

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Perancangan *Teaser* Animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*”. Saran-saran diberikan catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, setelah menyelesaikan penelitian tentang *teaser* animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *Teaser* Animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” dilakukan melalui 3 tahap, yakni Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* bahwasanya kebutuhan fungsional pada animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* bahwasanya animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” sudah memenuhi 12 Prinsip Animasi.
4. Berdasarkan hasil dari *Beta Testing* yang diperoleh dari 5 praktisi animasi dari MSV Studio penilaian Aspek Teknik animasi mendapat nilai akhir sebesar 84% yang bahwasanya animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” sudah sangat baik penggambarannya dan menunjukkan bahwa penerapan Teknik *Facial Rigging Blendshape* dapat digunakan untuk proses penganimasian pada ekspresi wajah karakter.
5. Dengan penerapan Teknik *Facial Rigging Blendshape* berpengaruh besar pada proses animasi ekspresi Siren pada tokoh cerita sehingga proses menganimasikan ekspresi akan lebih simpel.
6. Berdasarkan hasil *Beta Testing* dari 20 mahasiswa animasi Aspek Cerita mendapat nilai akhir sebesar 92% yang bahwasanya maksud cerita yang dibawakan oleh animasi 3D “*Siren’s Journey: The Unexpected Gift*” sudah tersampaikan dengan sangat baik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Perbanyak lagi karakter dan konflik agar animasi lebih menarik.
2. Kalau bisa direalisasikan menjadi sebuah film animasi.
3. Pengolahan naskah cerita dan konsep karakter harus matang agar tidak terjadi kendala saat pemahaman alur cerita dan karakter saat penganimasian.
4. Konsep, naskah dan *storyboard* yang sudah dibuat seharusnya menjadi acuan dalam implementasi yang dibuat.
5. Dalam proses *animating*, *editing*, dan *rendering*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar *detail* setiap *editing* dapat dilakukan dengan lebih baik.
6. Ekspresi dalam *Teaser* Animasi 3D "*Siren's Journey: The Unexpected Gift*" dapat dikembangkan lagi dengan pembuatan ekspresi yang lebih bervariasi ketika membuat *controller blendshape*.
7. Penggunaan teknik *blendshape* agar lebih bervariasi, tidak hanya digunakan pada *controller* ekspresi wajah tetapi pada *controller* animasi lainnya.