

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, diperoleh kesimpulan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana menerapkan teknik rigging pada karakter di film animasi 3D Melintas Antara Dua Dunia menggunakan software Autodesk Maya agar proses rigging berjalan lancar dan menghasilkan output yang sesuai. Dari perhitungan rata-rata persentase skala Likert, para ahli 3D memberikan penilaian sebesar 85%, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik" terhadap penerapan teknik rigging pada karakter film animasi ini. Sementara itu, perhitungan skala Likert dari masyarakat umum menunjukkan rata-rata sebesar 88,57%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Baik" terhadap film animasi 3D "Melintas Antara Dua Dunia".

5.2 Saran

Pada bagian akhir penelitian ini, tentunya penulis merasa bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari kekurangan baik disengaja ataupun tidak sengaja. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di masa mendatang. Saran-saran ini didasarkan pada temuan dan pengalaman selama proses penelitian, serta berupaya memberikan sumbangan positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Adapun saran yang diberikan penulis sebagai berikut:

1. Teknik rigging sudah baik. Masalahnya terletak pada bagian animator, karena masih terlihat kaku. Mungkin ke depannya, tim rigging dapat memberikan saran atau bertindak sebagai supervisor bagi animator, agar poin-poin yang sudah di rigging dapat dimaksimalkan penggunaannya, sehingga gerakan bisa lebih alami dan fleksibel.
2. Silakan tingkatkan teknik rigging untuk karakter hewan berkaki empat dan burung terbang.

3. Sudah baik, mungkin bisa ditingkatkan lagi pada level detail karakter dan daya tarik visual karakter tersebut.

