

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisa dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan video animasi ini melalui beberapa tahap diantaranya menentukan ide, mencari referensi, menguji kelayakan film animasi tersebut, menganalisa kebutuhan, menentukan target produksi, melakukan produksi dan melakukan evaluasi.
2. Dari hasil uji kebutuhan informasi dengan hasil akhir didapatkan bahwa semua poin kebutuhan informasi telah terpenuhi.
3. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah film animasi berjudul "Greedy" yang memiliki durasi 1 menit 46 detik.
4. Hasil skala Likert pengujian animasi menunjukkan hasil 78.8% yang berarti sudah baik.
5. Setelah diujikan kepada ahli animasi 3D, animasi Greedy sudah terbilang layak tayang dan bagus dengan beberapa saran yang diberikan.

5.2 Saran

Analisa penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis melakukan uji kelayakan film animasi berjudul "Greedy" ini kepada bapak Ahmad Zaid Rahman, M.Kom. Adapun beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Timing untuk pergerakan karakter dan benda supaya ditingkatkan lagi supaya pergerakan animasi dapat terlihat lebih realistis dan nyata.
2. Pada bagian tangan dibuat 2 rigging yaitu menggunakan Forward kinematics dan Invers Kinematics, dikarenakan penerapan pada gerak seperti jalan sangat lebih baik jika menggunakan penerapan FK pada bagian tangan, dan untuk memenuhi prinsip animasinya.

3. Pada bagian melempar batu atau jatuhnya batu tersebut, bisa diperhatikan lagi timing, slow in and slow out, arcs dan lainnya dalam prinsip animasi, karena ini sangat mempengaruhi visualisasi pada massa benda, asset atau properti 3D.
4. Monster diadegan terakhir dalam film animasinya, bisa disesuaikan lagi timing, slow in and slow out, arcs dan lainnya dalam penerapan 12 prinsip animasinya. tujuannya untuk mendapatkan dan menyampaikan moment yang semestinya.

