

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. KESIMPULAN**

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan tentang “Pembahasan Rigging Karakter dan Animasi Scene City Scape Remake Jingle Amikom”, maka penulis membuat beberapa kesimpulan dari penelitian ini:

1. Penelitian ini berhasil mendokumentasikan proses rigging dan animasi karakter Franmax dalam proyek Remake Jingle Amikom, di mana penerapan struktur rigging yang tepat dan animasi yang sinkron menghasilkan integrasi yang harmonis dengan elemen live-action.
2. Evaluasi menunjukkan penilaian keberhasilan dalam pembuatan “RIGGING KARAKTER DAN ANIMASI SCENE CITY SCAPE REMAKE JINGLE AMIKOM” oleh beberapa reviewer. Penilaian yang diberikan ada 2 point yaitu penilaian teknis dan penilaian sikap.

#### **4.2. SARAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pembahasan rigging dan animasi dalam proyek *Scene City Scape Remake Jingle Amikom*, beberapa saran yang diharapkan dapat mendukung pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kualitas Animasi melalui Pemanfaatan Teknologi Modern. Disarankan untuk mengintegrasikan teknologi animasi terkini, seperti *motion capture* atau animasi berbasis *machine learning*, guna menghasilkan gerakan karakter yang lebih realistis sekaligus mempercepat proses produksi rigging dan animasi.
2. Optimalisasi Efisiensi Proses Produksi. Direkomendasikan untuk memanfaatkan *tools* atau *plugin* otomatis pada tahap rigging dan skinning

dalam perangkat lunak animasi, sehingga alur kerja dapat lebih efisien tanpa mengurangi kualitas hasil akhir.

