

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Jadi dari apa yang telah dibuat dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Proses dalam pembuatan animasi mapping rijsttafel ini melalui beberapa tahapan, di antaranya yaitu observasi, pemasangan proyektor, proses alignment, proses modeling, proses teksturing, rigging, rendering, compositing, dan evaluasi.
- Hasil akhir dari penelitian ini berupa projection mapping yang dipamerkan di Museum Negeri Sonobudoyo
- Karena Rijsttafel menggunakan media interaktif jadi dapat mudah dipahami dan juga lebih menarik dengan demikian pengenalan sejarah ini tidak akan menjadi membosankan dan lebih menarik.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karena itu, penulis berharap agar evaluasi ini dapat diperbaiki di masa depan. Maka dari itu penulis memberikan saran sebagai berikut

- Jelajahi lebih dalam tentang budaya Rijsttafel dan sejarahnya. Ini akan membantu Anda memahami asal-usul dan evolusi budaya ini.
- Tingkatkan detail desain karakter. Perhatikan detail desain karakter untuk menggambarkan karakteristik hidangan-hidangan kecil dalam rijsttafel secara lebih jelas.
- Uji coba dan evaluasi timing dan transisi animasi untuk memastikan keselarasan yang lebih sempurna.