

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan materi keseluruhan dalam penulisan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gerakan animasi *rigging* pada karakter hewan berjalan sesuai dengan perilaku hewan.
2. Aplikasi *Augmented reality* yang di bangun dapat menjadi pengetahuan pembelajaran bagi siswa kelas 10 SMA/SMK sesuai kurikulum.
3. Dengan *Augmented reality* objek yang ditampilkan lebih interaktif dan hidup.
4. Blender sebagai perancang objek 3D mendukung konsep *modeling*, *rigging*, animasi, simulasi, *rendering*
5. Fitur yang terdapat pada aplikasi *Augmented Reality* dapat menampilkan objek 3D, keterangan dan suara hewan.

5.2 Saran

Dalam membangun aplikasi pengenalan anatomi hewan ini masih banyak terdapat kekurangan maka dari itu masih perlu di kembangkan lagi agar aplikasi dapat berjalan dengan maksimal. Maka ada beberapa hal yang harus di perbaiki Yang di sarankan dalah Gerakan animasi *rigging* pada karakter hewan masih

kurang halus dan di butuhkan *controller* pada bagian *bone* di karakter 3D hewan agar mendapatkan gerakan animasi yang baik