

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap dalam pembuatan film animasi “Garuda” berbasis 3 dimensi ini menggunakan *software open source* Blender 2.70, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dari metode-metode yang digunakan. Dan berikut kesimpulan yang dihasilkan antara lain:

1. Dengan menggunakan *software* Blender, maka kita dapat membuat sebuah film animasi dengan hemat biaya, selain itu semua fitur yang ada dalam *software blender* sangat mendukung sepenuhnya pada proses produksi film animasi dan dengan hasil yang cukup baik.

a. Pra Produksi

Pada tahap *pra produksi* dibuat sebuah konsep, ide cerita dan alur cerita. Selanjutnya dikembangkan kedalam *storyboard* berisi gambar, posisi kamera, dialog, durasi, dan keterangan. Setelah itu membuat desain karakter untuk model yang digunakan dalam film animasi garuda.

b. Produksi

Pada tahap *produksi* langkah pertama yaitu pembuatan model karakter animasi garuda. Untuk proses modeling menggunakan metode modifikasi *Subdivision surface* dan *smooth* maka objek yang kita buat akan lebih halus dan terlihat seperti model asli. Sehingga dapat lebih membedakan antara bentuk *hardsurface* dan *organic*. Dan dengan memanfaatkan modifikasi

Mirror, maka akan lebih memudahkan dalam *modeling* karakter atau model yang mempunyai sisi kanan dan sisi kiri yang sama.

Selanjutnya semua karakter yang dibuat dilakukan pewarnaan sesuai *texture* yang akan digunakan. Kemudian dengan pemberian tulang dari sebuah model 3d atau karakter, maka sebuah objek tersebut dapat kita gerakkan dan mengontolnya seperti gerakan sesungguhnya. Setelah itu pembuatan *lighting* dengan menggunakan sistem *three point*. Kemudian semua animasi yang telah dibuat dilakukan proses *rendering* dengan ekstensi file *.AVI*.

c. *Pasca Produksi*

Pada tahap terakhir dilakukan *compositing* untuk mendapatkan kualitas *render* yang baik dengan pengaturan warna atau efek pada *editing video*. Dan setelah semua adegan dijadikan satu, maka proses terakhir adalah *rendering* film animasi dengan hasil animasi garuda.MPEG dengan durasi 2 menit.

5.2 Saran

1. Dalam pembuatan animasi yang baik maka seorang animator harus mempelajari tentang mendalam tentang 12 prinsip animasi seperti *timing*, *spacing*, dan *anticipation* untuk menghasilkan gerakan animasi yang lebih hidup.
2. Untuk teknik penganimasian dari modeling 3d, maka diharapkan mempelajari dari tutorial dan berbagai sumber yang berkaitan dengan animasi. Semangat belajar, mencoba, dan jangan menyerah
3. Usahakan waktu rendering di atur dengan baik. Karena akan memakan waktu yang cukup lama, sehingga jangan mengoperasikan komputer untuk kegiatan yang lain agar hasil render lebih maksimal.
4. Sebaiknya pembuatan film animasi dikerjakan secara *team*, karena proses pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat lama.
5. Dan yang paling utama dalam membuat animasi adalah kesabaran dan ketelitian.