

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan animasi simulasi Antrian Tiket di Bioskop berbasis 3D dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Simulasi menunjukkan bagaimana cara mengantri untuk mendapatkan tiket bioskop ini mampu memberikan edukasi bagi pengunjung pemula dengan mudah.
2. Simulasi Antrian Bioskop ini dapat dibuat dalam bentuk animasi 3D yang menarik dan sesuai cara pengantrian tiket bioskop yang telah ditetapkan dengan menggunakan perangkat lunak 3Ds Max 2009.
3. Hasil dan perancangan simulasi yang berupa video dengan berformatkan AVI ini dapat dijalankan hampir di semua media player, sehingga memudahkan pihak yang hendak melakukan sosialisasi antrian tiket di bioskop pada pengunjung pemula.

V.2. Saran

Penulis menyadari bahwa simulasi ini masih memiliki kekurangan, maka saran untuk pengembangan simulasi ini diwaktu mendatang adalah :

1. Jumlah karakter (orang yang terlibat dalam antrian tiket di bioskop) sebaiknya ditambah sehingga simulasi dapat lebih mendekati keadaan nyata di bioskop.

2. Bagi kesempurnaan yang lebih lanjut diperlukan pengembangan dalam teknik pencahayaan dalam perancangan animasi setiap objek untuk memberikan efek yang mendekati kenyataan pada wujud objek animasi yang telah dibuat.
3. Sebaiknya memperbaiki gerakan animasi dan *timing* dalam setiap adegan-adegan yang ditampilkan. Sehingga simulasi dapat terlihat lebih menarik dan bagus untuk ditonton.
4. Perlunya meningkatkan kemampuan PC (*Personal Computer*) atau media perancangan animasi dengan spesifikasi yang lebih baik agar mampu mengimbangi performa standar yang dibutuhkan perangkat lunak 3Ds Max 2009.