

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan ditulis tentang Kesimpulan yang berisi hasil – hasil yang telah diperoleh setelah dilakukan penelitian tentang Implementasi Animasi Prosedural Pada Karakter Ranjau Berkaki Empat Dalam Film Pendek “ Paimo War “. Saran – saran yang diberikan maupun catatan dan perbaikan yang akan mendatang.

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan maka terdapat beberapa kesimpulan yang ditarik adalah sebagai berikut:

1. Efisiensi dalam Animasi Prosedural, Penelitian yang membahas Implementasi animasi prosedural pada karakter ranjau berkaki empat dalam film pendek *Paimo War* berhasil meningkatkan efisiensi waktu produksi dibandingkan dengan animasi manual. Dengan menggunakan metode *Object Constraints* dan *Follow Path*, karakter dapat bergerak secara otomatis sesuai dengan jalur yang telah ditentukan.
2. Peningkatan Konsistensi Gerakan, Sistem animasi prosedural mampu dan memungkinkan gerakan yang lebih konsisten dan realistis pada karakter ranjau berkaki empat. Dengan penerapan *Inverse Kinematics (IK)* dan jalur kontrol yang terstruktur, pergerakan karakter menjadi lebih presisi tanpa harus mengatur setiap langkah secara manual.
3. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan, yakni Akuisisi data, analisa, produksi, dan juga evaluasi.
4. Optimasi Rigging untuk Karakter Berkaki Empat, Proses rigging menggunakan sistem tulang yang telah dioptimalkan memungkinkan pengendalian yang lebih fleksibel terhadap setiap bagian kaki karakter. Hal ini mempermudah penerapan animasi prosedural tanpa kehilangan kendali atas gerakan karakter.

5. Evaluasi menunjukan bahwa kebutuhan fungsional dari implementasi Animasi Prosedural pada film "Paimo War" telah terpenuhi dengan sangat baik.
6. Evaluasi dan Respon Pengguna Hasil evaluasi melalui *Alpha Testing* dan *Beta Testing* menunjukkan bahwa metode animasi prosedural yang digunakan dalam penelitian ini berhasil diterapkan dengan sangat baik. Respon dari ahli animasi dan masyarakat umum menunjukkan bahwa metode ini memberikan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan efisiensi produksi animasi.

5.2 Saran

Penelitian dalam Implementasi Animasi Prosedural pada karakter ranjau berkaki empat dalam film pendek "Paimo War" tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan dari ahli tentang implementasi animasi prosedural adalah sebagai berikut:

1. "Lebih di maksimalin lagi pada tahapan Compositingnya yah"
2. "Implementasi rig sudah cukup baik. Hal yang bisa di tingkatkan dalam film pendek tersebut adalah penyatuan antara efek visual dan lingkungan sekitar. Efek visual masih belum terlihat benar-benar ada di dunia nyata. Video-video dari kanal IanHubert bisa menjadi referensi yang baik untuk meningkatkan film pendek ini."
3. "tinggal ngulik lightingnya.. biar bisa lebih ngeblend dengan hasil shooting.. goodjob".