada saat *rigging* dan *skimming* tidak banyak mengalami kesulitan.

