

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan dalam proses produksi aset karakter 3D Arjuna pada film animasi 3D “Sego”, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aset karakter 3D Arjuna pada film animasi 3D “Sego” dirancang dan dilaksanakan melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, di mana tahap pascaproduksi digunakan sebagai tahap pengujian.
2. Aset karakter 3D Arjuna telah melalui tahap *briefing* dan konsultasi dengan salah satu ahli di bidang animasi sebagai bentuk penilaian awal sebelum proses produksi dilakukan, yang bertujuan untuk menghasilkan model karakter dengan kualitas yang optimal.
3. Pada tahap produksi, pemodelan aset karakter 3D Arjuna dilakukan dengan menerapkan teknik *polygonal modelling* yang kemudian disempurnakan melalui penggunaan teknik *digital sculpting*. Adapun pada proses pemberian tekstur, teknik *digital painting* diterapkan dengan memanfaatkan material serta *brush* yang tersedia pada perangkat lunak Adobe Substance 3D Painter.
4. Pada tahap rigging, aset karakter 3D Arjuna ditentukan peletakkan posisis root sebagai titik referensi global yang mengendalikan seluruh pergerakan dan transformasi karakter secara keseluruhan. Rig karakter juga dirancang dengan menggunakan metode *Inverse Kinematics* (IK) sebagai sistem penggerak utama.
5. Pada tahap pengujian modelling, rigging, dan animasi pada karakter 3D Arjuna dinilai baik dan layak untuk dilanjutkan pada tahap produksi film animasi 3D “Sego”.
6. Hasil tiga dimensi animasi “Sego” telah memiliki luaran berupa HAKI (Hasil atas Kekayaan Intelektual)



Gambar 4.1 Hasil Atas Kelayakan Intelektual (HAKI)

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan, yaitu oleh ahli animasi saudara Irvan Rivaldi, dan dari juri GEMASTIK VXIII 2025. Berikut merupakan saran yang diberikan, yaitu :

Tabel 4.1 Tabel Saran

No	Nama Ahli	Saran
1.	Irvan Rivaldi, S.Kom	Menurut Irvan Rivaldi, model karakter 3D Arjuna dinilai cukup baik. Saran yang diberikan adalah agar dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan penambahan simulasi pada pakaian Arjuna, sehingga pada saat dianimasikan dapat dihasilkan visual yang lebih realistis. Selain itu, disampaikan pula rekomendasi agar tekstur rambut Arjuna dibuat lebih jelas sehingga warna dan detail teksturnya dapat terlihat secara lebih optimal.

2.	Juri GEMASTIK VXIII 2025	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.
----	--------------------------	---

