

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari proses penerapan 3D *layer* dan *expressions* untuk animasi kepala karakter yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan memanfaatkan 3D *layer* dan *Expressions* proses animasi kepala karakter menjadi lebih cepat.
2. Penggunaan *slider control* dan *Time Remap* membantu animator dalam penganimasian ekspresi wajah karakter.
3. Dalam penelitian ini, didapat fakta bahwa kepala karakter hanya dapat berotasi sepersekian derajat yaitu,  $10.4^{\circ}$  untuk menoleh ke kanan,  $-10.4^{\circ}$  untuk menoleh ke kiri,  $14^{\circ}$  untuk menoleh ke bawah, dan  $-10^{\circ}$  untuk menoleh ke atas.
4. Posisi Z (Kedalaman) dari *layer* sangat mempengaruhi proses rotasi pada kepala karakter yaitu, posisi mata (pupil, cahaya pada mata, mata putih) dari *Face\_Center* adalah -56, posisi alis dari *Face\_Center* adalah -55.5, posisi blush dari *Face\_Center* adalah -51.7, posisi mulut dari *Face\_Center* adalah -56, posisi kepala dari *Dasar\_Kepala* adalah 0, posisi kuping dari *Dasar\_Kepala* adalah 290, dan posisi rambut 338.5 dari *Dasar\_Kepala*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, diantaranya sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar penggunaan 3D *layer* digabungkan dengan berbagai *effect* atau teknik lainnya agar animasi lebih terlihat real, seperti manipulasi kepala dengan *Distortion Mesh*.
2. Pewarnaan karakter diharapkan dapat lebih bagus dan real seperti 3D.

