

BAB V

PENUTUP

Trailer "The Great Homeland" telah melalui berbagai tahapan, dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, sehingga dapat terwujud menjadi sebuah video trailer. Dari tahapan – tahapan yang telah dilalui tersebut, menghasilkan beberapa kesimpulan dan saran berdasarkan rumusan masalah dalam pembuatan trailer "The Great Homeland", yaitu bagaimana membuat Trailer film "The Great Homeland" dengan menggunakan Teknik Cloth Simulation, dan Hair Simulation dengan tambahan Visual Effect?

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian dengan judul Analisa dan Pembuatan Karakter 3d Menggunakan Teknik Cloth Simulation dan Hair Simulation dengan Visual Effect Dalam Trailer Film "The Great Homeland" ini, dapat diambil beberapa kesimpulan dari rumusan masalah yang ada, antara lain :

1. Prosedur penerapan *hair* dan *cloth* simulation pada trailer film "The Great Homeland":
 - o *Hair simulation* :
 - *Hair creation and modeling*. Terapkan *hair and fur modifier* pada object mesh / spline.
Seleksi object yang diinginkan -> Modifier menu -> Hair and fur -> Hair and fur (WSM).

- *Hair styling*. Atur parameter sesuai dengan yang diinginkan pada *hair and fur modifier*, seperti jumlah rambut, ketebalan, panjang, warna, dan lain-lain
 - *Hair rendering*. Aktifkan *perspective view / camera view* untuk kemudian di *render*.
 - Cloth simulation :
 - *Cloth Modeling*. Permodelan object membentuk sebuah *cloth object* yang diinginkan. Dalam hal ini jubah yang ada pada trailer “The Great Homeland”.
 - *Cloth Modifier*. Pemberian modifier berupa *cloth modifier*, dan sifat sifat ke parameters rollout pada object yang telah dimodeling sebelumnya.
 - *Cloth Simulate* . Mensimulasikan pergerakan kain yang diinginkan sesuai dengan adegan yang ada untuk selanjutnya di *render*.
2. Tools dan Parameter setup dari *hair and fur* dan *cloth-modifier* yang digunakan pada rambut dan pakaian dalam trailer film “The Great Homeland” :
- Hair simulation General Parameters :
 - Hair count : 21194
 - Hair segment : 14
 - Hair Passes : 1
 - Density : 100.0

- Scale : 100.0
- Cut Length : 100.0
- Random Scale : 60.0
- Root Thick : 10.0
- Tip Thick : 0.31
- Displacement 0.0
- Hair Simulation Frizz Parameters :
 - Frizz Root : 15.5
 - Frizz Tip : 32.5
- Hair Simulation Kink Parameters :
 - Kink Root : 0.08
 - Kink Tip : 0.09
- Hair Simulation Dynamics Parameters :
 - Gravity : 1.0
 - Stiffness : 0.52
 - Root Hold : 0.67
 - Dampen : 0.62
- Cloth simulation (Cloth modifier):
 - Presets parameters setting: cotton

3. *Hair and fur modifier* pada 3ds max, masih memiliki beberapa kelemahan dan *bug* dalam beberapa bagian, serta masih kurang *compatible* dengan beberapa plugin 3ds max yang lain, contoh vray renderer.

4. Untuk membuat sebuah *hair & cloth simulation* yang baik harus didukung dengan sebuah perancangan yang sangat matang dan pemahaman tentang aplikasi yang digunakan. Hal ini diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal.

5.2 Saran

Dalam pembuatan trailer film “The Great Homeland” ini, ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan agar dapat mencapai hasil yang lebih baik untuk pengembangan – pengembangan film animasi 3d berikutnya, antara lain :

1. Untuk membuat sebuah *hair simulation* dalam 3ds max menggunakan *Hair and fur* harus memperhatikan jumlah *vertex* pada *growth object*. Jumlah *vertex* pada *growth object* mempengaruhi jumlah *hair guide* yang tumbuh. Semakin banyak *hair guide* yang tumbuh, maka semakin baik pula simulasi yang dihasilkan jika *hair object* berbenturan dengan *collision object*.
2. Menggunakan Mentalray renderer untuk *rendering hair and fur* agar memperoleh hasil render yang maksimal. Walaupun MRprim sudah *compatible* dengan V-ray untuk *me-render hair and fur*, akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada beberapa fitur dari *hair and fur* yang tidak dapat di *handle* oleh vray. Salah satunya adalah *motion blur* pada *hair and fur*.