

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembuatan film animasi 3D tentang pengenalan karakter hewan dengan menggunakan metode Teknik *sculpting* dilakukan dengan 4 tahap, pengumpulan data, pra-produksi, yang meliputi referensi, konsep ide, dan cerita. Kemudian tahap produksi yang meliputi desain karakter hewan, pembuatan background penggunaan Teknik *sculpting*, pemberian tekstur, riging, pembuatan controller, bind skin, paint skin, penataan environment, pembuatan animasi. Dan yang terakhir tahap pasca-produksi yang meliputi, compositing, proses editing, proses export video.
2. Hasil data *responden* yang telah diolah menggunakan *skala likert* menunjukkan “Sangat Baik”, maka video animasi 3D tersebut tentang pengenalan karakter hewan tersebut telah mencapai tujuan penelitian.
3. Dari penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah video animasi 3 dimensi dengan menggunakan metode Teknik *sculpting* dengan durasi 24 detik.

5.2 Saran

Peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan lagi kedepannya lebih baik dari segi pembuatan video animasi 3D tentang pengenalan karakter hewan tersebut, tentunya masih banyak sekali terdapat kekurangan yang bisa disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka dari itu peneliti mengajukan saran yang dituliskan sebagai berikut.

1. Pergerakan dalam video 3 dimensi lebih dikembangkan lagi supaya tampilan *visual* yang dihasilkan jauh lebih baik lagi.
2. Dalam pembuatan jalan cerita bisa lebih diperpanjang lagi dan lebih diperbanyak lagi tentang hewan-hewan yang akan di tampilkan.

3. Diharapkan video animasi 3D ini bisa dibuat lebih terperinci dan lebih jelas lagi.
4. *Sinkronisasi* antara *visual* Gerakan animasi dan *sfx* lebih dikembangkan lagi supaya terlihat lebih menarik dan lebih baik.
5. Audio yang dihasilkan lebih dikembangkan lagi, pohon dan tumbuhan lainnya pada background diberi pergerakan supaya lebih terlihat hidup.
6. Adanya texture dalam karakter dan environment serta masih didapat Gerakan yang belum halus, atau masih di katakana lowpoly.

