

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Penerapan *rigging* pada karakter Sam pada animasi 3 dimensi "*Fly*" dapat dilakukan di mana hasil kesimpulan tersebut didapat dari kebutuhan fungsional yang sudah terpenuhi.
2. Proses implementasi *rigging* pada karakter Sam pada animasi 3 dimensi "*Fly*" dimulai dari penyiapan model karakter Sam itu sendiri dan setelah itu dilanjutkan dengan memberikan *Joint* atau tulang, dilanjutkan *skinning*, setelah itu *skin* akan dibenarkan dengan *paint skin weight*, lalu penambahan *IK Handler* pada *joint* dan terakhir diberikan Controller.
3. Hasil evaluasi penelitian terhadap faktor *story tell* dan *rigging* karakter Sam pada animasi "*Fly*" di nilai "Sangat Baik" oleh responden.
4. Dari penelitian dihasilkan animasi "*Fly*" berdurasi 3 menit 13 detik.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Agar ke depannya dapat dikembangkan dalam segi penelitiannya maupun segi produk akhir. Penulis sekaligus peneliti akan memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saat pemberian *rigging* pastikan kembali kebutuhan gerak pada karakter agar nantinya animasi bisa dihasilkan dengan maksimal.
2. Pembuatan *model* maupun *texture* harus lebih diperbagus agar lebih menarik.
3. Tambahkan beberapa *scene* untuk hasil penceritaan yang lebih baik dan maksimal.
4. *Environment* pada *scene* harus lebih diperhatikan untuk mendapatkan suasana dan penceritaan yang lebih baik.
5. Penggunaan 12 prinsip animasi harus lagi ditekankan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

