

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang pembuatan Animasi 3D Untuk Video Opening Nominasi *Awarding* BOIM 2023, terdapat empat tahapan metode yang harus dilalui dalam pembuatan Animasi 3D Untuk Video Opening Nominasi *Awarding* BOIM 2023 yakni; pengumpulan data, analisis, produksi, pasca produksi dan evaluasi. Dari analisa kebutuhan fungsional hasil akhir video yang didapatkan menunjukkan semua point terpenuhi.

Pengujian dan penilaian terhadap hasil animasi yang telah diproduksi. Meliputi metode alpha dan beta testing, di mana aspek teknis diuji oleh penulis dan hasilnya memenuhi kebutuhan yang ditetapkan. Ahli dalam bidang animasi 3 dimensi juga menguji terkait teknik dalam pembuatan animasi 3 dimensi, dan mendapatkan skor sebesar 74,14% yang termasuk kategori "Baik". Selain itu, penilaian dari masyarakat umum terkait kualitas animasi secara umum mendapatkan skor sebesar 84,89% yang termasuk kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Penelitian ini mengakui adanya kekurangan dan kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Berikut adalah beberapa saran yang diberikan oleh para ahli di bidang animasi 3D dan diharapkan dapat menjadi pertimbangan lebih lanjut dalam penelitian ini:

1. Terdapat kekurangan pada pengaplikasian *anticipation* dan ekspresi, terutama pada adegan Roni saat melompat-lompat dan saat berjalan keluar menuju portal. Saran yang diberikan adalah untuk memperbaiki dan memperkuat aspek-aspek tersebut, serta mendalami lagi penggambaran ekspresi wajah.
2. Saran dari para ahli adalah untuk mempelajari lebih lanjut prinsip-prinsip animasi, terutama terkait *arcs*, *anticipation*, dan prinsip-prinsip lainnya.

Penerapan prinsip-prinsip ini dapat memperkuat kualitas animasi dan memberikan hasil yang lebih baik. Disarankan untuk memperhatikan hal-hal seperti gerakan melingkar (*arcs*), penggunaan *anticipation* yang tepat, dan prinsip-prinsip lain yang relevan.

3. Meskipun keseluruhan hasil animasi dinilai baik, terdapat masukan terkait animasi *run cycle* pada karakter *Golem* yang terlihat kaku dan kurang menggambarkan berat dari karakter. Saran yang diberikan adalah untuk melakukan pengeditan lebih lanjut pada animasi tersebut, mengatur *timing* yang tepat. Dengan demikian, animasi tersebut akan terlihat lebih baik dan lebih menggambarkan berat dari karakter yang dimaksud.

