

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan film animasi Si Rajin dan Si Kembar Pemalas, dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1) Sistem animasi *crowds* dalam 3ds Max dirancang untuk mensimulasikan keadaan nyata pada sebuah kondisi yang ramai.
- 2) Simulasi *crowds* mensimulasi situasi nyata dengan memberi petunjuk tingkah laku (*behavior*) yang dipasangkan pada *delegate*. Kemudian simulasi *crowds* akan mengkalkulasi gerakan *delegate* secara otomatis.
- 3) Sebuah *behavior* (tingkah laku) yang dipasangkan pada *delegate* adalah tindakan pergerakan objek yang spesifik, seperti berpindah ke arah objek tertentu, menghindar, kebingungan, dan lain sebagainya.
- 4) Simulasi *crowds* dapat menggunakan objek *biped* yang telah dianimasikan, kemudian dihubungkan dengan *delegate* untuk membuat animasi yang menyerupai kondisi nyata, seperti pada simulasi pergerakan beberapa siswa dalam kelas, simulasi pergerakan banyak manusia dalam pasar, dan lain sebagainya.

5.2 Saran

Berkaitan dengan banyaknya kendala dan kekurangan pada saat proses pembuatan film animasi Si Rajin dan Si Kembar Pemalas, perlu diusulkan beberapa solusi sebagai berikut:

- 1) Karakter yang dianimasikan dengan *crowds* masih sedikit sehingga belum begitu terlihat simulasi yang dihasilkan dari *crowd* itu sendiri. Hal itu terjadi karena perangkat keras yang dibutuhkan saat proses simulasi belum memadai.
- 2) Animasi *biped* yang belum lengkap sehingga animasi dalam simulasi *crowds* belum bisa maksimal.

