

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi metode pose to pose pada simulasi gerak dasar manusia dalam pembuatan animasi 3D memiliki persentase tingkat kemiripan dengan gerak asli objek yang terdapat pada video real. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perbandingan frame pada pola gerakan dasar seperti berjalan, berlari, melompat, mendorong dan menendang yang terdapat pada video real dengan pembuatan animasi menggunakan pose to pose dengan rata-rata presentase untuk gerakan berjalan 107,97%, lalu gerakan berlari 109,02%, gerakan melompat 104,56%, kemudian gerakan mendorong 106,44%, dan terakhir gerakan menendang 103,71% . Oleh karena itu pembuatan objek animasi 3D dengan menggunakan metode pose to pose dapat mempengaruhi tingkat kemiripan dengan objek aslinya

5.2 Saran

Setelah dilakukan berbagai kegiatan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang mungkin berguna untuk dapat mengembangkan penelitian ini. Berikut ini adalah saran-saran tersebut :

1. Dalam pembuatan animasi 3 dimensi untuk penggunaan komputer sebaiknya dengan spesifikasi yang mendukung proses pembuatan animasi agar menghasilkan animasi yang lebih baik dan tidak mengalami kendala dalam proses pembuatannya.
2. Kualitas gerak animasi tidak hanya dengan memahami metode penganimasiannya saja, namun prinsip-prinsip animasi juga perlu dipahami dan diterapkan.
3. Metode pose to pose dapat diterapkan pada pembuatan animasi-animasi umumnya sehingga gerakan yang dihasilkan tidak kaku.