

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam pembahasan Alembic untuk karakter animasi film *Walking in Dream*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan Alembic cache karakter yang berhasil dipindahkan dari Autodesk Maya ke Blender.
2. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan, yakni pengumpulan data, Analisa, produksi dan evaluasi.
3. Dari hasil perbandingan dengan cache yang lainnya menjelaskan bahwa Alembic memberikan hasil terbaik dari cache yang lainnya meski dengan adanya kekurangan perlunya penyesuaian ulang agar karakter bisa sesuai dengan hasil yang ada pada Autodesk Maya.
4. Evaluasi menunjukkan bahwa kebutuhan fungsional dari Alembic cache telah terpenuhi dengan baik.
5. Produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang 3D yang berfokus pada alembic cache, dan mendapatkan skor sebesar 77.5 %, menunjukkan hasil yang termasuk ke dalam kategori "Baik". Selain itu, Masyarakat umum juga memberikan skor sebesar 80.3 % yang termasuk ke dalam kategori "Baik"

5.2 Saran

Penelitian dalam proses alembic cache karakter 3D tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan dari ahli tentang alembic cache adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki gerak animasi dengan menerapkan 12 prinsip animasi agar gerak animasi karakter yang dihasilkan bisa lebih baik lagi.
2. Memperbaiki timing pada gerak animasi sehingga gerak karakter bisa lebih halus lagi.