



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

Pembuatan 3D animasi dimulai dari ide, cerita hingga *concept art*. Dalam membuat konsep, dibutuhkan teori-teori mengenai desain dan visualisasi tokoh dalam bentuk 2D, pembuatan model 3D serta penelitian tentang tokoh, *gamers* dan penjaga toko. *Concept art* dapat berupa 2D dan 3D yang kemudian diwujudkan dalam *3D Modeling* dengan *texturing*, *morphing* dan *rigging*.

Fisiologi, sosiologi dan psikologi adalah ketiga dimensi yang dibutuhkan untuk membentuk karakter yang berkarakter. Fisiologi mengenai penampilan fisik, sosiologi mengenai kehidupan sosial karakter dan psikologi mengenai kepribadian karakter. Ketiga dimensi ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Apabila membuat beberapa karakter dalam sebuah film, sebaiknya memperhatikan/membandingkan bentuk fisik yang kontras sehingga terlihat hubungan yang harmonis antara karakter. Beberapa karakter yang memiliki postur tubuh sama akan membingungkan penonton dan akan kurang menarik.

Pemilihan pose pada karakter harus sesuai dengan kepribadiannya. Gerakan kepala, tangan hingga kaki harus terlihat natural dan tidak kaku. Beberapa buku *concept art* dapat dijadikan panduan untuk membantu mendapatkan pose yang tepat.

Dalam pembuatan film animasi, pembuat desain karakter perlu memperhatikan ekspresi atau gerakan yang akan dipakai atau diaplikasikan di dalam film. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat *concept art* mengenai beberapa scene khusus dalam film.

Berdasarkan penelitian tentang gamers dan penjaga toko yang telah diteliti, penulis menarik kesimpulan bahwa mereka memiliki beberapa aksesoris yang digunakan. *Gamers* pun memiliki organisasi khusus seperti komunitas turnamen World Cyber Games (WCG).

5.2. Saran

Penulis memberikan beberapa saran dalam menentukan sebuah karakter:

1. Karakter yang dibuat harus berdasarkan alur cerita, tema dan style serta dibutukan pendalaman mengenai sifat dan perlaku karakter
2. Karakter-karakter yang dibuat harus kontras misalnya beda tinggi dan perbedaan kurus dan gemuk.
3. Proporsi tinggi harus diukur terdahulu secara tepat sebelum masuk ke pemodelan 3D agar dapat menghindari kesalahan pada saat *rigging*.
4. Menentukan pose harus lebih berhati-hari karena pose menggambarkan sifat dan kepribadian karakter
5. Dalam memodel 3D, gunakan Blueprint agar proporsi tidak berubah dari model 2D.