

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *rigging* pada karakter serangga nyamuk pada animasi "*Mosquito Party*" dapat dilakukan dimana hasil kesimpulan tersebut didapat dari kebutuhan fungsional yang telah terpenuhi.
2. Proses penerapan *rigging* pada karakter serangga nyamuk pada animasi "*Mosquito Party*" dimulai dari menyiapkan model karakter serangga nyamuknya itu sendiri, lalu dilanjutkan memberikan *joint* atau tulang, dilanjutkan dengan *skinning*, setelah itu *skin* dibenarkan dengan *paint skin weight*, dan terakhir diberikan *controller*.
3. Dari penelitian dihasilkan sebuah animasi "*Mosquito Party*" berdurasi 2 menit 34 detik

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan dan juga kekurangan. Agar kedepannya dapat dikembangkan dari segi penelitiannya maupun dari segi produk akhir yang dihasilkan penulis memberikan beberapa saran. Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Saat pemberian *rigging* pastikan lagi pada kebutuhan gerak dari animasi yang hendak dibuat agar nantinya hasilnya dapat lebih maksimal.

2. Pembuatan model maupun texture dari karakter yang hendak diteliti maupun dibuat dieksekusi lebih menarik lagi.
3. Tambahkan beberapa *scene* tambahan pada animasi agar hasil penceritaanya lebih baik.
4. Penggunaan 12 prinsip animasi lebih dimaksimalkan agar hasil animasi menjadi lebih baik dan tidak kaku.

