

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari masalah dan solusi yang telah diuraikan pada non-skripsi berjudul “PERANCANGAN VIDEO PROSES PEMBUATAN GERAK ANIMASI 3 DIMENSI KARAKTER ALGA DALAM RANGKA PELATIHAN SERTIFIKASI BDI DENPASAR ANGKATAN 9” dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Perancangan video proses pembuatan gerak animasi 3 dimensi karakter alga dalam rangka pelatihan serifikasi BDI Denpasar angkatan 9 dirancang menggunakan perangkat lunak blender.
2. Proses pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan pembuatan produk berupa mencari referensi diberbagai platform seperti google serta melakukan dokumentasi video berbagai macam gerak karakter.
3. Perancangan video proses pembuatan gerak animasi 3 dimensi karakter alga dalam rangka pelatihan serifikasi BDI Denpasar angkatan 9 berfungsi untuk menampilkan berbagai gerak animasi 3 dimensi dengan model 3 dimensi berbentuk karakter yang menyerupai kerangka manusia.

#### **3.2 Saran**

Pada perancangan video proses pembuatan gerak animasi 3 dimensi masih terdapat beberapa kekurangan. Adapun saran yang dapat dijadikan acuan untuk dikembangkan lebih lanjut adalah :

1. Perancangan selanjutnya dapat dipersiapkan dahulu konsep dan acuan gerak animasi yang akan dibuat sehingga peneliti dapat dengan mudah merancang gerak animasi berdasarkan konsep dan acuan yang telah dipersiapkan.
2. Perancangan gerak animasi 3 dimensi sebagai media informasi atau media pembelajaran baiknya lebih mempertimbangkan beberapa aspek

lagi seperti audio, pembagian waktu tiap adegan, gerakan, baik itu gerakan karakter atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi.

3. Karakter animasi perancangan video proses pembuatan gerak animasi 3 dimensi karakter alga ini masih kurang natural dan timing pada setiap gerakan masih terlihat tidak seirama.

