

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan film animasi 3D “Double Dagger” dikerjakan melalui 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Dari hasil uji kebutuhan fungsional, didapatkan bahwa animasi yang dikerjakan oleh penulis, yaitu scene 4, 8, dan 9 telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
3. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan dengan kuesioner terbuka, didapatkan kesimpulan bahwa animasi “Double Dagger” sudah tergolong sangat baik bagi masyarakat umum.
4. Dari hasil uji yang dinilai oleh animator MSV studio, diperoleh hasil animasi yang telah dikerjakan penulis, yaitu scene 4, 8, dan 9 masih memerlukan banyak perbaikan, sehingga hasil belum dapat diterima dalam produksi animasi di MSV studio.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak, sehingga penulis berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Adapun saran yang akan penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Mengerjakan animasi dengan lebih rapi agar hasil key pada graph editor tidak terlihat berantakan dan lebih mudah diperbaiki.
2. Lebih memaksimalkan pengaplikasian 12 prinsip animasi untuk menghasilkan animasi yang lebih hidup.
3. Mempelajari kembali fitur-fitur yang ada pada software animasi Maya.
4. Tidak melakukan constraint objek pada kontroler karakter secara langsung.
5. Lebih kreatif lagi dalam menciptakan adegan perkelahian.