

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada Perancangan Film Animasi 3D Danit Menggunakan Teknik *Morpher*, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan teknik *morpher* berpengaruh besar pada proses animasi ekspresi pada karakter Danit dengan memanfaatkan *tool Blend Shape*. Penggunaan *tool Blend Shape* yang tersedia pada aplikasi Autodesk Maya bermanfaat untuk membuat *controller Blend Shape* sehingga proses transisi ekspresi pada saat animasi akan lebih praktis. Dari hasil kuisioner dengan rata-rata penilaian sebanyak 74,88% mengenai animasi ekspresi pada film animasi ini disetujui jika transisi ekspresi pada karakter yang halus dan natural dapat menyampaikan isi cerita dengan baik dan dapat menambah ketertarikan untuk menonton film animasi 3D Danit. Dengan demikian penerapan teknik *morpher* menggunakan *tool Blend Shape* berpengaruh terhadap penyampaian isi cerita dan ketertarikan untuk menonton film animasi 3D Danit.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi dalam film animasi 3D Danit dapat dikembangkan lagi dengan pembuatan ekspresi yang lebih bervariasi ketika membuat *controller blend shape* menggunakan teknik *morpher*.

Agar penyampaian isi cerita dapat tersampaikan dengan baik, perlu memperhatikan proses animasi yang dibuat dengan menerapkan teknik-teknik animasi selain teknik *morpher* untuk menghasilkan film animasi yang maksimal.

