

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan video animasi 3D gerakan pencak silat dengan menggunakan metode *pose to pose* sebagai upaya pelestarian budaya lokal Bengkulu Selatan, khususnya seni bela diri Kuntau. Melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang terstruktur menggunakan perangkat lunak Blender 2.83, animasi yang dihasilkan mampu menampilkan gerakan silat secara halus, realistis, dan sesuai filosofi gerak aslinya. Hasil pengujian terhadap 54 responden menunjukkan nilai rata-rata kepuasan sebesar 90.961%, yang termasuk kategori “ Sangat Setuju”, mengindikasikan bahwa media ini dinilai layak, menarik, dan efektif sebagai sarana pembelajaran maupun promosi budaya. Selain itu, pendekatan multimodal (visual, auditori, dan kinestetik) yang diterapkan terbukti meningkatkan pemahaman serta minat audiens terhadap pencak silat. Dengan demikian, animasi 3D berbasis metode *pose to pose* dapat menjadi media edukasi inovatif yang berpotensi memperkenalkan dan melestarikan seni bela diri tradisional di era digital.

5.2 SARAN

Adapun beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan lanjut pada penelitian ini maupun penelitian dengan topik yang sama, antara lain : Sangat penting untuk menyesuaikan spesifikasi perangkat keras yang akan digunakan dengan kebutuhan pada program Blender. Hal ini bertujuan agar penggunaan program Blender dapat lebih optimal. Gunakan video referensi agar

mempermudah menentukan pose pada sebuah gerakan. Kualitas gerak animasi tidak hanya dengan memahami metode penganimasiannya saja, namun prinsip-prinsip animasi juga perlu dipahami dan diterapkan. Metode *Pose to Pose* dapat digunakan secara luas dalam proses pembuatan berbagai jenis animasi guna menghasilkan pergerakan yang lebih halus dan tidak kaku. Dalam animasi 3D, penerapan gerakan ekstrem (*extreme pose*) perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik dari gerakan yang ingin ditampilkan.