

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari rendering video film animasi 3 Dimensi berjudul “Outan” kemudian diupload ke media sosial youtube dan dishare ke media sosial facebook untuk mendapatkan tanggapan dari penonton. Pembuatan film animasi “Outan” dengan menggunakan teknik morph target, dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Perancangan Film Animasi ini melewati tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Lama proses rendering 3 dimensi dipengaruhi oleh beberapa hal seperti material, pencahayaan, render engine yang digunakan, dan lain-lain.
3. Dari hasil evaluasi yang ada pada situs media sosial facebook dan youtube, penerapan morph target sudah layak untuk pembuatan ekspresi karakter, namun masih belum berhasil untuk menjawab rumusan masalah yaitu teknik morph target, agar prinsip animasi exaggeration dapat diterapkan pada wajah karakter.
4. Film Animasi ini bercerita tentang seekor orangutan yang menemukan sebuah pisang yang berada di atas gundukan tanah berlumut yang ternyata itu adalah jebakan dari seekor orang utan berwarna cokelat.

5.2 Saran

Saran dalam pengembangan penelitian dari penerapan teknik morph target pada film animasi yang berjudul “Outan” adalah sebagai berikut :

1. Agar ekspresi pada karakter dapat terbentuk dengan baik, sebaiknya pastikan topology wajah karakter seperti seharusnya.
2. Jika mengalami problem pada morph ui creator, sebaiknya hapus terlebih dahulu maxscript yang berada di script listener, lalu tutup morph ui creator.
3. Untuk menghapus kontroler yang telah dibuat dengan morph ui creator, pastikan kontroler tersebut tidak dalam keadaan freeze.
4. Agar lebih menarik, cerita pada film animasi sebaiknya diberikan pesan moral ataupun edukasi.

