

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian penerapan metode invers kinematik menggunakan *duik* untuk penggerakan karakter *non-humanoid* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan:

1. Metode invers kinematik menggunakan *duik* dapat digunakan untuk proses rigging dan penganimasian karakter *non-humanoid*.
2. Hasil pengujian gerakan yang menggunakan 5 prinsip animasi sebagai variabel ukur pada karakter 1, karakter 2, dan karakter 3 dinyatakan berhasil.
3. Metode invers kinematik menggunakan *duik* memerlukan waktu penganimasian selama 40 menit dan waktu penganimasian menggunakan teknik metode *frame by frame* yaitu selama 3 jam 20 menit. Untuk proses render, metode *frame by frame* lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan *duik*. Perbedaan ukuran file yang dihasilkan kedua metode tidak terlalu jauh dengan perbandingan 10.4 MB untuk *frame by frame* dan 10.7 MB untuk *duik*.
4. Dengan menggunakan teknologi *duik*, pembuatan desain karakter menjadi tidak terbatas dalam pewarnaan dan pemberian detail pada gambar karakter.
5. Dari data penilaian yang diperoleh dari 30 responden mendapat persentase 86,46 % menunjukkan bahwa penerapan metode invers

kinematik dengan *duik* menggunakan Adobe After Effect dinilai sangat baik.

5.2. Saran

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, metode invers kinematik menggunakan teknologi *duik* masih dapat dikembangkan lebih jauh dalam membuat animasi dua dimensi. Berikut beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan penelitian selanjutnya

1. Penambahan objek penelitian dengan jenis karakter non-humanoid lainnya.
2. Gerakan karakter tidak hanya berjalan, berlari dan melompat, tetapi dapat ditambahkan lagi dengan gerakan yang lainnya.
3. Metode invers kinematik menggunakan *duik* dapat digabungkan dengan metode lainnya untuk membuat gerakan yang lebih terlihat nyata. Contohnya penggunaan metode *ekspression* pada *bone* karakter.
4. *Duik* mempunyai banyak fitur lainnya yang dapat dipelajari dan digunakan untuk pembuatan animasi dua dimensi.