

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1. KESIMPULAN**

Kesimpulan berdasarkan pada penelitian yang penulis pada pembuatan opening animasi 2D dengan judul “Pembahasan Teknik Rigging dan Animasi Karakter pada Animasi 2D “Redemption of Souls”, dapat ditarik dari pembahasan tersebut yaitu :

1. Penulisan pada penelitian yang telah penulis telah lakukan selama penelitian telah menghasilkan opening animasi 2D yang telah melewati beberapa tahapan yaitu lining, coloring, rigging, keypose dan in-between dengan software Toonboom Harmony.
2. Hasil penelitian ini telah menghasilkan 3 karakter rigging, 2 scene rigging animasi dan 1 scene animasi frame by frame
3. Gerakan karakter pada opening animasi 2D ini dikerjakan dengan software Toonboom Harmony dan menggunakan 2 tipe rigging yaitu Bones Articulation dan tipe Curves.

#### **4.2. SARAN**

Pada penelitian ini tentu tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, maka dari itu penulis berharap pada penelitian ini dapat diperbaiki dan dikembang lagi menjadi lebih baik.

1. Lebih memahami dan mendalami dalam teknik rigging, diperlukan juga latihan lebih banyak untuk meningkatkan kemampuan lebih mendalam pada rigging terutama network/node view
2. Dapat lebih memahami dan menambahkan prinsip animasi agar gerakan animasi lebih halus dan tidak kaku
3. Lebih memaksimalkan tools-tools yang ada di software Toonboom Harmony