

The ISI logo is a circular emblem featuring a central figure holding a torch, surrounded by a wreath. The text "BAB V" and "PENUTUP" is overlaid on the logo.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan untuk membuat visual air dengan menggunakan teknik *modifier based* dapat disimpulkan bahwa teknik ini memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan untuk beberapa *scene* dalam sekali pembuatan, kemudian mudah digunakan dan jika ada kesalahan pada animasinya cukup dikoreksi arahnya pada penulangnya. Dari segi efisiensi pada bagian waktu perenderan, ada sedikit perbedaan waktu lebih cepat daripada teknik *fluid simulation* namun tidak terlalu signifikan, teknik dengan modifier cukup terbantu dari segi efisiensi waktu karena tidak ada proses simulasi air sebelum di render.

Lalu untuk kekurangan dalam teknik ini tidak bisa menciptakan cipratan air atau tetesan seperti *fluid simulation* dan interaksi dengan objek lain kurang optimal. dan juga visual pergerakan air kurang detail.

Jadi teknik ini tetap dapat menjadi pilihan alternatif bagi pengguna komputer yang terbatas akan spesifikasinya agar dapat menghemat waktu dalam tahap produksi animasi dan juga dapat digunakan pada *shot-shot* yang tampak dari kejauhan atau dalam skenario yang kompleks untuk menggantikan visual air yang ada dalam skenario.

Untuk *shot* yang dekat teknik ini tidak bisa atau kurang optimal jika digunakan, karena pada posisi dekat tidak bisa menampilkan cipratan atau tetesan.

B. SARAN

Untuk kebutuhan scene yang menggunakan visual air dengan skenario yang kompleks pastikan untuk merender menggunakan render *device Optix* pada pengaturan *preference* di Blender.

Bagi para pengkarya dengan kebutuhan produksi yang membuat visual yang tidak begitu realistis, seperti tampilan *stylized* teknik ini dapat digunakan.

Untuk penelitian yang selanjutnya dapat ditambahkan sistem yang dapat mengatur cepat atau lambatnya gerakan riak air di tampilan luar agar lebih mudah dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, I., & Janghel, S. (2015). 3D Animation: Don't Drink and Drive. Tamil Nadu. International Journal of u- and e- Service, Science and Technology.
- Arboleda, Cora R. (1981). Communications Research. Manila: CFA.
- Ardiyan. (2015). Animasi Simulasi Obyek 3D untuk Mendukung Prediksi Pergerakan Dan Visualisasi Menggunakan Perangkat Lunak MAXon Cinema 4D. Jakarta, Tri jurnal.
- Blender Foundation. (n d.). Modifier Introduction. Blender Manual. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/modifiers/introduction.html?hl=id-ID>
- Bridson, R. (2015). Fluid Simulation for Computer Graphics (2nd ed.). A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315266008>
- Dewanto, B. S., Arlando, C., Lukito, D. N. O., Prihandono, M. D. A., Susilo, S. N. A. P., Lemansyah, Y., Ningsih, R. Y. (2023). Perkembangan Dan Penerapan Animasi CGI Dalam Media Tayang. Semarang. Imajinasi: Jurnal Seni, Vol. XVII No.2.
- Gay, L, R. (1981). Educational Research. New York: Charles E, Merrill Publishing Co. A Bell and Howell Company.
- Hartawan, I. N. B, &. Dirgayusari, A. M. (2018). Analisis Rendering Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Blender Berbasis Network Render. Denpasar. Jurnal Resistor.

- Hasan, Iqbal, (2001). Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif). Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hidayatullah, M. S. (2018). Penerapan Metode Dynamic Simulation Pada Film Animasi 3D Tempat Wisata “Pulau Derawan”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/53581/1/16650054.pdf?hl=id-ID>
- Jeske, M., & Weichert, F.(2025). Parametric Modelling Techniques for Rhine Castle Models in Blender. ISPRS International Journal of Geo-Information, 8(1), 31. <https://www.mdpi.com/2571-9408/8/1/31?hl=id-ID>
- Lark. (2022). Creating Fluid Simulation Completely in Blender. 80LV. <https://80.lv/articles/creating-fluid-simulation-completely-in-blender/>
- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Animasi Sosialisasi Undang– Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jurnal Teknik Informatika, 12(1).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Valentino, D. E. (2022). Penggunaan Modifier Subdivision Surface dan Shade Smooth pada Model Kursi 3d Di Aplikasi Blender 2.92. Bandung. Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya.
- Romdona, S., Junista, S. S., Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuisioner. Jawa Barat. Samudra Publisher.