

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan seluruh materi pada bab sebelumnya dalam Perancangan Karakter Arka pada Animasi Chase maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dibuatnya karakter Arka dengan melalui beberapa tahap yaitu pengumpulan referensi, pembuatan concept art. Lalu dilanjutkan dengan modelling, sculpting, retopology, UV Mapping, texturing dan juga rigging.
2. Berdasarkan hasil dari pengujian ahli dengan menggunakan kuesioner diperoleh nilai 73,33% yang masuk di kategori “Baik” Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Karakter 3D Arka ini dinilai sudah cukup dan layak untuk produksi animasi.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan baik itu yang disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu diharapkan penelitian yang serupa dapat ditingkatkan dan juga lebih baik. Berdasarkan hal tersebut penulis mempunyai beberapa saran yaitu :

1. Saat pemodellan karakter sangat disarankan menggunakan gambar referensi dibelakang agar pembuatan mesh blocking mendapatkan hasil yang akurat.
2. Mengurangi *subdivision / poly count* agar model 3D ringan saat akan dianimasikan.
3. Gunakan device dengan spesifikasi yang tinggi agar tidak terjadi force close ataupun crash yang tidak diinginkan.
4. Berdasarkan saran dan masukan dari parah ahli, busana Arka masih terbilang flat dan butuh lebih banyak lipatan dan juga *texture* jahitan.