

## BAB IV PENUTUP

Pada bab ini akan diungkapkan kesimpulan dari penelitian yang mengenai Perancangan dan Pembuatan Karakter Gelma dan Tebi Pada Film Animasi “Gelma The Little Girl”. Selain itu juga akan diajukan beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan.

### 4.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian ini menghasilkan model karakter 3D bernama Gelma dan Tebi yang sudah ditexture dan dirigging.
2. Proses dalam pembuatan model karakter 3D untuk kebutuhan film animasi 3D. Ini melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan desain karakter, proses modelling, texturing, rigging, rendering, dan editing.
3. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, produksi, dan evaluasi.
4. Evaluasi menunjukkan bahwa analisa kebutuhan fungsional dari model karakter telah terpenuhi dengan baik.
5. Produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D dan mendapatkan skor sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

### 4.2 Saran

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan yang diberikan dari para ahli di bidang 3D adalah sebagai berikut:

1. Untuk rigging muka belum terlalu keliatan karna ga ada lipsing, lebih tingkatan material shader karakter.
2. Untuk keseluruhan sudah cukup baik, mungkin untuk kedepannya perlu banyak2 referensi lagi dalam penerapannya, seperti style shading, kompleksitas Rigging dan lain-lain.

3. Mood lighting bisa diperbaiki lagi.

