

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya hingga akhir dari aplikasi “Media Interaktif Animasi 3D Jurus Bela Diri Karate Aliran Shotokan ” maka dapat disimpulkan :

1. Dari hasil tabel kuisioner dapat disimpulkan sebagai berikut :
 - a. Pada pertanyaan nomor 1 yaitu 20% memilih netral, 70% memilih setuju dan 10% memilih sangat setuju.
 - b. Pada pertanyaan nomor 2 yaitu 13,4% jawaban responden memilih netral, 56,6% memilih setuju dan 30% memilih sangat setuju.
 - c. Pada pertanyaan nomor 3 yaitu 30% jawaban responden memilih netral, 56,7% memilih setuju dan 13,3% memilih sangat setuju.
 - d. Pada pertanyaan nomor 4 yaitu 10% jawaban responden memilih netral dan 83,4% memilih setuju dan 6,6% memilih sangat setuju.
 - e. Pada pertanyaan nomor 5 yaitu 26,7% jawaban responden memilih netral, 60% memilih setuju dan 13,3% memilih sangat setuju.

Dari hasil evaluasi materi, penyampaian filosofi gerakan bela diri karate dalam bentuk media interaktif mudah untuk di pahami karena di bagi dalam beberapa tahap gerakan di sertai dengan penjelasannya.

2. Perancangan media interaktif animasi 3D dengan teknik *pose to pose* cocok di gunakan untuk menggerakkan animasi dengan karakter yang tidak terlalu kompleks.
3. Penggabungan buku dan animasi 3D bela diri karate hingga menjadi media interaktif yang padu melalui beberapa tahapan yaitu,konsep,desain,*material collecting,assembly,testing* serta distribusi.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini,berikut beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Dalam mengembangkan aplikasi ini sangat di butuhkan kerja sama tim,karena teknik dan gerakan karate sangat banyak dan apabila di kerjakan sendiri cukup menguras waktu dan energi.
2. Untuk pengembangan animasi 3D ke depannya,sangat di sarankan menggunakan teknik *motion capture* agar mendapatkan gerakan yang halus dan seperti aslinya.
3. Memperbanyak informasi tentang karate secara mendetail.
4. Menambahkan fitur *slow motion* dalam animasi 3D.
5. Untuk kedepannya,akan sangat membanggakan jika aplikasi ini dapat berjalan di *platform* android maupun IOS dengan memaksimalkan gerakan animasi 3D.