

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan iklan INULDELI JOGJA berbasis animasi 3D, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dalam proses modeling karakter pada iklan INULDELI JOGJA, teknik yang digunakan adalah Primitive Modeling. Selain lebih mudah untuk dipelajari, teknik ini lebih mudah untuk dikerjakan karena segala proses modeling berbasiskan dari bangun ruang yang sudah ada, dan untuk modeling menggunakan teknik ini langkah-langkah yang diperlukan lebih sedikit dibandingkan teknik yang lain.
2. Untuk membuat karakter ini bergerak, menggunakan proses manual yaitu menggunakan teknik key control, yaitu teknik animasi manual dengan cara menggerakkan sendi-sendi tulang pada karakter dan menguncinya pada timeline / frame. Teknik key control manual ini akan lebih mudah dipahami dan dipelajari bagi animator pemula.

5.2 Saran

Pembuatan iklan INULDELI JOGJA ini masih mempunyai beberapa kelemahan, untuk itu beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam modeling menggunakan Primitive Modeling dan menganimasikan menggunakan teknik key kontrol secara manual adalah:

1. Untuk membuat modeling menggunakan Primitive Modeling, agar terlihat lebih alami, hendaknya menambah beberapa garis untuk memperhalus ketika proses penghalusan otomatis / smooth.
2. Untuk membuat gerakan yang terlihat alami sesuai storyboard, pada waktu rigging, penempatan tulang harus tepat, supaya tidak ada tulang yang keluar dari badan yang membuat gerakan tidak sempurna, dan dibutuhkan ketelatenan untuk membuat sebuah gerakan alami, harus memiliki imajinasi serta pemahaman dalam gerakan sebuah karakter.