

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1.Kesimpulan**

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, maka adapun kesimpulan dari perancangan “perancangan dan pembuatan animasi tentang pengenalan suku adat melayu” adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan animasi ini dibangun menggunakan *3D max* 2012. Perangkat lunak ini adalah suatu program animasi untuk membuat animasi yang sangat handal dan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Animasi yang dibuat menjadikan bahan pembelajaran dengan menggunakan program-program yang ada pada komputer.
3. Animasi ini menggunakan tampilan yang sangat sederhana namun mudah untuk dikenali karena tampilan lebih terlihat seperti nyata.

## **V.2. Saran**

Adapun saran untuk kedepannya aplikasi ini sebagai berikut :

1. Desain tampilan animasi masih kurang banyak, untuk itu perlu adanya penambahan desain pada objek-objek pengenalan suku melayu.
2. Perancangan animasi yang dibuat dapat diakses melalui internet sehingga memudahkan pihak yang berkepentingan untuk mengetahui tentang animasi tersebut.
3. Diharapkan agar lebih kreatif lagi dalam menerapkan efek cahaya dan lampu sehingga animasi tampak lebih realistis.
4. Diharapkan agar lebih ada pengembangan lagi dalam penerapan efek cahaya pada objek agar terlihat lebih realistis serta menerapkan efek-efek khusus pada objek agar desain tampak lebih nyata.
5. Diharapkan animasi dirancang lebih detail lagi dalam membuat objek-objek yang diperlukan dalam perancangan animasi ini sehingga dapat memperlihatkan obyek tampak seperti keadaan aslinya.