



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisa dari proyek tugas akhir ini, penulis mengambil beberapa kesimpulan:

1. Referensi struktur anatomi dari makhluk hidup merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk atau menerapkan sistem *bone* pada karakter.
2. Pembuatan sistem *bone* harus sesuai dengan arah pergerakan, agar dapat menciptakan gerakan yang tepat.
3. *Controller* merupakan alat bantu yang berguna untuk animator dan kinerja animasi menjadi lebih efisien.
4. Pembuatan kontrol FK/IK *switch* diperlukan untuk gerakan dengan skala besar maupun kecil. Hal ini dapat dicapai dengan membuat *bone* tambahan IK/FK.
5. IK cocok untuk diterapkan pada kaki untuk karakter yang banyak melakukan *walk cycle*, karena pergerakan pada pergelangan kaki mempengaruhi pergerakan paha dan lutut, serta mempermudah menciptakan pergerakan menekuk.
6. Penerapan *limit* pergerakan antara karakter dan manusia asli nilainya tidak selalu sama. Hal ini dipengaruhi oleh proporsi tubuh karakter dan juga gaya animasi dari film tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan hasil analisa dari proyek tugas akhir ini, penulis menyisipkan beberapa saran:

1. Perlu adanya kesinambungan antara *modeler* dan *rigger* karena jumlah *segment* dan *topology* dari karakter sangat mempengaruhi hasil *rigging*.
2. Sebelum melakukan *rigging*, terlebih dahulu mengecek hasil *modeling* karakter.
3. Saat melakukan perencanaan *rig*, *rigger* perlu berkonsultasi bersama *animator* untuk mengetahui pergerakan apa yang harus diciptakan. Selanjutnya, saat *rig* sudah jadi, perlu saran dari *animator* untuk melihat apakah *rig* sudah berjalan sebagaimana mestinya.

U M N