



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

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Membuat sebuah animasi yang baik adalah sesuatu yang sangat menantang jika dikerjain oleh satu orang. Orang tersebut harus menguasai seluruh aspek baik *modeling*, *rigging*, *animating*, dan *rendering* dengan baik. Aspek-aspek tersebut bersifat sangat luas dan dalam sehingga memerlukan waktu yang cukup panjang untuk meneliti dan mendalami semuanya. Akan lebih baik jika sebuah film animasi ditangani oleh berbagai pihak yang mendalami suatu aspek tertentu. Dengan begitu, setiap orang dapat memfokuskan dirinya pada area yang dikuasainya paling matang. Film animasi pada praktiknya dapat digunakan sebagai media penyampai informasi, baik sebagai media hiburan, maupun media pengajaran sekalipun. Informasi yang disampaikan dalam animasi dapat diterima oleh orang dari berbagai kalangan umur. Ini disebabkan oleh karena grafis yang menarik dan fantasi yang ditawarkan dalam sebuah animasi.

Pesan yang biasanya disampaikan melalui mulut sebagai sebuah lantunan dialog, sebenarnya juga dapat disampaikan hanya dengan melalui gestur. Bahkan ketika seseorang berkata sesuatu tetapi jika gesturnya tidak mendukung, maka tidak akan ada orang yang mau percaya akan apa yang ia katakan. Ini membuktikan kekuatan gestur yang begitu kuat dan peranannya dalam komunikasi manusia sehari-hari. Sebuah gestur dapat memiliki banyak arti, tetapi

jika digunakan pada saat yang tepat dapat menyampaikan pesan yang lebih kuat dari dialog sekalipun.

Dalam praktik animasi, gestur yang ditunjukkan biasanya dilebih-lebihkan (*exaggerate*). *Exaggeration* ini berguna untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik. Yang membuat suatu gerakan menjadi gerakan yang menarik dan *convincing* adalah gerakan yang sukses mempraktikkan *key poses*nya. *Inbetween* hanyalah sebuah gerakan pelengkap yang menjembatani antar *key poses*.

5.2 Saran

Sebagai tindak lanjut tugas akhir ini, penulis memberikan saran dan masukan bila tugas akhir ini akan dikembangkan, yaitu:

- Jika ingin menggunakan *Biped*, perhitungkan dahulu ukuran tinggi dari model sebelum men-*skinning* *Biped* tersebut.
- Jika ingin menggunakan *Photometric Light*, pastikan seluruh dimensi ruangan dibangun sesuai dengan ukuran asli (*realistic*).
- Model 3D harus memiliki *vertex* yang mengikuti topologi manusia realis, meskipun tokoh yang ingindibuat berwujud kartun sekalipun. Ini akan membuat animasi menjadi lebih efektif dan ekspresif nantinya.
- Luangkan waktu 6-8 bulan yang efektif jika ingin mengerjakan sebuah film animasi yang hanya beranggotakan diri sendiri.