

BAB V

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut, perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D ini melalui beberapa tahap diantaranya pengumpulan data, menganalisis permasalahan dari data tersebut, melakukan proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi, hingga melakukan evaluasi. Pada perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D menggunakan teknik *alpha testi* dan kuesioner yang didapat dari mahasiswa universitas amikom Yogyakarta, jurusan teknologi informasi dan berkonsentrasi pada 3D.

Dari hasil Skala Likert 85%. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah video yang berdurasi 54 detik.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari bab-bab sebelumnya, setelah melakukan penelitian hingga selesai mengenai perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D dilakukan melalui 3 tahap, yakni Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pada tahap praproduksi penulis menentukan ide, membuat storyboard dan naska, setelah melakukan tahapan praproduksi selanjutnya penulis ketahap produksi dimana pada tahap produksi ini penulis melakukan beberapa tahap seperti membuat modeling, membuat *rigging*, membuat aset dan menganimasikan karakter. pada tahap pascaproduksi penulis melakukan compositing dan juga editing pada video karakter zeor. selanjutnya dengan mempublish vedio animasi zeor ke youtube.

2. Berdasarkan hasil dari *Alpha Testing* bahwasanya kebutuhan fungsional pada animasi 3D zeor mengenai, perancangan dan pembuatan *rigging* pada dan Berdasarkan hasil dari *Beta Testing* yang diperoleh dari 11 praktisi animasi dari UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, jurusan Teknologi Informasi yang mendalami 3D atau yang berkonsentrasi pada bidang animasi 3D, penilaian Aspek Teknik animasi mendapat nilai akhir sebesar 85% yang bahwasanya animasi 3D zeor mengenai perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D sudah sangat baik penggambarannya dan menunjukkan bahwa penerapan perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D dapat digunakan untuk proses penganimasian pada karakter zeor.
3. Dengan penerapan perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor 3D berpengaruh besar pada proses animasi zeor pada tokoh cerita sehingga proses menganimasikan akan lebih simple.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis mendapat beberapa masukan mengenai skripsi yang telah di buat, yaitu sebagai berikut :

1. Gerakan pada sebaiknya animasi dapat lebih smooth lagi.
2. Dalam proses *animating*, *editing*, dan *rendering*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar *detail* setiap *editing* dapat dilakukan dengan lebih baik
3. Perancangan dan pembuatan *rigging* pada karakter zeor dapat di kembangkan lebih kompleks lagi
4. Perbanyak karakter konflik agar animasi lebih menarik
5. Perbanyak property pendukung agar lebih menarik lagi.
6. Untuk proses pasca produksi sebaiknya menggunakan *rendering* agar

menghasilkan kualitas ayang bagus.

7. Dalam proses *animating*, *editing*, dan *rendering*, gunakan spesifikasi komputer yang mendukung kelancaran proses pengerjaan, agar *detail* setiap *editing* dapat dilakukan dengan lebih baik.

