

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan karakter animasi 3D “Legenda Ken Arok” banyak ditemui hambatan-hambatan yang cukup berpengaruh besar terhadap hasil akhir karya ini, diantaranya yaitu:

1. Suatu tantangan yang tidak mudah menciptakan suatu karakter dengan style semi realis yang berciri khas dan menarik, dipadukan dengan busana tradisional Jawa.
2. Kurang memadainya spesifikasi komputer untuk proses produksi sehingga memerlukan waktu yang cukup lama pada waktu proses rendering. Jumlah *count polygon* yang mencapai lebih dari 150.000 berakibat pada lambatnya kinerja komputer terutama pada saat rendering.
3. Keterbatasan waktu, tenaga dan ilmu dalam 3D animasi sehingga berpengaruh pada hasil akhir perancangan.

#### B. Saran

- Sebuah karya animasi dapat menjadi lebih menarik jika dibangun oleh perancangan karakter yang kuat, yang dapat mendukung isi cerita. Maka dalam memulai sebuah proyek animasi 3D, hendaknya

dilakukan perancangan karakter secara matang mulai dari desain karakter hingga pengaplikasiannya ke dalam bentuk 3 dimensi.

- Bagi mereka yang tertarik dan mulai terjun ke dalam dunia animasi 3D, terutama untuk posisi *character modeling* dan *character animation*, ada beberapa saran yang bisa di pelajari, yaitu :

1. Pelajari skill paling mendasar dari animasi, yaitu menggambar, terutama anatomi, karena ilmu ini akan seringkali terpakai dalam animasi karakter, per kaya imajinasi dengan banyak-banyak membaca buku.
2. Pelajari animasi 2D karena ini adalah dasar dari semua animasi.
3. Pelajari dan pahami 12 prinsip dasar dari animasi karakter, yaitu
  - a. Pose dan gerakan antara (*Pose-To-Pose Action and Inbetween*)
  - b. Pengaturan waktu (*Timing*)
  - c. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)
  - d. Akselerasi gerak (*Ease In and Out*)
  - e. Antisipasi (*Anticipation*)
  - f. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)
  - g. Gerak melengkung (*Arcs*)
  - h. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)
  - i. Elastisitas (*Squash and Stretch*)
  - j. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)

k. Daya tarik karakter (*Appeal*)

l. Penjiwaan peran (*Personality*)

4. Spesifikasi komputer paling tidak sudah memenuhi syarat minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan *software* yang dibutuhkan. Semakin tinggi spesifikasi komputer tersebut maka akan semakin baik kinerjanya. Prosesor dan RAM merupakan faktor utama yang mempengaruhi Cepatnya proses *rendering*. Sediakan ruang *Hard Disk* yang cukup untuk menyimpan hasil render yang biasanya membutuhkan ruang/*space* yang sangat banyak.
5. Pelajari berbagai *software* dan *plug in* yang dapat mendukung animasi, terutama yang berhubungan langsung dengan animasi 3D, seperti Pixologic Zbrush, Mudbox, Maxon Bodypaint, atau *plug in* seperti *Character Animation Tool* (CAT). Dengan menguasai beragam *software* dan *plug in*, kita dapat selalu memiliki alternatif pemecahan masalah yang kita hadapi dalam proses pembuatan suatu animasi.
6. Bergabunglah dengan berbagai komunitas animasi di forum internet baik lokal maupun international seperti IndoCG, CG-Society, 3dtotal, evermotion dan sebagainya.

Perancangan karakter animasi 3D “Legenda Ken Arok” ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang bermanfaat terutama bagi perkembangan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi dunia animasi di Indonesia.



### C. Daftar Pustaka

- BA, Soekarno. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Aneka Ilmu. 1992
- Chandra, Handi. *Animasi Karakter 3D 3DS Max 6*. Maxikom. 2004
- Djalle. G. Zaharuddin. *The Making of 3D Animation Movie using 3D StudioMax*. Informatika. 2006
- Dr. Purwadi, M.Hum. *Ken Arok Ken Dedes Sebuah Kisah Cinta*. Media Abadi. 2004
- Djatilaksana, S. *Dendam Empu Bharada*. Margajaya. 1978
- Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 9 KL LYSIT. PT Cipta Adi Pustaka. Jakarta. 1990
- Koesni. *Pakem Pengetahuan Tentang Keris*. Aneka Ilmu. 1979
- Kuperberg, Marcia. *A Guide to Computer Animation*. Focal Press Inc. 2005
- Madsen, Roy. *Animated Film Concepts, Methods, Uses, Interland Publishing Inc*. New York USA. 1969.
- Ratmoyo & Abas. *Bale Sigala Gala*. PT Bumi Perkasa Agung. 1976.
- Roberts, Steve. *Animasi Karakter 3D*. Elsevier Inc. 2006
- Solomon, Charles. *The Complete Kodak Animation Book*. Eastman Kodak Company. 1983.P7.
- Whitaker, Harold. *Timing for Animation*. Foreward by Lasseter, John, Pixar. Focal Press Inc. 2005