

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah penulis mengerjakan penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan terkait hasil dari penelitian ini. Adapun kesimpulan yang didapat untuk menjawab rumusan masalah yang ada adalah :

1. Dibutuhkannya rigging character yang bagus atau memadai untuk dianimasikan oleh animator sehingga animator tidak perlu lagi untuk mengubah rigging karakter atau menambahkan kekurangan dari rigging sehingga dapat memperpanjang waktu penganimasian
2. Disediaknya asset yang lengkap dan siap untuk digunakan sehingga animator tidak perlu lagi untuk menambah asset sendiri yang bisa menambah durasi waktu pengerjaan.
3. Dapat menggerakkan karakter berdasarkan cinematic yang telah disediakan.
4. Pemahaman dasar akan software Toon Boom Harmony sebagai software yang digunakan untuk pengerjaan animasi ini.
5. Dapat menggerakkan karakter dengan menggunakan 12 prinsip animasi agar gerakan tidak terlihat kaku dan lebih dinamis.

#### **5.2 Saran**

Selama mengerjakan penelitian ini penulis tidak luput dari kekurangan-kekurangan yang terjadi. Penulis berharap dengan saran-saran yang penulis sampaikan ini, penelitian ini bisa lebih dikembangkan kembali. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Adanya rigging karakter yang tidak sempurna sehingga animator harus mengerjakanya dengan cara frame by frame.
2. Adanya asset yang kurang lengkap sehingga animator harus menunggu penambahan asset dari tim rigging.
3. Dapat membuat keyframe dan inbetween serapi mungkin supaya enak untuk dilihat dan dibenarkan jika ada kesalahan.