

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *pose to pose* pada simulasi gerakan manusia lokomotor dan non lokomotor dalam pembuatan animasi 3d memiliki kemiripan dengan gerakan *real* atau rekaman. Hal ini ditunjukkan dengan penyamaan *frame* animasi dengan *frame* gerakan pada video *real* lalu dilakukan *screenshot* sebelum dan sesudah implementasi *pose to pose* pada *frame keypose* dan *in-between* agar hasil atau pembuktian kemiripan terlihat. Dan dilakukan juga teknik penerapan titik point pada gerakan lokomotor dan non lokomotor agar kemiripan gerakan lebih terlihat kemiripan/akurat antara video rekaman dengan modelling 3d. Titik point digunakan sebagai acuan perpindahan pada setiap *keyframe* yang dibuat, semakin akurat posisi titik point dengan gerakan maka akan semakin terlihat kemiripan video rekaman dengan modelling 3d dan apabila posisi titik point tidak akurat dengan gerakan maka akan semakin kurang kemiripannya.

Pada penerapan titik point *keypose* gerakan lokomotor berjalan *frame* 20, 70, 113 dan penerapan titik point *keypose* gerakan non lokomotor meregangkan tangan dan menendang *frame frame* 18, 200, 376 terdapat perbedaan posisi titik point. Maka kemiripan video rekaman dan modelling 3d terdapat sedikit gerakan yang kurang akurat. Oleh karena itu pada pembuatan animasi 3d dengan menggunakan metode *pose to pose* dalam proses *animating* dapat mempengaruhi atau menghasilkan kemiripan pada video referensi atau video *real* yang digunakan sebagai acuan *animating* apabila pada saat pembuatan *keypose* dan *in between* gerakan sesuai atau sama pada video *real*, pembuatan *frame* antara video referensi dan animasi juga disesuaikan dan dilakukan teknik penerapan titik point sebagai acuan perpindahan pada *keyframe* yang dibuat, agar terlihat kemiripan/akurat gerakan antara video rekaman dengan *modelling* 3d. Maka setelah dilakukan teknik tersebut kemiripan gerakan pada video referensi dengan video animasi akan terlihat.

5.2 Saran

Pada penelitian ini telah dilakukan berbagai macam kegiatan atau proses dan riset data untuk menyempurnakan atau menyelesaikan penelitian ini. maka dari itu peneliti dapat memberi saran yang mungkin dapat mengembangkan penelitian ini. Berikut saran-saran tersebut :

1. Untuk membuat gerakan animasi yang detail atau bagus harus mempelajari metode penganimasian yang benar salah satunya metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *pose to pose*. Maka dari itu membuat suatu gerakan animasi tidak bisa asal-asalan dalam membuat *key*, perlu algoritma metode animasi yang benar.
2. Untuk kelancaran pada tahap produksi pembuatan animasi 3d disarankan menyesuaikan spesifikasi software yang digunakan seperti autodesk maya atau adobe premiere, dalam hal ini sangat penting mempengaruhi hasil dari animasi 3d yang dibuat, karena apabila penggunaan program tersebut tidak optimal maka akan terjadi mudah eror atau fungsi berjalannya suatu program akan lama dan memakan banyak waktu.
3. Membuat suatu animasi sangat disarankan menggunakan referensi atau acuan gerakan seperti video gerakan yang direkam secara langsung atau menggunakan referensi gerakan yang digambar secara manual atau visual. Hal ini perlu dilakukan dengan teliti dan cermat dalam membuat video refrensi karena sangat mempengaruhi hasil atau pose pada gerakan yang akan di animasikan.