

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses produksi, serta evaluasi yang telah dilakukan pada animasi 3D “The Wistle”, dapat disimpulkan bahwa proses modelling dan rigging karakter ekstra memiliki peranan penting dalam mendukung kualitas visual serta penyampaian suasana cerita pada animasi. Karakter ekstra “Kakek” berhasil dibuat menggunakan teknik low poly modeling dengan memanfaatkan software Blender sehingga menghasilkan model karakter yang sesuai dengan konsep visual dan kebutuhan produksi animasi.

Proses rigging dilakukan menggunakan Add-on Auto-Rig Pro dengan fitur Smart Rigging yang membantu mempercepat proses pembuatan struktur tulang serta sistem kontrol karakter. Penggunaan Auto-Rig Pro mempermudah proses penyesuaian tulang terhadap anatomi karakter dibandingkan metode manual, sehingga proses produksi menjadi lebih efisien. Selain itu, proses weighting dan pengujian gerak mampu menghasilkan deformasi karakter yang cukup baik.

Berdasarkan hasil implementasi pada animasi 3D “The Wistle”, karakter ekstra yang telah dibuat mampu bergerak dengan cukup natural dan mendukung suasana misterius sesuai tema urban legend yang diangkat. Integrasi antara proses modeling dan rigging yang terstruktur juga mempermudah proses penganimasian karakter pada tahap produksi.

Hasil Uji Kelayakan, berdasarkan validasi yang melibatkan praktisi ahli, karakter ekstra “Kakek” dinyatakan memenuhi standar produksi. Hasil perhitungan menggunakan skala Likert menunjukkan skor presentase kelayakan total 72,44% yang menepatkan asset ini sebagai model karakter yang “Baik”. Aspek dengan penilaian tertinggi terletak pada Mekanisme Kontrol dan Struktur Tulang, yang mengindikasikan bahwa karakter memiliki gerak yang sangat baik. Meskipun demikian, asset ini masih memerlukan penyempurnaan pada aspek efektivitas gerak, estetika visual, dan efisiensi teknis untuk mencapai kualitas optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan proses penelitian dan produksi animasi 3D “The Wistle”, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Proses *modelling* karakter dapat dikembangkan dengan detail *topologi* yang lebih kompleks agar menghasilkan deformasi gerakan yang lebih halus dan realistis.
2. Penggunaan sistem *rigging* dapat dikembangkan menggunakan fitur tambahan pada *Auto-Rig Pro* atau metode *rigging* manual agar kontrol gerakan karakter menjadi lebih fleksibel.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan simulasi pendukung seperti *cloth simulation*, *hair simulation*, maupun *physics simulation* untuk meningkatkan kualitas visual animasi.
4. Pada penelitian atau pengembangan animasi selanjutnya, disarankan agar perancangan karakter ekstra diberikan perhatian yang lebih mendalam, baik dari segi desain, penempatan, maupun interaksi dengan lingkungan dan karakter utama, sehingga kontribusinya terhadap penguatan cerita dapat dimaksimalkan.
5. Proses animasi karakter dapat dikembangkan dengan penerapan prinsip animasi yang lebih mendalam agar gerakan karakter terlihat lebih ekspresif dan hidup.
6. Pengembangan karakter ekstra dalam jumlah yang lebih banyak dapat dilakukan untuk memperkuat suasana lingkungan dan meningkatkan kualitas *world building* pada animasi 3D.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas tahapan produksi animasi secara lebih lengkap, mulai dari *modelling*, *rigging*, animasi, hingga tahap *rendering* dan *compositing* secara menyeluruh.