

KESIMPULAN

Karya tugas akhir serial animasi 3D *Agung dan Teman-Teman* Episode “Teman Baru” dengan teknik *crowd simulation* didalamnya mengisahkan tentang seorang anak kota yang tidak suka dengan anak desa, yang pada akhirnya mereka bisa bersatu dengan adanya permainan tradisional.

Selama proses pengerjaan hingga karya film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahapan praproduksi yaitu membuat cerita, *storyboard*, *dubbing*, *animatic*, dan dilanjutkan ke proses produksi yaitu pemodelan 3D, *rigging*, *world building*, dan berakhir di pasca produksi. pada karya ini diterapkan juga teknik *crowd simulation* yang menjadi riset sekaligus efisiensi penulis dalam memproduksi karya ini. karya ini sudah cukup mendekati referensi dan tinjauan karya yang penulis lakukan di bagian *research*.

Dalam produksi ini, dikerjakan oleh beberapa tim melalui *Teaching Factory (TeFa)* yang membantu penulis dalam menyelesaikan karya ini kurang lebih 11 bulan dengan total durasi 12 menit 30 detik. pengerjaan ini dilakukan dengan penuh perjuangan dan niat yang tinggi dan komitmen dalam tim untuk disiplin hingga bisa terselesaikannya karya tugas akhir ini.

SARAN

Kedepannya karya serial ini akan terus berlanjut, dan akan meningkatkan kualitas cerita dan visual yang lebih baik lagi agar bisa dinikmati dan mengedukasi masyarakat. Terutama dalam hal pelestarian permainan tradisional Nusantara.

KEPUSTAKAAN

- Budaya (BPNB) [s.a]. https://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=5807&keywords=
- Chen, Y. ping, & Lin, Y. yin. (2009). Controlling the movement of crowds in computer graphics by using the mechanism of particle swarm optimization. *Applied Soft Computing Journal*, 9(3), 1170–1176. <https://doi.org/10.1016/j.asoc.2009.03.004>
- Cholissodin, I. (2016). *Buku Ajar Swarm Intelligence*. <https://www.researchgate.net/publication/317706705>
- docs.blender.org. (2024). Blender.org.
- Hess, R. (2010). *Blender foundations: the essential guide to learning Blender 2.6*. Elsevier.
- Kaur, A., Eulen, E., & Coetzee, J. F. (2021, July 31). Creating diversity and variety in the people of Kumandra for Disney's *Raya and the Last Dragon*. *ACM SIGGRAPH 2021 Talks, SIGGRAPH 2021*. <https://doi.org/10.1145/3450623.3464660>
- Kennedy, J., & Eberhart, R. (n.d.). *Particle_swarm_optimization*. Particle Swarm Optimization.
- Lin, Y., & Chen, Y. (2007). Crowd Control with Swarm Intelligence. *Crowd Control With Swarm Intelligence*.
- Rosenberg, L., Baltaxe, D., & Pescetelli, N. (2016, December 9). Crowds vs swarms, a comparison of intelligence. 2016 *Swarm/Human Blended Intelligence, SHBI 2016*. <https://doi.org/10.1109/SHBI.2016.7780278>
- Sarabjeet Kaur, E., & Rani, E. J. (2013). Increasing Efficiency of Crowd Simulation Using Particle Swarm Optimization. In *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering (Vol. 1)*. www.ijirccc.com
- Sujarno. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta Balai Pelestarian Nilai
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.