

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan dalam proses produksi animasi 3D “Sego” dengan judul “*Pembahasan Metode Pose to Pose Karakter Arjuna dalam Animasi 3D ‘Sego’ pada Perlombaan GEMASTIK XVIII 2025*”, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pembuatan gerakan karakter Arjuna pada animasi 3D “Sego” dirancang melalui tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi, di mana tahap pasca produksi digunakan sebagai tahap pengujian. Pada tahap produksi, pembuatan animasi dilakukan dengan tahapan utama yang mencakup *blocking*, *breakdown* dan *polish*.

Gerak animasi telah diuji oleh ahli pada bidang 3D, dan mendapat skor rata-rata sebesar 79,87% serta masuk pada kriteria “Baik”. Hasil karya 3D animasi “Sego” telah memiliki luaran berupa HAKI (Hasil Atas Kekayaan Intelektual).

4.2 Saran

Dalam penelitian ini, adapun saran yang diberikan oleh juri GEMASTIK 2025 dan ahli pada bidang animasi. Berikut merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh juri GEMASTIK XVIII 2025 dan ahli animasi:

Saran yang diberikan oleh Juri GEMASTIK XVIII 2025 merujuk pada keseluruhan film animasi “Sego”. Juri meminta agar adegan penambahan sebagai bentuk revisi awal atau bagian animasi 2D diubah menjadi animasi 3D. Rekomendasi tersebut bertujuan untuk menghasilkan transisi antaradegan yang lebih selaras dan berkesinambungan.

Berikut merupakan saran dan masukan yang didapatkan ketika uji validasi oleh ahli pada bidang animasi:

1. Perlu dilakukan perbaikan pada pemilihan pose agar lebih tegas, dinamis, dan relevan dengan aksi yang ditampilkan, serta menghindari pose yang tidak mendukung kebutuhan gerakan.
2. Penerapan prinsip *timing dan spacing* disarankan untuk lebih diperhatikan, khususnya pada gerakan menoleh, melempar, dan perpindahan pose, agar transisi gerak terasa lebih halus dan tidak *sliding*.
3. Prinsip *squash and stretch* perlu ditingkatkan, terutama pada bagian kepala dan tubuh, untuk memperkuat kesan berat dan ekspresi gerakan karakter.
4. Prinsip *anticipation, slow in and slow out, follow through* dan *secondary action* perlu diterapkan secara lebih konsisten agar alur gerak terlihat lebih hidup dan menyatu.
5. Prinsip *arc* pada anggota tubuh maupun objek perlu disesuaikan agar lebih masuk akal secara visual, termasuk memperhatikan hubungan antara posisi tangan dan objek yang dilempar.
6. Penggunaan fitur seperti *motion path* dalam Blender dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mengevaluasi dan memperbaiki lintasan gerak karakter secara lebih akurat.