

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan *rigging* karakter pensil pada animasi 3 dimensi "Pensil yang ter bengkalai" dapat dilakukan dimana didapat dari kebutuhan fungsional yang sudah terpenuhi.
2. Proses penerapan *rigging* pada karakter pensil dimulai dari menyiapkan model karakter pensil itu sendiri, lalu dilanjutkan memberikan *joint* atau tulang, dilanjutkan dengan *skinning*, setelah itu *skin* dibenarkan dengan *paint weight skin*, dan terakhir diberikan *controller*, dan dari penelitian ini menghasilkan sebuah animasi "Pensil yang ter bengkalai" berdurasi 2 menit 15 detik.
3. Dari perhitungan hasil interval dan juga hasil indeks persentasenya dapat disimpulkan hasil evaluasi terhadap *rigging* karakter pensil pada animasi "Pensil yang ter bengkalai" memiliki nilai indeks persentase 85,55%, yaitu sangat baik.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Agar kedepannya dapat dikembangkan dari segi penelitiannya maupun dari segi produk akhir yang dihasilkan penulis memberikan beberapa saran. Adapun saran sebagai berikut:

1. Saat pemberian *rigging* pastikan kembali kebutuhan gerak pada karakter agar nantinya animasi bisa dihasilkan dengan maksimal.
2. Pembuatan *model* maupun *texture* harus lebih diperbagus agar lebih terlihat lebih menarik.

3. Tambahkan beberapa *scene* untuk mendapatkan hasil cerita yang lebih baik dan maksimal.
4. Penggunaan 12 prinsip animasi harus lagi ditekankan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

