

# BAB V

## KESIMPULAN DAN SARAN

### V.1. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan dari hasil perancangan Animasi Desain dan Perakitan Mobil *Sport* :

1. Animasi Desain dan Perakitan Mobil *Sport* yang dibahas pada skripsi ini dikembangkan menggunakan teknik *Computer Generated Imagery (CGI)*.
2. Proses *modeling* dan pembuatan animasi perakitan dari objek tiga dimensi mobil-*sport* yang diangkat pada skripsi ini dilakukan dengan menggunakan piranti lunak *Blender v2.74*.
3. Proses pembuatan dan penyuntingan video animasi dilakukan dengan menggunakan piranti lunak *Sony Vegas Pro v11*.
4. Animasi Desain dan Perakitan Mobil *Sport* ini dapat memberikan gambaran tentang proses perakitan mobil *Sport* secara umum.

### V.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan :

1. Lakukan observasi yang mendalam pada objek yang ingin ditiru sebelum melakukan proses *modeling* agar objek yang dirancang dapat terlihat lebih baik.

2. Proses pemodelan tiga dimensi yang lebih rinci dan realistis membutuhkan spesifikasi perangkat keras yang lebih baik. Penggunaan komputer dengan spesifikasi *Processor*, *RAM* dan *Graphic Card* yang lebih baik dari spesifikasi minimum untuk menjalankan piranti lunak yang digunakan akan sangat membantu mempercepat proses *rendering*.
3. Sesuaikan resolusi video sebelum menjalankan proses *render* untuk menghindari terlalu besarnya file video.
4. Pastikan animasi terlihat menarik agar penonton dapat menikmati informasi yang disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anwar, S., D. Amirullah, & Zulkifli, 2013, **Animasi Pemasangan Komponen-Komponen Mesin Diesel R175A Menggunakan Macromedia Flash 8**, *Jurnal Nasional Industri dan Teknologi*, Vol. 2, No. 1, hal. 125.
- [2] Ardianto, E., W. Hadikurniawati, & E. Winarno, 2012, **Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit dan Blender**, *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Vol. 17, No. 2, Universitas Stikubank, Indonesia, hal. 110.
- [3] Dewantoro, B., M., 2013, **Tutorial Beladiri Taekwondo Berbasis 3D Menggunakan Blender**, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia.
- [4] Finn, D., V., 2010, *Sports Car*, 1st Ed., Belwether Media Inc., USA, page 4.
- [5] Gata, W., 2013, **Sukses Membangun Aplikasi Penjualan Dengan Java**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [6] Nugroho, H., 2011, **Pembuatan Model 3D Pesawat Terbang, Naskah Publikasi**, STMIK Amikom Yogyakarta, Indonesia.
- [7] Rahmat, & A. Satmoko, 2012, **Penentuan Urutan Perakitan Bagian Bergerak Dari Modul Distributar Channel Pada Perangkat Brakiterapi Dengan Kriteria Dimensi dan Mating**, *Pusat Rekayasa Perangkat Nuklir - BATAN*, Vol. 9, No. 2, page 95.
- [8] Remondino, F. & Sabry El-Hakim, 2006, **Image-Based 3d Modelling: A Review**, *The Authors Journal Compilation*, Swiss Federal Institute of Technology, Switzerland, Vol. 21, No. 115, page 269.
- [9] Syahfitri, Y., 2011, **Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer**,

- [10] Wowor, M., & L. Tondobala, 2012, **Animasi Dalam *Techno Park***, **Media MATRASAIN**, Universitas Sam Ratulangi, Indonesia, Vol. 9, No. 2,

hal. 56-58.