

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan keseluruhan materi pada penulisan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam merancang karakter pada film 3D "Khamp" strategi yang digunakan untuk mempercepat proses pembuatan model, dengan cara mengerjakan separuh bagian karakter terlebih dahulu kemudian menduplikat bagian sisi sebelahnya.
2. Untuk membuat karakter bertarung dengan karakter yang lain, penulis menggunakan dua teknik yaitu menggunakan key control secara manual dan memberi gerakan dengan menggunakan gerakan otomatis / *motions* pada *Motion Builder*.
3. Untuk membuat gerakan bertarung terlihat natural, pada waktu proses rigging penempatan tulang harus tepat, supaya tidak ada tulang yang keluar dari badan karakter.

#### 5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain:

1. Dalam perancangan film 3D "Khamp" masih terdapat kekurangan pada teknik pencahayaan, yang menyebabkan texture pada karakter 3D terlihat

kurang jelas, sehingga untuk perancang selanjutnya bisa lebih memperhatikan masalah teknik pencahayaan.

2. Menambah adegan bertarung agar terlihat lebih menarik.

