

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, dalam penerapan *dynamic tilt* menggunakan cloth simulation pada *rigging* animasi mobil dalam film pendek animasi "Bottle and Banana". Maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penulis telah mengimplementasikan *dynamic tilt* menggunakan *cloth simulation* pada *rigging* animasi mobil pada sebuah film pendek animasi 3D "Bottle and Banana".
2. Peneliti juga sudah menjabarkan tahap dan cara melakukan *rigging* pada objek mobil menggunakan metode *dynamic tilt* dan juga menganimasikannya.
3. Dari pengimplementasian metode *dynamic tilt* menggunakan *cloth simulation* menghasilkan goyangan dan getaran yang dinamis pada mobil yang dianimasikan.

#### **5.2 Saran dan Kritik**

Tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan, maka dari itu ada beberapa saran dan masukan yang penulis dapatkan agar menjadi lebih baik kedepannya. Adapun saran dan masukan yaitu sebagai berikut :

1. Dari pengimplementasian metode *dynamic tilt* menggunakan *cloth simulation* menghasilkan goyangan dan getaran yang dinamis pada mobil yang dianimasikan.
2. Pergerakan animasi masih terlihat repetitif.
3. mungkin bisa lebih dibuat ekspresif dengan texture image sequence atau gerakan karakternya bisa di lebih lebihkan lagi (*exaggeration*).

4. Jumlah polygon pada objek bisa ditambah lagi, supaya bentuk objek terlihat lebih halus.
5. Sebagai film pendek dan animasi bisu, seharusnya ekspresi dari karakter lebih dapat dihidupkan dan pergerakan karakter dapat menggambarkan kesan atau cerita yang ingin disampaikan, sehingga penonton dapat mengetahui makna & cerita dari animasi pendek tersebut.
6. Untuk angle camera pada scene mobil yang sedang melaju, selain angle 3/4 bisa ditambah lagi dengan view/angle camera dari samping untuk mempertegas kembali adegan mobil yang sedang melaju
7. Untuk gerakan karakter bisa dibuat lebih natural lagi.

