



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dalam sebuah cerita, tokoh didalamnya tidaklah harus berupa karakter organik tetapi karakter non-organik seperti robot juga dapat diaplikasikan untuk menyampaikan cerita. Penelitian ini penulis melakukan penelitian mengenai robot humanoid yang menggunakan desain anthropomorphic yang diaplikasikan ke dalam film animasi “BOT”.

Karakter robot humanoid dalam film animasi ini merupakan sebuah robot sosial yang mempunyai tugas menanam dan menebang di sebuah hutan tanaman industri. Sebagai robot sosial, karakter robotik ini dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mulai dari menggunakan *environment* sekitar, berinteraksi dengan benda di alam seperti pohon dan hewan. Kegiatan sosial tersebut didasari oleh manusia sebagai makhluk sosial, oleh karena itu karakter robot sosial dapat bertindak seperti manusia. Untuk melakukan tindakan-tindakan yang seperti manusia, robot sosial memiliki pergerakan yang mengikuti pergerakan manusia.

Dalam proses perancangan *joint* karakter Bot, dapat disimpulkan menciptakan pergerakan karakter humanoid sebagai karakter robot sosial diperlukannya jumlah *joint* yang banyak. Semakin banyak *joint* yang dirancang kedalam karakter robotik, semakin banyak gerakan yang dapat dilakukan karakter. Sehingga karakter dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan dapat beradaptasi dengan berbagai *environment*.

## 5.2. Saran

Walaupun hasil penelitian ini bersifat terbatas dan bersifat eksploratif, dapat menjadi pengetahuan aplikatif untuk merancang *joint* karakter humanoid khususnya dengan desain *anthropomorphic* sebagai robot sosial.

Untuk pembaca laporan tugas akhir ini, pembaca dapat melakukan penelitian lebih dalam mengenai *joint* karakter robotik untuk keperluan perancangan karakter robotik yang tidak dapat penulis lakukan dalam pengerjaan tugas akhir ini dikarenakan banyaknya jenis *joint* beserta mekanisme gerakannya yang tidak dapat penulis teliti seluruhnya untuk diaplikasikan ke dalam karakter robot humanoid animasi “BOT”.

UMMN