

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### V.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan animasi 3 dimensi ini yang membahas tentang pemanasan dan gerakan dasar beladiri dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perancangan animasi ini membahas tentang gerakan pemanasan dan gerakan dasar dasar beladiri yang ditirukan oleh karakter yang berbentuk 3 dimensi yang saat ini memiliki pusat perhatian dari setiap kalangan.
2. Setiap gerakan yang dipandukan oleh karakter tersebut hanya untuk gerakan dasar – dasarnya saja agar lebih mudah dipahami dan mudah ditirukan oleh penonton khususnya anak dibawah umur 10 tahun

#### V.2. Saran

Adapun saran – saran yang akan diusulkan bagi penonton tentang animasi latihan pemanasan dan gerakan dasar beladiri ini adalah sebagai berikut :

1. Pada animasi latihan pemanasan dan gerakan dasar beladiri ini yang dijadikan aktornya adalah hewan sehingga bagi pengembang dapat mengganti karakter hewan menjadi karakter manusia agar animasi ini terlihat lebih menarik lagi.
2. Busana karakter yang dirancang juga tidak ada dikarenakan karakter yang digunakan adalah hewan.
3. Menurut penulis desain tampilan animasi masih kurang menarik untuk itu perlu adanya penambahan desain atau fitur-fitur menarik lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Alif Suciati, 2010 ,Pengaruh Media Pembelajaran Video Dengan *Movie Maker*

Anna Mariana, 2014 ,Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan 3D Studio Max

Galih Pranowo, 2010 ,**3D Studio Max 2010 Dasar dan Aplikasi**, Andi,  
Yogyakarta.

Gilang Wiradinata, 2007 , **Movie Anmasi 3D dengan 3D Studio Max**, Andi,  
Yogyakarta

Mikael Sugianto, 2011 , **Cara Belajar Cepat 3D Max**, Andi, Yogyakarta