

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini akan diungkapkan kesimpulan dari penelitian yang mengenai Implementasi Blend Shape Dalam Proses Facial Rigging Animasi 3 Dimensi “Ada Mada”. Selain itu juga akan diajukan beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan.

4.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan karakter 3D dengan penerapan blend shape pada wajah berupa kelopak mata, pupil mata, alis, ekspresi terkejut, ekspresi marah, ekspresi sedih, ekspresi takut, mata berkedip dan controller pada area kepala
2. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, produksi, dan evaluasi.
3. Evaluasi menunjukkan bahwa analisa kebutuhan fungsional dari Facial Rigging karakter telah terpenuhi dengan baik.
4. Produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D dan mendapatkan skor sebesar 91,85%. Hasil ini menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4.2 Saran

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan yang diberikan dari para ahli di bidang 3D adalah sebagai berikut:

1. Untuk bagian kaki pada saat kontroler badan di naik turunkan masih adanya gerakan shingga terlihat sliding.
2. Untuk kontroler ekspresi lebih baik dibuat terpisah dengan kontroler yg mengendalikan kedua mata.
3. untuk lebih bagusnya dapat anda berikan lagi controller pada bagian ekornya sebagai tambahan untuk membuat adegan/ pose (squash and stretch) dalam gerak animasi yang lebih bagus.

