

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan keseluruhan materi pada penulisan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam merancang karakter pada film 3D "**Jalan Hidup Seorang Samurai**", cara yang digunakan untuk mempercepat proses pembuatan karakter, yaitu dengan cara mengerjakan separuh bagian karakter terlebih dahulu kemudian menduplikat bagian sisi sebelahnya.
2. Untuk membuat animasi bertarung pada karakter, penulis menggunakan Gerakan manual agar sesuai dengan yang diinginkan.

5.2 Saran

1. Untuk membuat gerakan bertarung terlihat alami, pada waktu proses rigging, penempatan tulang harus tepat agar tidak ada tulang yang keluar dari tubuh karakter.
2. Melakukan pengecekan tes gerakan setelah dirigging.
3. Pada tahap pemberian tekstur harus dilakukan dengan baik untuk menegaskan objek yang dibuat.
4. Pembuatan objek-objek *environment* sebaiknya diukur secara teliti antara satu objek dengan objek yang lain agar terlihat seimbang dan nyata.