

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan bab-bab sebelumnya dan untuk mengakhiri pembahasan Pembuatan "Teaser animasi yang berjudul Arjuna dan Kerisnya " ini , maka diambil kesimpulan, yaitu :

1. Untuk membuat karakter bertarung dengan karakter lainnya menggunakan teknik *key control* secara manual.
2. Dalam pembuatan karakter bertarung dengan karakter lainnya sesuai dengan prinsip-prinsip animasi, penulis menggunakan video referensi dari internet yang sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.
3. Untuk mempermudah dalam membuat gerakan bertarung maka dalam menggerakkannya tidak langsung menggunakan *joint*, tetapi menggunakan *NURBS curves* sehingga dalam pembuatannya akan lebih mudah.

5.2 Saran

Beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan teaser ini selanjutnya adalah :

1. Menambahkan efek *muscle* (otot) agar gerakan bertarung karakter lebih terlihat nyata.
2. Menambah adegan bertarung agar terlihat lebih menarik.
3. Menambah efek retak-retak di lantai agar proses bertarung terlihat lebih nyata.

