

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini membahas proses pembuatan karakter *villain* monster nasi pada animasi tiga dimensi “Sego”. Proses pembuatan karakter tersebut mencakup beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, pembuatan desain karakter, *modeling*, *texturing*, *rigging*, dan *animating* dengan rincian sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan model tiga dimensi karakter monster nasi yang sudah diberi *rigging* dan dapat dianimasikan.
2. Karakter monster nasi dibuat menggunakan beberapa teknik dan *tools* pada software Blender 4.3.2 seperti *primitive modeling*, *particle system*, *image plane*, *texture-based manipulation*, dan *Bendy Bone*.
3. Hasil animasi tiga dimensi “Sego” telah diuji oleh para juri divisi V animasi pada ajang Gemastik XVIII tahun 2025.
4. Hasil animasi tiga dimensi “Sego” telah memiliki luaran berupa HAKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.1.


 REPUBLIK INDONESIA
 KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelayanan kepada masyarakat, serta dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal pendaftaran	SLH.002543273.01 Oktober 2023
Pencipta	
Nama	Abdul Zaid Rahman, Anggot Yayasan Salsabilah
Alamat	
Kewarganegaraan	
Pemegang Hak Cipta	
Nama	LPPM Universitas Andhika Yogyakarta
Alamat	Jl. Rengasul Ulu, Depok, Kali, Sleman, DI Yogyakarta 55203
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	Film Kartun
Isi dan Ciptaan	Sego
Tanggal dan tempat dibuatnya untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	29 Juli 2023 di Kota Yogyakarta
Angka untuk pendaftaran	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pendaftaran. (000067940)
Menyatakan	
adanya benar-benar dan sah sebagai yang diberikan oleh Pemerintah	
Surat Pencatatan Hak Ciptaan produk Film Kartun ini sesuai dengan Pasal 12 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	DR. MENZELI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL dan Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri Agus Darmasusanto, S.L.H., NPL NIP. 196912261994031001



Catatan:
 1. Untuk hal yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual yang dapat dipatenkan, berlaku ketentuan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan.
 2. Surat Pencatatan Hak Ciptaan elektronik yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, dapat dipertanggungjawabkan sebagai alat bukti yang sah.
 3. Surat Pencatatan ini dapat digunakan sebagai alat bukti yang sah untuk kepentingan hukum.

Gambar 4.1 HAKI (Hak Kekayaan Intelektual) Animasi Tiga Dimensi “Sego”

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang nantinya akan berguna untuk pengembangan selanjutnya. Penelitian ini tentunya masih tidak terlepas dari keterbatasan dan kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, dikumpulkan beberapa masukan yang diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli pada bidang animasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh juri divisi V animasi pada ajang Gemastik XVIII tahun 2025.

1. Penambahan mulut pada karakter monster nasi untuk memperkuat ekspresi sehingga dapat menampilkan emosi yang menggambarkan karakter tersebut adalah karakter antagonis (*villain*).
2. Menerapkan simulasi lumpur pada tubuh monster nasi dan menambahkan butiran-butiran nasi yang tertinggal atau berjatuhan di lantai ketika karakter bergerak.
3. Adegan tambahan yang sebelumnya merupakan hasil revisi berupa animasi 2D diubah menjadi animasi 3D untuk menghasilkan transisi antar adegan yang lebih selaras dan berkesinambungan.