

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang pembuatan animasi dan karakter “Nogo” pada film animasi 3D “Missed”, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian ini menghasilkan sebuah model karakter 3D “Nogo” yang kemudian digunakan untuk kebutuhan asset karakter film animasi 3D yang berjudul “Missed”
2. Proses dalam pembuatan animasi dan karakter 3D “Nogo” pada film animasi 3D “Missed” ini melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu pembuatan desain karakter, pembuatan storyboard, proses modeling, proses texturing, proses rigging, proses animasi, dan evaluasi
3. Berdasarkan Nilai dari masyarakat umum, ditemukan bahwa pembuatan animasi dan karakter “Nogo” pada film animasi 3D “Missed” memenuhi standar kualitas dan mendapat penerimaan positif pada responden ahli yang melakukan penilaian.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak terhindar dari beberapa kekurangan dan kesalahan, baik disengaja maupun yang tidak disengaja. Maka dari itu, penulis berharap agar evaluasi ini dapat diperbaiki dan diperluas di masa depan, baik dalam hal metode Penelitian maupun hasilnya. Berdasarkan hal

tersebut, penulis ingin memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian berikutnya, diharapkan peneliti dapat menguji penerapan metode lain untuk membandikan hasil implementasi rigging dan animasi dalam proses produksi film animasi 3D "Missed", tujuannya adalah mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan teknik rigging dan animasi.
2. Pada penelitian selanjutnya, teknik texture yang digunakan penelitian ini dapat diaplikasikan pada model lain selain naga seperti manusia, hewan lainnya, objek benda mati, environment atau lingkungan, dan lain lain.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan metode dan teknik motion path dalam pembuatan animasi dengan karakter ular, pesawat, kereta, ataupun yang lainnya.