

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Untuk membuat sebuah perancangan model karakter 3D ini, banyak di temui beberapa hambatan yang berpengaruh besar terhadap hasil akhir karya ini, diantaranya :

- 5.1.1. Sebuah tantangan yang tidak mudah untuk menciptakan sebuah karakter modeling 3D sekaligus menghidupkannya sehingga dapat bergerak menjadi objek yang benar-benar hidup di dunia *virtual reality*.
- 5.1.2. Sering terjadi kerusakan pada mesh objek 3D pada saat animasi berlangsung, padahal *bone* yang dianimasikan sudah sesuai dengan keinginan, maka dalam proses disain perancangan harus diulangi karena kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu terlambatnya pengetahuan tentang *rigging* yang terpaksa harus diulangi di dalam *merigging* sebuah objek karakter 3D.
- 5.1.3. Kurangnya latihan dan masih dalam taraf belajar tentang animasi sehingga menyebabkan proses produksi memakan waktu yang cukup lama.
- 5.1.4. Kualitas visualisasi karya, dalam hal ini dapat dilihat bahwa dengan tingginya aplikasi nilai *iteration* 1-2 pada *turbosmooth*, merupakan sebuah *3D mesh* yang terdiri dari sejumlah *polygon-polygon* tersebut membentuk kerapatan dan jumlah yang cukup untuk menghasilkan model yang detail, sehingga dapat menghasilkan visual karya cukup halus. Ini



akan berpengaruh terhadap efektivitas waktu dan kinerja dari peralatan kemampuan komputer dalam perancangan.

5.2. Saran

Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi untuk dapat mengembangkan sebuah animasi. Seperti di Yogyakarta atau yang lebih kita kenal sebagai kota pelajar, yang mana banyak melahirkan jumlah seniman rupa yang ada, sayangnya mereka tidak tahu banyak mengenai animasi apalagi kemampuan di bidang itu.

Para pekerja seni dewasa ini mulai melirik media animasi sebagai salah alternatif peluang kerja, akan tetapi cenderung malas untuk mempelajari karena adanya kesan bahwa produksi animasi adalah sebuah pekerjaan yang mahal dan membutuhkan banyak waktu. Mereka tidak memiliki kesadaran bahwa peluang kerja di bidang animasi sudah semakin besar karena makin tingginya minat para pembuat iklan TV dan juga stasiun TV untuk mengisi program acara mereka dengan animasi.

Bagi anda yang tertarik dan ingin terjun ke dalam dunia *3D animation*, ada beberapa saran yang berasal dari pengalaman penulis dalam belajar untuk membuat sebuah animasi.

1. Pelajari dulu skill paling mendasar, yaitu manual artist seperti menggambar, terutama proporsi anatomi karena ilmu ini akan seringkali terpakai dalam animasi. Memperkaya imajinasi dengan banyak-banyak

membaca buku, menonton film. Jangan ragu untuk menuangkan sebuah karya animasi, dengan prinsip “Apapun bisa dianimasikan”.

2. Pelajaran *basic* dari sebuah animasi karakter, seperti prinsip-prinsip dasar pergerakan dari animasi. Juga mempelajari *fps* dengan mengikuti standar *broad cast* dunia yang dipakai, baik itu frame *NTSC*, *Pal* dsb, sehingga kita tahu bahwa animasi yang kita buat akan mengikuti standar stasiun TV mana dan kita dapat menjalankan animasi tersebut dengan perhitungan *frame* yang tepat.
3. Dunia animasi adalah dunia digital, sudah merupakan keharusan bila anda memiliki komputer yang paling tidak, sudah memenuhi syarat minimum untuk menjalankan *software* yang dibutuhkan. Dengan begitu sudah barang tentu semakin tinggi spesifikasi komputer itu, maka semakin baik cepatnya proses CPU serta kapasitas dan cepatnya RAM yang merupakan hal yang vital dalam *rendering* 3D. *Rendering* juga di pengaruhi kecepatan *Hard Disk*. Kapasitas *Hard Disk* yang cukup diperlukan untuk menyimpan data visual yang biasanya amat rakus ruang. Untuk kenyamanan dibutuhkan monitor berukuran lumayan besar dan paling tidak *semi flat* juga kartu VGA yang selain memiliki memori yang cukup besar juga mendukung teknologi *Direct 3D* atau *Open GL*.
4. Jangan merasa puas menguasai satu *software* saja. Pelajari berbagai *software*, terutama yang erat kaitannya dengan animasi 3D dan animasi 2D, karena dengan menguasai beragam *software*, kita dapat bergerak dengan bebas dan selalu memiliki alternatif pemecahan masalah yang kita

hadapi dalam proses membuat sebuah animasi karena masing-masing *software* memiliki keunggulannya sendiri .

5. Alangkah membosankan dan tidak begitu efektif bila mempelajari animasi sendirian. Carilah teman-teman yang memiliki hasrat yang sama dengan beragam kemampuan dan keahlian, yang pasti harus ada programernya. Bergabunglah dengan berbagai komunitas, seminar, forum dan di internet. Cobalah untuk melibatkan diri di situs-situs animasi 3D seperti *free ware tutorial* lewat internet. Carilah buku-buku baik pengetahuan tentang animasi maupun buku yang bersifat *tutorial* sebagai sarana pembelajaran sehingga kita memiliki wawasan luas serta dapat bekerja lebih professional.

6. Saran terakhir “Jangan mudah menyerah dan terus mencoba”

Perancangan karakter animasi 3D untuk Iklan TV Big Babol ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya yang bermanfaat bagi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan di bidang Disain Komunikasi Visual. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangan bagi dunia animasi serta periklanan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Campbell, Alastair, 2000. *The Designer Lexicon*, The Ivy Press Limited, London.
- Chandra, Handi, 2004. *Animasi Karakter 3D 3ds max 6*, Maxikom, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B, (1978). *Child Development* (sixth ed), McGraw-Hill Inc., U.S.A.
- Kasali, Rhenald, 1993. *Manajemen Periklanan : Konsep Dan Aplikasinya Di Indonesia*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta.
- Madsen, Roy 1969, *Animated Film Concepts, Methode, and Uses*. Interland Publishing Inc, New York.
- Maesti, George, 1999. *Digital Character Animation*. New Rider Publishing.
- Suyanto, M, 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Stratz, 1930. *Mental development of the child*, K. Buber. Harcourt Brace Jovanivich

Situs Internet

Adimulyo, Roy, 2002. *Dibalik Keajaiban Dunia Animasi*, situs [http : //www animatorforum.org](http://www animatorforum.org).

Roy Adimulyo, *Digital Character Animation Say Primadona Dalam Media film Komersial*, Jakarta : Cakram Komunika, Juni 2001, p.23.

www.cafepress.com, 02:22, tgl 10-12-2006

www.mandarava.com, 02:48, tgl 10-12-2006