

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pergerakan memasak yang dilakukan oleh seorang koki memiliki banyak faktor yang mempengaruhinya. Berikut adalah kesimpulan yang dapat penulis tarik dari penelitian ini.

1. Tubuh karakter merupakan satu kesatuan, tulang punggung, bahu, dan leher tetap harus dianimasikan meski fokus pergerakan berada di area lengan agar karakter terlihat hidup. Pergerakan memotong akan terlihat sangat janggal apabila leher, bahu dan tulang punggung tidak ikut digerakan.
2. Besarnya usaha yang dikeluarkan oleh karakter dapat divisualisasikan dengan mengatur *timing keyframe* antara sendi *parent* dengan *child*. Sendi *parent* yang bergerak satu *frame* lebih cepat dari sendi *child* akan menghasilkan kesan usaha yang besar.
3. *Overlapping keyframe* digunakan ketika *animator* ingin membuat gerakan yang terlihat lebih mengalir dan lebih alami. Pergerakan akan terkesan kaku apabila seluruh sendi memiliki *keyframe* pada titik yang sama.
4. Penggunaan properti yang tidak sesuai dengan ukuran objek dalam *scene* akan menghasilkan salah kaprah terhadap pergerakan yang akan dianimasikan.

5.2. Saran

Tentu saja tidak ada gading yang tak retak, begitu pula dengan penulisan ini. Beberapa masalah dan kelemahan yang dialami penulis tentu dapat menghambat jalannya alur pengetikan.

1. Usahakan menggunakan properti dengan ukuran asli agar video akting dapat terlihat lebih mendekati *scene* yang akan dianimasikan. *Animator* juga dapat memahami adegan dengan lebih baik apabila sudah pernah melakukan aksi yang sama dengan adegan yang akan dianimasikan.
2. *Animator* sebaiknya perlu berkomunikasi dengan *rigger* dan *modeler* mengenai fitur yang diperlukan dalam sistem *rig* dan *model* 3D karakter. Hal ini dilakukan untuk menghindari keterbatasan teknis pada sistem yang digunakan. Perbaikan pada sistem di tengah berlangsungnya produksi akan sangat menghambat laju produksi.
3. Penulis sebaiknya mengambil lebih banyak referensi pergerakan agar kualitas perancangan yang dihasilkan dapat lebih ditingkatkan. Karakter dalam referensi sebaiknya sesuai dengan fisiologi karakter yang akan dianimasikan. Hal ini tentu akan mempermudah proses animasi.
4. Penulis sebaiknya tidak hanya fokus pada objek yang digenggam oleh karakter. Posisi tulang secara keseluruhan seharusnya dirancang terlebih dahulu agar proses *animating* menjadi lebih terencana.