

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan karakter 3D Soeharto dan penganimasiannya dengan Autodesk Maya 2011, dan sebagai akhir dari analisis, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- Dalam pembuatan sebuah model 3D diperlukan perencanaan berdasarkan Topologi yang dipelajari dari basis gambar yang nantinya akan menjadi landasan dalam pembuatan model dan animasi.
- Dilihat dari hasil render, pemetaan normal yang dibuat dengan ZBrush dan NVidia Normal Map filter yang merupakan plugin dari Adobe Photoshop CS3 sangat membantu dalam menghasilkan detail dengan jumlah polygon yang rendah.
- *Animation deformers* yang dibuat untuk karakter soeharto terutama *blend shape* untuk simulasi lipsync terlihat sangat baik dalam menghasilkan animasi wajah yang ekspresif.
- Proses pembuatan *rig* dan fungsinya sendiri sangat terbantu oleh pembuatan model tubuh yang mengikuti bentuk otot alami tubuh manusia serta pemberian geometri yang cukup di sekitar daerah yang akan membungkuk dan memutar.

- Proses pemodelan dan penganimasian seluruhnya dilakukan manual dengan Autodesk Maya 2011.

## 5.2 Saran

berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca yang akan terjun dibidang modelling dan animasi, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut:

- Dalam membuat animasi banyak sekali software yang bisa digunakan dalam tahapan-tahapan perancangannya, mengkombinasikan beberapa software dan teknik-teknik yang dapat dipelajari akan sangat membantu dalam pencapaian hasil terbaik.
- Kreatifitas merupakan hal utama yang diperlukan dalam pembuatan animasi, namun disamping itu juga dibutuhkan penguasaan software yang memadai pula, dengan perpaduan kedua hal tersebut dapat menghasilkan pembuatan animasi yang baik dengan pengerjaan yang tertata.