

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, serta menjawab pertanyaan yang ada di Bab I mengenai pembuatan animasi 3D Seni Tunggal Pencak Silat ini, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Animasi 3D Seni Tunggal Pencak Silat ini mendapat respon positif baik dari praktisi seni tunggal maupun masyarakat, bahwa penggunaan animasi untuk media pengenalan pencak silat sebagai kesenian tradisional terbilang cukup menarik.
2. Perbandingan gerakan pada animasi, dengan Seni Tunggal yang ditetapkan IPSI hampir memiliki kesamaan gerakan dengan gerakan asli seperti apa yang telah diajarkan kepada para praktisi seni tunggal.

#### **5.2. Saran**

Pada penulisan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, yang dapat disempurnakan lagi pada pengembangan animasi lebih lanjut, berikut beberapa saran yang dapat di pergunakan diantaranya adalah :

1. Melengkapi seluruh gerakan Seni Tunggal baik gerakan jurus tangan kosong, maupun jurus menggunakan senjata dengan jumlah keseluruhan 14 jurus 7 jurus tangan kosong, 3 jurus golok, 4 jurus toya.

2. Melengkapi model dengan pakaian seragam Pencak Silat.
3. Memperhalus gerakan model dalam mendemokan Seni Tunggal, untuk memperoleh pergerakan yang lebih natural menyerupai pergerakan manusia

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penyusun sampaikan. Penyusun berharap animasi yang diusulkan ini dapat membantu memperkenalkan Pencak Silat kepada masyarakat sehingga menambah ketertarikan masyarakat terhadap kesenian Pencak Silat.

