

BAB V

PENUTUP

Seperti yang sudah di kemukakan di bab awal bahwa perkembangan animasi di Indonesia semakin meningkat, salah satunya adalah animasi berbasis 3D. Untuk menciptakan animasi 3D ini memiliki tahap-tahap dalam pembuatannya. *Rigging* merupakan salah satu tahap yang penting di tahap produksi.

Barong ket adalah makhluk mitologi terkenal dari Bali. Memiliki bentuk layaknya singa dan berukuran besar, sehingga memerlukan 2 orang untuk menggerakkan Barong Ket dan membawakan kedalam tarian. Makhluk mitologi ini diangkat menjadi salah satu tokoh dalam animasi “Kosala” dengan memiliki badan singa dengan perpaduan sapi dibagian telinganya. Hal ini mempertegas masalah yang timbul yaitu mengenai perancangan *rigging* pada tokoh Barong ini.

5.1. Kesimpulan

Berkenaan pada pokok masalah tersebut dalam penelitian ini, berdasarkan hasil penelitian dan data yang didapat, maka dapat disampaikan beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam perancangan *rigging* Barong membutuhkan riset yang mendalam, baik studi tokoh berdasarkan sketsa desain dan 3D modelnya maupun secara literatur buku, e-book dan jurnal atau artikel yang bersangkutan, karena *rigging* tidak sekedar memberi tulang pada model yang sudah dibuat, namun mempelajari dan mengetahui letak dan fungsi dari pergerakan tulang tersebut.

2. Dalam perancangan *rig* Barong harus mempertimbangkan peletakan tulang dan kontrolernya karena pergerakan yang tercipta bukanlah gerakan yang asal namun sudah terkonsep dan tertata sebagaimana tokoh Barong didesain.
3. Material pada aksesoris Barong merupakan material logam. Dengan begitu, sebagai *rigger* harus mempelajari dan mengerti bagaimana *behaviour* dari pada material tersebut sehingga, ketika aksesoris pada Barong bergerak akan sesuai dengan yang sudah dikonsepskan. Begitu pula dengan bagaimana peletakan tulang dan kontroler yang diaplikasikan pada aksesoris Barong.
4. Tulang belakang Barong memiliki ruas yang cukup banyak sehingga untuk mencapai kefleksibelitas pada pergerakan tulang belakang Barong dapat dicapai dengan menggunakan bantuan *spline IK*.
5. Barong merupakan makhluk berkaki 4 (empat) sehingga *rig* yang diaplikasikan adalah *rig quadrupeds*. Yang perlu diperhatikan adalah *rig quadruped* ini memiliki *hind leg*, sehingga untuk menggerakkan kaki belakang Barong dibutuhkan *double IK* untuk mempermudah animator.
6. Dalam perancangan *facial rig* Barong menggunakan *morph target*. Karena dalam perancangan *facial rig* Barong ini sudah memiliki daftar ekspresi-ekspresi yang dibutuhkan sehingga *morph target* adalah cara yang efisien dalam perancangan *facial rig* Barong. Selain itu, dengan

morph target ini mempermudah animator untuk membuat berbagai ekspresi pada Barong karena ekspresi-ekspresinya sudah disediakan.

7. Kontroler pada wajah Barong perlu diberi *limiter* agar tidak melebihi batas dan tetap terjaga keteraturannya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dari projek tugas akhir ini, saran yang dapat di sampaikan sebagai berikut:

Dalam pembuatan *rigging quadruped*, sebaiknya banyak mengumpulkan referensi-referensi baik gambar, ilustrasi maupun video untuk memperdalam pengetahuan mengenai hewan berkaki 4 (empat).

Kemudian perhatikan topologi 3D model sebelum memulai *rig* karena 3D model tersebut yang akan diaplikasikan *riggingnya*, sehingga pergerakan dari tulang tidak men-*distort* 3D *mesh* tersebut.

Lalu selalu melakukan tes *rigging* pada *rig* yang sudah dibuat untuk dilihat kenyamanan dan keefektifan dalam membuat pose atau gerakan agar mempermudah animator.