

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian ini dapat dihasilkan sebuah model karakter berbentuk Live2D yang dibuat melalui Adobe Photoshop dan Live2D Cubism.
2. Dari hasil pengujian Black Box Testing model Live2D ini bekerja dengan baik dengan pencahayaan pada ruangan yang cukup terbaca untuk kamera agar bisa mendeteksi wajah dengan baik.
3. Dari hasil Evaluasi dari 62 responden kelayakan model Live2D yang telah dibuat ini, responden menyatakan sangat setuju dengan index 91,61%.
4. Dari hasil penelitian ini dapat menerapkan model karakter Live2D ke Open Broadcaster Studio (OBS) sehingga dapat digunakan pada pembuatan konten maupun Live Streaming pada Sosial Media.

5.2 Saran

Dari hasil pengamatan penulis terhadap pembuatan dan penyetoran mulut dalam karakter berbentuk Live2D yang sudah dibuat, penulis menyadari bahwa Model karakter Live2D ini masih memiliki beberapa kekurangan. Adapun saran yang dapat penuli berikan yaitu :

1. Untuk penggunaan diharapkan dengan kondisi cahaya yang bagus pada ruangan dalam menggunakan model karakter Live2D untuk diimplementasikan dalam membuat konten di sosial media maupun live streaming.
2. Untuk penyetoran di bagian mulut diharapkan kedepannya lebih optimal dengan menggunakan webcam maupun device yang lebih bagus dan menambah plugin yang dapat menunjang penyetoran dalam bagian mulut.

3. Diharapkan pembuatan model karakter Live2D serupa dapat lebih dikembangkan lagi, seperti penambahan ekspresi, pengembangan kualitas penggambaran seperti dengan penambahan atribut atau ciri khas pada karakter sehingga dapat dijadikan sebuah produk yang lebih menarik.

