



BAB V

PENUTUP

KESIMPULAN

Penjelasan yang sudah tertera memberikan kesimpulan yang dapat memberikan pengetahuan baru, seperti pengetahuan terhadap pembuatan 3d asset secara automasi menggunakan bantuan *generate* AI. Proses ini memberikan cukup penghematan waktu, tenaga, biaya, dan lain-lain. Namun proses ini tidak bisa dilakukan jika karakter mempunyai interaksi yang banyak karena dikhawatirkan akan merusak nilai *sense of art* sekaligus kurang efektif jika menggunakan bantuan automasi secara terus menerus.



SARAN

Pada penelitian ini disarankan agar peneliti tidak hanya fokus pada efisiensi waktu dan biaya, tetapi juga menilai kualitas karakter yang dihasilkan AI, termasuk kreativitas dan keaslian. Penting juga untuk mengeksplorasi bagaimana AI dapat bekerja bersama animator manusia, menciptakan kolaborasi harmonis tanpa menggantikan input kreatif mereka.





DAFTAR PUSTAKA

- Chang, Y. (2014). Toward a New Theoretical Framework for the Form and Content of Animation in Digital Age. National University of Tainan.
- Cowley, L.-B. (2022). Model, Print, Shoot, Repeat: an Investigation into the Impact of 3d Printing as a Tool in The Stop-Motion Animation Industries. [Disertation, University of the West of England]. Chang, Y., (2014). Toward a New Theoretical Framework for the Form and Content of Animation in Digital Age. National University of Tainan.
- Giralddi, G.A., Almeida, L.R., Alpolinario, A.L., Silva, L.T., (2023). Deep Learning for Fluid Simulation and Animation: Fundamentals, Modeling, and Case Studies. Brazil: Springer Champ.
- Goodfellow, A. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., Bengio, Y. (2014). Generative Adversarial Networks. D'épartement d'informatique et de recherche opérationnelle: Université de Montréal.
- Gumelar, M. S., (2017). Elemen dan Prinsip Animasi 2d. Tangerang Selatan: An1image.
- Jia, H. (2024). The application and impact of artificial intelligence in the field of animation as well as the existing disadvantage. School of Advanced Technology, Xi'an Jiaotong- Liverpool University, Vol. 5.
- Lau, G. (2013). Using collaborative "action research" for a genuine school-based educational change: An exemplar case and reference notes for novice teacher. New Horizons in Education, 61(1), 49-69.
- Lens, S. (2023). Procedural 3D Modeling Using Geometry Nodes in Blender. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Lungu-Stan, V., Mocanu, I. G. (2024). 3D Character Animation and Asset Generation Using Deep Learning. Appl. Sci. 2024, 14, 7234. <https://doi.org/10.3390/app14167234>.
- Purba, E. S., Hendry. (2022). IMPLEMENTATION OF GENERATIVE ADVERSARIAL NETWORKS FOR CREATING DIGITAL ARTWORK IN THE FORM OF ABSTRACT IMAGES. Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 3(3), 707-715. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.3.262>.

- 
- Sani, H., Jaidin, J. H., Shahrill, M., Jawawi, R. (2022). Comics as a Teaching and Learning Strategy in Primary Social Studies Lessons. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 6(3), 137-156. Satriawan, A., Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d “JANGAN BOHONG DONG”. *Jurnal Teknik Informatika* 9(1), 72-77. Batam: Politeknik Negeri Batam.
 - Tang, M., Chen, Y. (2024). AI and animated character design: efficiency, creativity, interactivity. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 6(1), 117-123.
 - Wardana, A. S. (2024). Eksplorasi Latar Multiplanar Untuk Menciptakan Visualisasi Imajinasi Dunia Gadget Di Film Animasi “Magicconnection”. Tesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bantul.
 - Zuber-Skerritt, O., Wood, L. (2021). *Action Learning and Action Research: Genres and Approaches* (1st ed.). Emerald Publishing Limited



LAMPIRAN

TIM PRODUKSI

**producer AMADEA PUTRI AZARIA | script writer AMADEA PUTRI AZARIA
storyboard & animatic SANG VILIPH SIRAIT, WIRA PALUPI**

concept art AMADEA PUTRI AZARIA

3d character modeler NUR RAMA DHANI SULAEMAN

3d environment DWIKI MUHAMMAD RAIHAN

**3d character rigging artist NERIUS DONDI ADNA ADONIS,
NUR RAMA DHANI SULAEMAN | animator NUR RAMA DHANI SULAEMAN,
DWIKI MUHAMMAD RAIHAN | lrc artist DWIKI MUHAMMAD RAIHAN
editor DWIKI MUHAMMAD RAIHAN**

BIODATA PENULIS

Dhani Sulaeman

Nur Rama Dhani Sulaeman adalah mahasiswa ISI Yogyakarta lanjutan angkatan 2023. Peminat pada industri kreatif animasi dan memiliki keinginan untuk dapat membuat *short movie* yang digarap seorang saja. Maka dari itu penulis berusaha meraih ilmu terkait bidang animasi sebanyak-banyaknya dan sedikit demi sedikit. Penulis juga berusaha untuk memiliki ikatan dalam ranah akademisi dan praktisi.



