

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Sebuah *facial animation* sangat bergantung dengan topologi yang baik dan benar. karena topologi yang baik sangat membantu sekali dalam pembentukan morphing, wajah akan tampak lebih natural melakukan pergerakan-pergerakan. Susunan topologi yang sesuai dengan bentuk lipatan wajah, akan memudahkan membentuk ekspresi.

Fonem dibuat berdasarkan keperluan dalam film, cukup beberapa fonem yang dibutuhkan dan sisanya dapat dibentuk dengan gerakan mulut dasar dan pergerakan rahang yang dikendalikan dengan *bone*. Banyak fonem tidak memiliki bentuk yang berbeda satu dengan yang lainnya, pemilihan fonem yang tepat untuk pembuatan *facial animation* penting untuk menghemat waktu dan mengurangi beban pekerjaan yang tidak perlu.

Pembuatan GUI merupakan *interface* yang membantu kita menganimasikan ekspresi wajah si karakter, dengan membuat GUI waktu yang diperlukan dalam menganimasikan wajah akan lebih cepat dan produktif, hal tersebut dilengkapi dengan *script pen attribut holder* yang menyimpan berbagai macam ekspresi yang diinginkan, ekspresi yang sudah disimpan dapat langsung dimunculkan tanpa harus menggerakan GUI sendiri.

Penguasaan *script* juga merupakan sesuatu yang penting bagi seorang rigger, karena penggunaan *script* memudahkan pengaturan dalam membuat rigging, ketepatan dalam membuat ekspresi dan gerakan jadi lebih teratur dengan baik. Banyak studio animasi yang membutuhkan seorang *technical director* yang telah menguasai *script* dengan baik, karena ini juga memudahkan pekerjaan dan banyak sekali yang membutuhkan pekerjaan ini. Sebagai seseorang yang menjadi seorang *technical director*, sangatlah penting menguasai *script*.

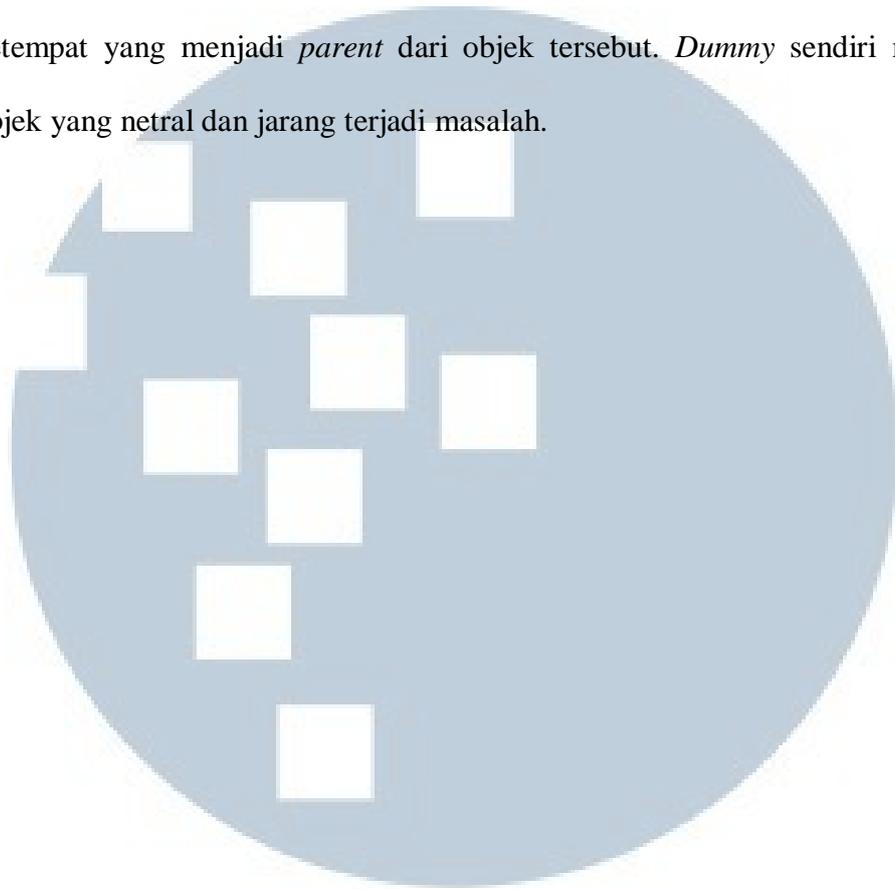
## 5.2. Saran

Dalam pembuatan sebuah *facial animation* dari proses *modeling* sampai akhir pembuatan lebih baik diteliti terlebih dahulu. Langkah-langkah yang dibuat haruslah tepat dan sesuai, karena apabila sudah terlanjur jauh akan sulit untuk mengulang karena melakukan kesalahan yang tidak diinginkan.

Seperti saat pembuatan GUI langkah pertama harus di *link* antara masing-masing GUI dan harus di *transform to zero*, karena kesalahan dalam pembuatan dan sudah terlanjur masuk ke dalam *reaction manager*, maka keseluruhan *reaction manager* harus diulang dari awal karena proses *transform to zero* tidak dapat jalan.

Maka untuk pembuatan proses ini diharapkan mengikuti langkah-langkah yang wajib agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti harus mengulang kembali. Apabila terjadi hal-hal seperti kerusakan ketika melakukan *link*, ada baiknya terlebih dahulu di *link* ke *dummy* kemudian baru di *link*

ketempat yang menjadi *parent* dari objek tersebut. *Dummy* sendiri merupakan objek yang netral dan jarang terjadi masalah.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA