

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan yang berdasarkan dari rumusan masalah mengenai penyelesaian animasi 3D dengan menggunakan *biped* yang ada pada 3d studio max 2009.

1. Pengerjaan film animasi pada 3d studio max terbagi atas 6 tahapan, Modeling, texturing, lightning, environment effect, animating dan rendering. Dalam bagian penganimasian *character* digunakan *biped*, *biped* dalam penganimasian *character* akan mengikat objek yang dipasangi kerangka atau pertulangan. Inti dari pergerakan *biped* adalah pergerakan tiap bagian *bip* seperti *bip* kaki, tangan dan lain-lain. Misalnya pada animasi tangan, gerakan yang dilakukan tidak hanya pada lengan atas yang tetapi bagian lengan bawah dan telapak tangan juga digerakan menyesuaikan pergerakan *bip* pada lengan atas. Dengan pengaturan gerakan *bip* secara terpisah maka animasi tangan tampak lebih halus tidak sekaku gerakan tangan yang digerakan dengan menggunakan satu *bip* untuk satu tangan.
2. Berdasarkan *survey* yang dilakukan, gerakan *character* pada film "It's Just A Toon" gerakan kaku terdapat pada saat alien menembak dimana pergerakan kaki dari alien tidak terjadi pergerakan sehingga tampak kaku sedangkan gerakan lainnya sudah bagus.

5.2 Saran

Berkaitan dengan banyaknya kendala dan kekurangan saat penulis mengerjakan animasi kartun It's Just A Toon' ini, maka penulis mengusulkan solusi, sebagai berikut :

Kesalahan pemasangan biped pada alien membuat animator bekerja lebih untuk memperbaikinya. 3d studio max dengan salah satu fitur yang terdapat pada *modifier physique* memiliki *envolepe* dan pada *envolepe* terdapat *radius scale* yang digunakan untuk mengatur batasan *radius (strength)* biped yang bertujuan agar *radius biped* tidak berlebihan sehingga saat *biped* digerakkan tidak ada bagian dari objek yang tertinggal.

