

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dalam perancangan karakter 3D pada animasi 3D yang berjudul “Si Paling Anak Kost” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan karakter 3D pada animasi 3D “Si Paling Anak Kost” telah dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pengumpulan data referensi, analisis kebutuhan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Pembuatan karakter 3D menggunakan teknik Sculpt Modeling.
3. Hasil dari Alpha Testing menunjukkan bahwa kebutuhan fungsional dari karakter 3D telah terpenuhi dengan baik.
4. Hasil dari Beta Testing yang diperoleh dari 31 responden dari kalangan mahasiswa mengenai pembuatan karakter 3D pada film animasi 3D yang berjudul “Si Paling Anak Kost” mendapatkan nilai akhir 86,18% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Penelitian dalam pembuatan karakter 3D tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan . Penulis berharap penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan dari para responden tentang pembuatan karakter 3D adalah sebagai berikut :

1. Mungkin dengan menggunakan software Texturing, dapat menambah kesan stylized pada enviroment dan karakter. Mengingat software 3D Texturing dari Adobe gratis untuk mahasiswa.
2. Modelingnya sudah bagus dan keren, mungkin dibagian wajah apabila dibuat lebih ekspresif akan terlihat sempurna.