

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian beserta analisis pada proyek akhir ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *lighting* pada film animasi 3D Pertempuran Surabaya 10 November 1945 berhasil menghasilkan visual yang sangat jelas dengan hasil persentase pada pengujian *lighting* sebesar 81,9%. Kemudian penerapan sinematografi pada film animasi 3D Pertempuran Surabaya 10 November 1945 berhasil menghasilkan visual yang sangat dramatis dengan hasil persentase pada pengujian sinematografi sebesar 83,4%. Dengan begitu didapatkan kesimpulan bahwa penerapan teknik *lighting* dan sinematografi pada film animasi 3D Pertempuran Surabaya sudah sangat sesuai.
2. Penerapan *cycles render engine* berhasil menghasilkan visual semi realistis pada film animasi 3D dengan hasil persentase pada pengujian *rendering* sebesar 77,5%. Dengan begitu didapatkan kesimpulan bahwa penerapan teknik *rendering* pada film animasi 3D Pertempuran Surabaya sudah sesuai.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan proyek akhir film animasi 3D sebagai berikut :

1. Penerapan intensitas cahaya pada *take* yang masih dalam satu *scene* lebih diperhatikan agar pencahayaan tidak terlalu berbeda.
2. Pergerakan kamera perlu diperhatikan lagi kecepatannya agar efek dramatis lebih terasa.