

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan prinsip *anticipation* pada karakter Sam dalam animasi 3D "Fly" dapat dilakukan. Dengan penerapan prinsip *anticipation*, terjadi peningkatan realisme atau keefektifan dalam menyampaikan pergerakan dan aksi karakter.
2. Proses dalam pembuatan animasi 3D "Fly" ini melalui beberapa tahapan. Tahap tersebut mulai dari pengumpulan data yaitu proses mencari data yang berhubungan dengan pembuatan animasi 3D dan prinsip animasi *anticipation*. Tahap selanjutnya pra produksi yaitu proses pembuatan ide cerita, tema, genre, logline, sinopsis, naskah, storyboard, desain karakter, desain lingkungan, dan desain properti. Kemudian tahap produksi, dimana dalam proses ini tim melakukan modelling, texturing, rigging, dan animating. Dan tahap terakhir adalah pasca produksi yaitu proses playblast, compositing, sound effect, dan final rendering.
3. Penggunaan Autodesk Maya dalam pembuatan animasi 3D "Fly" mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan Autodesk Maya yaitu fitur dan fungsionalitas yang kuat, dapat mempermudah dalam pembuatan modelling, teksturing, rigging, pencahayaan, dan animating. Sedangkan kekurangan Autodesk Maya yaitu membutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi, antarmuka yang rumit.
4. Dari penelitian ini dapat dihasilkan film animasi 3D "Fly" berdurasi 3 menit 13 detik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Agar ke depannya dapat dikembangkan dalam segi penelitiannya. Penulis sekaligus peneliti akan memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi, penerapan prinsip *anticipation* sangat dibutuhkan. Selain untuk acuan gerakan utama, gerakan yang menerapkan prinsip *anticipation* juga terhubung dengan prinsip animasi lainnya.
2. Pahami setiap fungsi dari *tool* dalam *software* yang digunakan agar mempermudah proses pembuatan animasi.
3. Dalam pembuatan animasi, dibutuhkan *rigging* dan *controller* yang baik sehingga dapat mempermudah proses animating karakter.

