

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini, akan disajikan kesimpulan dari hasil penelitian tentang Implementasi Penggunaan Advanced Skeleton 5 Dalam Proses Produksi Film Animasi 3D *The Passenger*. Selain itu, akan diberikan saran-saran yang berpotensi meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang.

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini menghasilkan *rigging* dari karakter yang digunakan dalam film animasi 3D "*The Passenger*".
2. Untuk pembuatan *rigging* pada karakter, peneliti menggunakan *add-ons* tambahan yang digunakan dalam *software* Autodesk Maya 2020.
3. Hasil dari uji yang dinilai oleh ahli terkait yang telah berpengalaman di industri animasi 3D, diperoleh bahwa hasil *rigging* yang digunakan pada film animasi 3D "*The Passenger*" telah memenuhi syarat kelayakan dan dapat diterima dengan baik oleh ahli yang menilai.
4. Hasil akhir dari penelitian ini, berupa video animasi berdurasi 3 menit, serta file aset model karakter 3D dalam format Maya Binary File (.mb).

5.2 Saran

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kelemahan dan kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis berharap agar penilaian ini dapat diperbaiki dan dikembangkan di masa yang akan datang, baik dalam hal metode penelitian maupun produknya. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti dapat mencoba menerapkan metode lain untuk membandingkan hasil implementasi penggunaan Advanced Skeleton 5 dalam proses produksi film animasi 3D "*The Passenger*". Tujuannya agar dapat memberikan pemahaman yang

lebih mendalam tentang keunggulan dan kelemahan dari penggunaan Advanced Skeleton 5.

2. Menganalisis secara lebih rinci efisiensi waktu dan biaya yang dihasilkan dengan penggunaan Advanced Skeleton 5, dengan melakukan perbandingan terhadap metode ataupun *software* lain yang serupa untuk menentukan apakah penggunaan Advanced Skeleton 5 dapat memberikan keuntungan lebih dalam aspek efisiensi proses produksi.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat lebih memahami potensi penggunaan dari *software* Advanced Skeleton 5 dalam aspek produksi, seperti *rigging* tambahan pada karakter, ataupun *rigging* pada karakter dengan bentuk lain diluar karakter manusia.

