

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Penerapan motion capture untuk Gerakan karakter animasi 3D menggunakan blender dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada video animasi penulis berhasil menerapkan teknik motion capture menggunakan blender
2. penerapan motion capture pada animasi 3D dapat memberikan solusi bahwa waktu untuk menerapkan sangat singkat.
3. Proses dalam pembuatan dalam animasi ini melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah pengumpulan data, menentukan target produksi, dan melakukan proses produksi
4. Dari peneliti ini dihasilkan sebuah video animasi 3D dengan durasi 01:57 yang akan di upload ke media sosial yaitu youtube
5. pada penerapan metode motion capture pada sebuah karakter ini peneliti hanya memerlukan waktu +-5 menit dengan jumlah frame 3250
6. Dari hasil render animasi 3D ini peneliti memerlukan waktu +- 7 hari untuk rendering dengan engine cycle, dengan spesifikasi yang digunakan peneliti
7. Dari hasil render video gerak animasi masih terlihat kurang maksimal

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penerapan animasi 3D ini, beberapa saran yang dapat diberikan sebagai pengembangan dari peneliti adalah :

1. Dalam proses rendering pengembangan dapat menggunakan kebutuhan sistem perangkat keras dengan spesifikasi yang lebih tinggi supaya proses lebih cepat.
2. pengembang dapat menggunakan dance yang lebih menarik dan objek karakter yang lebih bagus
3. sebelum menerapkan motion capture ada baiknya memilih platform motion capture yang lebih kompleks.

