

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Dengan melalui Langkah-langkah pembuatan animasi berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat menghemat waktu dalam pengerjaan animasi pada tahap selanjutnya, karena dengan satu kali modeling dan materialing karakter pada 3Dsmax untuk seterusnya animator tidak perlu lagi melewati proses membuat gambar inbetween key, scanning, Inker(Cleaner), menggambar, mewarnai dan pencahayaan yang biasanya dilakukan pada setiap scene pada pembuatan animasi 2dimensi umumnya yang tidak memakai metode diatas.

Disini animator hanya perlu membuat key animation dan secara otomatis inbetween key akan dibuat oleh aplikasi 3D, dan dengan hanya menjalankan perintah render pada aplikasi 3D secara otomatis akan keluar output gambar karakter(image) hanya dalam hitungan detik dan selanjutnya gambar tersebut akan diproses seperti layaknya pengerjaan animasi 2D.

B Saran-saran

1. Pada penelitian selanjutnya jika mempunyai hardware yang lebih memadai dan handal tidak ada salahnya background dan karakter dirender bersamaan, selain dapat menghemat waktu juga dapat menghemat tenaga.

2. Jika memungkinkan untuk setiap inbetwen dan key animation sebaiknya menggunakan motion capture (mocap).
3. Sebaiknya bekerja bersama tim/kelompok, karena dengan bekerja secara kelompok jumlah pekerjaan dalam pembuatan film animasi dapat dibagi-bagi dengan anggota kelompok lainnya.
4. Pada penelitian berikutnya jangan hanya terpaku pada 1 metode pembuatan animasi saja, cobalah gabungkan 2 atau lebih teknik animasi yang sudah ada, misal menggabungkan teknik animasi 2D dan animasi teknik animasi 3D, teknik animasi stop motion dan teknik animasi 2D.

