

## BAB V PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut, perancangan 3d *modeling* dan *rigging karakter koda* menggunakan metode *box modeling* ini melalui beberapa tahap, diantaranya pengumpulan data, menganalisis permasalahan dari data tersebut, melakukan proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi, hingga melakukan evaluasi.

Dari hasil Skala Likert 87%. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah video yang berdurasi 20 detik.

### 5.1 Kesimpulan

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

1. Perancangan 3d *modeling* dan *rigging karakter koda* menggunakan metode *box modeling* dilakukan dengan 4 tahap, pengumpulan data, pra produksi, produksi, pasca produksi.
2. Hasil data *responden* yang telah diolah menggunakan *skala Likert* menunjukkan "Sangat baik".
3. Semua kebutuhan informasi dari video telah terpenuhi.
4. Berhasil menjawab rumusan masalah yaitu membuat *modeling* dan *rigging* karakter 3D bernama Koda menggunakan metode *box modeling*

### 5.2 Saran

Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan lagi ke depannya baik dari segi penelitian maupun produknya. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan kualitas *rigging*
2. Detail pada karakter koda perlu ditingkatkan lagi.
3. Menambah ragam animasi dan durasi.
4. Menambah animasi *Facial Expression* pada karakter.

5. Meningkatkan *compositing* agar karakter dan background lebih terlihat menyatu.

