

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Penggabungan 3D dan Liveshot Scene “Arctic” pada Animasi Pendek VFX “Petualangan Dimensi””, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi teknik dilakukan melalui alur kerja terstruktur yang mencakup tahapan *brief* produksi, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, tahapan pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan evaluasi.
2. Hasil dari tahap evaluasi menunjukkan persentase sebesar 90,8%, yang diklasifikasikan dalam kategori “Sangat baik”.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian ini ke arah yang lebih baik. Berikut ini merupakan saran-saran yang diajukan oleh penulis guna mendukung pengembangan studi lebih lanjut pada bidang terkait.

1. Penyesuaian skala pada model karakter yang memiliki struktur kompleks sebaiknya dilakukan sebelum proses *rigging* dimulai agar proporsi terhadap elemen lain dalam adegan tetap sesuai. Ketidaksesuaian ukuran, baik terlalu besar maupun terlalu kecil, dapat menimbulkan kendala teknis jika tidak ditangani sejak awal. Apabila proses *rigging* dilakukan tanpa memperbaiki skala terlebih dahulu, kemungkinan besar diperlukan revisi ulang pada proses tersebut. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada peneliti berikutnya untuk melakukan penyesuaian skala pada model karakter sebelum dilakukan proses *rigging* agar tidak terjadi kesalahan yang sama.

2. Mengingat adanya keterbatasan waktu serta jumlah sumber daya manusia dalam proses pembuatan beragam jenis tekstur seperti *normal map*, *displacement map*, *metalness*, *ambient occlusion*, *roughness*, dan *specular* untuk setiap *frame* pada *footage live shot*, penulis menggunakan bantuan platform daring “beeble.ai” guna menghasilkan tekstur-tekstur tersebut. Untuk penelitian di masa mendatang, disarankan agar proses pembuatan tekstur dilakukan secara manual sehingga hasil visual yang diperoleh dapat terlihat lebih detail.
3. Terdapat ketidaksesuaian pada posisi langkah kaki dengan permukaan jalan di area *midground* pada *frame* awal dari *output* hasil akhir. Hal ini terjadi karena penulis menganimasikan kamera secara manual. Untuk proses pengembangan kedepannya disarankan agar menggunakan teknik *tracking* pada kamera agar memperoleh hasil yang lebih presisi.

