

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan penelitian tentang Pembahasan *Modeling* 3D Karakter pada Animasi "Watchout!", maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan model 3D karakter dengan menggunakan teknik *subdivision* pada animasi "Watchout!" melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, pasca produksi, dan produksi.
2. Kebutuhan fungsional yaitu mampu membuat model utama karakter bunda dan adam, mampu membuat aset karakter, mampu membuat karakter the quackster, mampu membuat karakter figuran bebek kang kurir, bebek kekar, dan bebek kurus. Dari Pembuatan model 3D karakter Pada Film Animasi "Watchout!" sudah layak menurut hasil evaluasi.
3. Hasil pembuatan telah diuji oleh industri dalam hal ini Studio MSV mendapat skor sebesar 88,8% atau termasuk kedalam kategori "Baik Sekali".

4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pembahasan compositing animasi ini, maka terdapat saran-saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan dari para ahli serta industri adalah sebagai berikut:

1. Variasi tubuh karakter cenderung monoton dan kurang variasi sehingga perlu ditambahkan beberapa variasi tubuh lainnya.

2. Perlu untuk memperhatikan aliran edge pada topologi yang mengikuti bentuk anatomi karakter seperti otot dan sendi untuk dapat menghasilkan deformasi yang lebih natural ketika di rigging.
3. Penting untuk mengontrol jumlah poligon saat menggunakan *subdivision*, semakin tinggi tingkat subdivisinya maka akan semakin banyak jumlah poligon yang ditampilkan, hal ini akan berpengaruh terhadap durasi dan hasil *render*. Utamakan menggunakan subdivisi rendah namun rapi agar dapat menyingkat durasi render.

