

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modelling dan animasi karakter Roh Hutan pada animasi 3D *KIRA* berhasil meningkatkan kualitas aset karakter baik dari aspek visual maupun teknis. Melalui pendekatan evaluatif-pengembangan yang diawali dengan identifikasi permasalahan, implementasi perbaikan, serta evaluasi ulang oleh praktisi, karakter mengalami peningkatan pada struktur geometri, topologi, sistem rigging, serta kualitas gerak animasi.

Hasil uji kelayakan menunjukkan nilai keseluruhan sebesar 89%, yang menempatkan karakter dalam kategori **"Sangat Baik"**, sehingga dinilai telah memenuhi standar teknis dan visual untuk digunakan sebagai aset produksi animasi. Hal ini menegaskan bahwa proses pengembangan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kesiapan karakter, khususnya dalam mendukung kebutuhan animasi non-organik yang menuntut stabilitas struktur serta keterbacaan gerak yang merepresentasikan material keras.

Dengan demikian, penelitian ini menjawab rumusan masalah bahwa pengembangan karakter dapat dilakukan secara sistematis melalui evaluasi berbasis indikator teknis dan visual, serta terbukti mampu menghasilkan aset karakter yang lebih optimal dan siap digunakan dalam pipeline produksi animasi.

### 5.2 Saran

Mengacu pada hasil evaluasi dan catatan teknis yang diberikan oleh para evaluator, terdapat beberapa saran perbaikan yang dapat diterapkan untuk pengembangan karakter selanjutnya, maupun bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

Berdasarkan hasil evaluasi dan catatan oleh praktisi animasi, sistem rigging karakter secara umum telah memenuhi kebutuhan produksi dengan kontrol yang

stabil dan mudah digunakan. Namun, terdapat catatan perbaikan pada aspek visibilitas kontrol, di mana controller rig disarankan dapat terlihat dengan jelas tanpa perlu mengaktifkan mode X-Ray agar proses animasi lebih efisien dan intuitif.

Selain itu, pada pengujian gerak animasi khususnya walk cycle, masih ditemukan ketidaksesuaian pada sinkronisasi pergerakan tubuh dengan langkah kaki. Gerakan naik-turun badan belum sepenuhnya mengikuti prinsip distribusi berat, sehingga disarankan agar setiap fase penapakan kaki diikuti dengan penurunan pusat gravitasi karakter secara konsisten. Masukan ini menunjukkan bahwa meskipun karakter telah layak secara teknis, masih terdapat ruang penyempurnaan pada aspek animasi untuk meningkatkan realisme dan keterbacaan gerak.

