

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang Implementasi Metode *Pose to pose* Pada Animasi 3D Gerakan Dasar Olahraga Basket, kesimpulan yang didapat pada penelitian ini yaitu:

1. Dalam pembuatan animasi 3D gerakan dasar olahraga basket menghasilkan jumlah komponen dalam setiap modelnya, berikut rinciannya:
 - a. Model Karakter
 - i. Vertex : 62.260
 - ii. Edges : 122.058
 - iii. Face : 59.878
 - iv. Tris : 119.694
 - b. Model Bola
 - i. Vertex : 2.842
 - ii. Edges : 5.680
 - iii. Face : 2.840
 - iv. Tris : 5.680
 - c. Model Lapangan
 - i. Vertex : 2.424
 - ii. Edges : 4.704
 - iii. Face : 2.315
 - iv. Tris : 4.630
2. Semakin banyak *frame* dalam pembuatan animasi 3D maka gerakan animasi yang dihasilkan akan semakin nampak nyata dan tidak kaku.
3. *Keypose* dibuat untuk mengkonsepkan gerak animasi pada figur, *extreme* berfungsi untuk memberi efek animasi itu sendiri, dan *in between* berfungsi untuk menyempurnakan sebuah gerak animasi.
4. Semua proses *Animating* menggunakan metode *pose to pose*.
5. Animasi 3D gerakan dasar olahraga basket menggunakan metode *pose to pose* memiliki tingkat kemiripan dengan gerakan nyata pada video *real*. Hal ini

ditunjukkan dengan hasil perbandingan *frame* pada pola gerakan yang terdapat pada video *real* dengan animasi menggunakan *pose to pose* dengan rata-rata persentase 86,3%.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran untuk mengembangkan penelitian ini ataupun penelitian dengan topik yang sama antara lain:

1. Sangat penting untuk menyesuaikan spesifikasi perangkat keras yang akan digunakan dengan kebutuhan pada program Blender. Hal ini bertujuan agar penggunaan program Blender dapat lebih optimal.
2. Gunakan video referensi untuk mempermudah menentukan *pose* pada sebuah gerakan animasi.
3. Kualitas gerak animasi tidak hanya dengan memahami metode penganimasiannya saja, namun prinsip-prinsip animasi juga perlu dipahami dan diterapkan agar hasil animasi semakin baik.

