

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *rigging* pada karakter Si Petualang pada animasi "*Ancient Relic*" dapat dilakukan dimana hasil kesimpulan tersebut didapat dari kebutuhan fungsional yang telah terpenuhi.
2. Proses penerapan *rigging* pada karakter Si Petualang pada animasi "*Ancient Relic*" dimulai dari menyiapkan model karakter, lalu dilanjutkan memberikan tulang atau *joint*, dilanjutkan dengan proses *skinning*, setelah itu *skin* dibenarkan dengan menggunakan *paint skin weight*, lalu penambahan *IK handler*, dan terakhir diberikannya *controller*.
3. Hasil animasi telah diuji oleh ahli dalam animasi 3 dimensi dengan hasil skor sebesar 75,83% atau termasuk kedalam kategori "Baik".
4. Hasil akhir produksi berupa video animasi 3 dimensi berdurasi dua menit.

#### **5.2 Saran**

Penelitian yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan dan juga kekurangan. Agar kedepannya dapat dikembangkan dari segi penelitian maupun dari segi produk akhir yang dihasilkan penulis memberikan beberapa saran. Berikut adalah saran yang dapat diberikan oleh penulis:

1. Lebih mematangkan ide cerita agar tidak menyebabkan banyak penundaan dan revisi pada waktu produksi.
2. Memberikan *rigging* pada bagian wajah agar ekspresi wajah menjadi lebih baik, dan dapat dikontrol.
3. Agar pada saat animator melakukan proses animasi tidak mengalami kesulitan, optimalisasi model dan pemberian *rigging* lebih diperhatikan.

4. Pastikan *design rigging* sesuai dengan gerakan karakter dalam cerita.
5. Lebih menekankan penggunaan 12 prinsip animasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.
6. Lebih memperhatikan tentang model, *texturing*, dan *lighting* yang digunakan agar dapat menjadi lebih menarik.

