

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis dalam penerapan Teknik rigging pada animasi 3D yang berjudul "FLY" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan rigging karakter pada animasi 3D "FLY" dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pengumpulan data, penentuan ide cerita dan konsep Teknik, analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* yang dilakukan bahwasanya kebutuhan fungsional pada animasi 3D "FLY" sudah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil dari *Beta Testing* yang diperoleh dari 32 responden praktisi dalam bidang 3D mengenai penerapan Teknik rigging dalam animasi 3D "FLY" mendapat nilai akhir 83,06% yang menunjukkan sudah sangat baik.

5.2 Saran

Setelah penyusunan skripsi ini, penulis mempunyai beberapa saran sebagai masukan, sebagai berikut:

1. Memperbaiki pergerakan karakter agar animasi terlihat lebih halus.
2. Mendetailkan tekstur dan model karakter.
3. Kedepannya penggunaan 12 prinsip animasi bisa lebih ditingkatkan.
4. *Lighting* diperbaiki agar *shadow* dapat lebih terlihat.
5. Penambahan visual efek yang lebih banyak.