

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dalam perancangan karakter humanoid pada animasi 3D yang berjudul "Ojekin Aja" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan karakter 3D dalam animasi "Ojekin Aja" telah melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan data referensi, analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
2. Karakter Humanoid 3D dibuat menggunakan teknik *polygonal modeling* dengan perangkat lunak Autodesk Maya.
3. Hasil Alpha Testing menunjukkan bahwa kebutuhan fungsional dari karakter 3D telah terpenuhi dengan baik.
4. Hasil Beta Testing pada animasi "Ojekin Aja" yang diuji oleh ahli memperoleh nilai sebesar 77% yang termasuk dalam kategori "Baik". Uji coba juga dilakukan pada penonton umum dan memperoleh hasil 89,3% dengan kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi lebih baik lagi di masa mendatang. Berikut adalah saran dan masukan dari para responden mengenai pembuatan karakter 3D:

1. Memperdalam pengetahuan tentang teknik *rigging* dan meningkatkan *frame rate* agar gerakan karakter lebih halus.
2. Menambahkan detail pada kaki karakter agar terlihat lebih nyata menapak di tanah, serta memperbaiki efek bayangan agar karakter tidak terlihat melayang.
3. Memaksimalkan *scoring* musik agar setiap adegan dapat lebih menguras emosi penonton.