

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1. Kesimpulan

Setelah mengerjakan animasi kegiatan mahasiswa di dalam perpustakaan sampai selesai, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Animasi kegiatan mahasiswa di dalam perpustakaan ini di rancang dengan menyerupai bentuk aslinya yang berbentuk 3 dimensi kemudian di render ke dalam bentuk visual sehingga terlihat lebih menarik untuk di lihat. Dimana kegiatan yang di buat adalah mahasiswa memasuki ruang perpustakaan untuk membaca buku kemudian meminjamnya.
2. Pembuatan animasi ini penulis buat dengan gerakan yang masih sederhana dan juga cukup sedikit namun jelas penyampaian informasinya yaitu apa saja yang di lakukan mahasiswa di dalam perpustakaan sehingga mudah di mengerti dan di pahami.
3. Kegiatan mahasiswa di dalam perpustakaan adalah salah satu tema yang memiliki keunikan untuk dapat di animasikan ke dalam bentuk 3 dimensi sehingga membuat penulis tertarik untuk memilih tema tersebut.

IV.2. Saran

Dari kesimpulan diatas, penulis ingin memberikan beberapa saran yang kiranya dapat membantu para pembaca untuk dapat lebih meningkatkan kreatifitas dalam mendesain:

1. Dalam penggunaan *tools-tools* yang ada pada *software 3D Max*, dianjurkan untuk melatih dan memahami setiap *tools* supaya nantinya dapat memperkaya animasi yang akan dibuat. Dalam hal ini juga di butuhkan tingkat ketelitian dan kesabaran serta konsentrasi yang serius agar dapat menghasilkan animasi yang menarik untuk di lihat.
2. Dalam pembuatan animasi juga harus di perhatikan setiap penyajian informasinya yaitu sebaik mungkin di buat dengan sederhana untuk dapat mudah dimengerti dan dipahami isi pesan dari animasi tersebut. Maka dari itu animasi kegiatan mahasiswa di perpustakaan yang dibuat oleh penulis ini, supaya dapat berguna, bermanfaat dan dapat membantu mahasiswa atau pembaca lainnya untuk termotivasi dan meningkatkan wawasannya dalam belajar.

