



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 ekspresi anime pada karakter 3D dapat menciptakan sesuatu yang baru dan menarik untuk dilihat, baik dari segi teknis maupun visual. Suatu ekspresi yang merupakan cerminan dan ungkapan perasaan suatu karakter dapat ditampilkan dengan visual yang berbeda dari animasi 3D kebanyakan.

Proses pembuatan suatu ekspresi tidak langsung berakhir dengan hanya menciptakan ekspresi-ekspresi yang sesuai dengan wajah manusia. Dengan banyak kemungkinan yang ada, suatu ekspresi dapat dikembangkan dengan menambahkan berbagai efek ekspresi yang dapat menghasilkan kesan yang unik dan berbeda.

Pembuatan ekspresi anime diawali dengan membuat model tambahan dan tekstur yang sesuai dengan ekspresi pada anime. Hal yang perlu dipastikan pada tahapan ini adalah *opacity map* yang dapat membuat model utama dan tambahan terlihat menyatu. Setelah itu hasil perubahan ekspresi dihubungkan pada GUI dengan menggunakan *reaction manager* dengan perantara *modifier material* yang mengontrol *material id* pada model.

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan pembaca dapat mengerti dan memahami keunikan dari ekspresi yang ada pada anime dan pengaplikasiannya pada karakter 3D. Selain itu penelitian ini tentunya sangat bermanfaat untuk para

artist yang ingin lebih mendalami berbagai kemungkinan ekspresi untuk karakter 3D.

Penelitian pada tugas akhir ini mewakili tujuh macam ekspresi anime yang dipakai dalam berbagai film animasi 2D. Tujuh macam ekspresi tersebut diterapkan pada karakter 3D untuk memperlihatkan bahwa ekspresi yang ada pada karakter 3D juga dapat dikembangkan menjadi ekspresi yang unik seperti ekspresi anime 2D.

5.2. Saran

Dalam penelitian tugas akhir yang berjudul “Pengaplikasian *Facial Expression* Bergaya Anime 2d Pada Karakter 3d Dalam Animasi “Friendship Fish” diharapkan para artist yang ingin masuk di dunia 3D lebih antusias untuk mencoba berbagai hal yang unik tanpa memikirkan halangan yang akan dihadapi untuk mencapai impian tersebut.

Untuk proses awal pembuatan ekspresi umum yang perlu diperhatikan adalah membuat *bone* utama untuk mengontrol pergerakan kepala dan rahang. Setelah itu untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan ekspresi, *helper* dapat digunakan sebagai pengganti *bone*. *Helper* diletakkan sesuai dengan posisi otot yang mempengaruhi perubahan ekspresi, yang kemudian dihubungkan dengan GUI untuk mengontrol pergerakan. Namun teknik ini memiliki kendala untuk menghasilkan deformasi ekspresi yang ekstrim. Untuk hal ini dapat dikombinasikan dengan *morpher* untuk mencapai hasil yang diinginkan.