

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir laporan ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam proses merancang sebuah karakter animasi diperlukan beberapa langkah yaitu Mengetahui pengertian animasi, Asas animasi, Teknik animasi, Sifat karakter, Prinsip animasi, Timing animasi, Lip Sync, Modelling, Lighting, Texturing, Rigging, Skinning, Animation, Rendering, dan Video editing.
2. Dengan adanya karakter animasi ini dapat menambah pengetahuan kita bahwa untuk menciptakan animasi yang berkarakter sehingga karakter yang kita buat dapat bergerak dan mempunyai jiwa, berat, ringan.
3. 3D animation yang baik tidak hanya bisa dibuat dengan software yang mahal dan komersial akan tetapi software yang menganut GPL pun bisa membuat animasi yang menarik.
4. Untuk mahasiswa STMIK AMIKOM ataupun para penonton, dengan adanya ini diharapkan dapat menginspirasi dan membuat para mahasiswa atau penonton ingin membuat animasi karakter ataupun dapat ditingkatkan

menjadi sebuah film animasi pendek akan tetapi yang lebih hidup dan bermutu.

5. Animasi 3D dapat memberikan bentuk visualisasi lain yang tidak bisa dituangkan dalam kenyataan, karena sifat dari animasi 3D yang bebas dan kreatif sehingga dapat menimbulkan kesan lebih jika ditonton entah itu dalam bentuk iklan, movie pendek dan juga movie berdurasi panjang.

6.2 Saran

Dengan adanya pembuatan karakter animasi ini diharapkan mampu untuk memikirkan bahwa untuk menganimasikan sebuah karakter atau benda itu tidaklah sembarangan, akan tetapi perlu juga diketahui untuk membuat kita berpikir apa yang karakter atau benda itu lakukan. Setelah menulis skripsi ini penulis ingin menyampaikan beberapa masukan yaitu :

1. Perkembangan multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Pembuatan animasi karakter ini diharapkan mampu membuat suatu gerakan baru untuk komunitas 3D di Indonesia sehingga orang-orang dapat membuat 3D animasi dengan gratis dan mempunyai kualitas.
3. Pembuatan animasi 3D ini masih jauh dari sempurna sehingga masih diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan selalu mencoba membuat sesuatu yang baru dalam hal ini selalu membuat animasi-animasi yang sederhana.

4. Perbanyak sumber daya manusia untuk membuat organisasi-organisasi multimedia yang nantinya dapat menelorkan hasil animasi-animasinya untuk kebutuhan masyarakat.
5. Harapan penyusun, semoga karakter animasi ini bisa dijadikan rujukan bahwa membuat animasi itu mudah namun butuh kesabaran, ketelitian, dan kreativitas yang besar.

