

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada bab penjelasan, pembahasan, implementasi hingga evaluasi yang sudah dijelaskan sebelumnya, hasil dari penelitian ini teknik *pose to pose* yang digunakan dalam pembuatan film animasi 3D “Pilkada” studi kasus Visualhore Studio memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Beberapa tahapan proses yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi 3D “Pilkada” studi kasus Visualhore studio ini antara lain yakni pra-produksi, dimana tahap awal ini dilakukan perancangan ide dan konsep, pengumpulan data, merancang desain karakter atau *concept art*, merancang naskah, merancang *storyboard*, dan *dubbing* suara karakter. Kemudian setelah didapatkan kerangka matang tahapan berikutnya adalah produksi dimana pada proses ini dilakukan pembuatan model 3 dimensi dari karakter dan *environment*, *texturing*, *rigging*, *layouting*, *lighting* dan *animate* atau penggerakan karakter. Tahap yang terakhir yaitu pasca produksi dilakukan proses *rendering image sequence*, *compositing*, dan *editing* serta *final rendering* film animasi.
2. Dilakukan pengujian dan evaluasi kepada tiga ahli/professional dibidang animasi tentang film animasi 3D “Pilkada” ini, yang hasilnya bisa ditarik kesimpulan berpendapat sudah cukup baik.
3. Penerapan teknik *pose to pose* untuk penggerakan karakter dalam film animasi 3D “Pilkada” sudah berhasil dibuat menggunakan *software* Autodesk Maya 2017.
4. Film animasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan, serta sudah disetujui oleh pihak objek. Berdasarkan kebutuhan fungsional, hasil dari film

animasi 3D "Pilkada" ini mampu menyajikan visual yang sudah cukup untuk menggambarkan gagasan ide dasar yang dikemukakan, serta lima unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.

5.2 Saran

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian pembuatan film animasi 3D "Pilkada" dengan teknik *pose to pose* studi kasus Visualhore studio. Untuk itu beberapa saran dari penulis yang bisa dikembangkan lagi dalam membuat animasi yang semakin baik di masa selanjutnya, antara lain:

1. Film animasi yang dihasilkan sebaiknya diujikan ke sejumlah orang dengan mengambil dari literatur secara lengkap antara pakar dan orang awam, yang belum digunakan secara lengkap ada pada skripsi ini.
2. Dalam penciptaan animasi dipengaruhi oleh banyak faktor bukan hanya *skill* pemahaman sebuah *software* saja, melainkan dasar sebelumnya harus memahami akan realitas dunia nyata, karena animasi adalah dunia simulasi yang tercipta dari rekaan dunia nyata yang ada. Juga keahlian lain seperti tata Bahasa serta aktivitas intelektual lainnya yang akhirnya melebur dalam gagasan ide dan imajinasi, agar mampu menghasilkan sebuah film animasi yang indah secara visual, matang dalam penceritaan, dan informasi yang bisa di tangkap tepat oleh penontonnya.
3. Buat rancang animasi yang lebih imajinatif dalam penceritaan tanpa melupakan kepekaan pada realitas sosial kemanusiaan, seperti menyuarakan ketertindasan kaum minoritas, isu pemanfaatan lahan, sampai ke ke isu besar penegakan HAM.

4. Dalam pembuatan animasi diperlukan selain tenaga ahli juga perangkat keras yang memadai dalam skala produksinya, terlebih lagi dalam melakukan tugas *rendering* komputer akan diuji kemampuan pemrosesannya.
5. Pelajari dan terapkan lagi dengan lebih maksimal dan ekspresif prinsip animasi lainnya dalam menghasilkan gerakan yang sesuai dengan kebutuhan gerak karakter dalam *scene*, seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *follow through and Overlapping*, hingga *exaggeration*, serta sesuaikan *timing and spacing*.

