



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Perancangan *rigging* harus memenuhi kebutuhan dari animasi dan cerita, dan akan lebih baik lagi jika sebuah *rigging* memiliki kemampuan lebih yang dapat memudahkan proses animasi. Setelah semua proses perancangan dilalui dapat disimpulkan perancangan *rigging* pada tokoh Hifa dan Colly sebagai berikut:

1. Mengamati dan memahami kebutuhan dari cerita dan animasi. Membuat sebuah list kebutuhan apa saja yang dibutuhkan serta mempelajari teori-teori pergerakan yang dibutuhkan. Mempelajari gerakan dari film-film animasi yang dapat mendukung gerakan yang ingin dibuat pada animasi *Hifa the Mushroom Shepherd*. Film animasi yang dipelajari adalah film *Spring*, *Wanted Melody* dan *Epic*.
2. Mempelajari teknik-teknik *rigging* untuk dapat mencapai kebutuhan pada animasi serta dapat membantu animtor. Teknik-teknik yang dipelajari berupa perancangan *joints* dan *blendshape*, untuk tokoh Colly membutuhkan *attribute* tambahan seperti *Procedural Ribbon*. Teknik-teknik *rigging* yang dipelajari juga berdasarkan teori pada buku Andy Beane, Tina O'Hailey, Todd Palamar,

3. Menganalisis *topology* pada *mesh* tokoh Hifa dan Colly dan melakukan pengamatan akan kebutuhan *rigging* berdasarkan teori *topology* dari buku William Vaughan, Andy Beane dan Tina O’Hailey.
4. Merancang *rigging* pada tokoh Hifa dan Colly berdasarkan teori-teori dan referensi yang didapat. Teori-teori tersebut berupa teori pergerakan manusia, letak sendi-sendi, *joints*, *blendshape*, *Procedural Ribbon* dan lain-lain. Kedua tokoh ini menggunakan dua sistem *rigging* yang digabungkan dengan *blendshape*.
5. Melakukan finalisasi pada tahap akhir setelah perancangan *rigging* yang berguna untuk menyembunyikan *attribute-attribute* yang tidak digunakan saat animasi serta merapihkan tampilan agar tidak membingungkan animator.

5.2. Saran

Setelah melalui proses perancangan *rigging* untuk tokoh Hifa dan Colly, penulis mendapatkan beberapa kendala pada saat perancangan. Kendala tersebut seperti kurangnya buku yang menjelaskan teori atau teknik *rigging* secara detail yang membuat penulis harus mempelajari teknik dan percobaan sendiri. Untuk tokoh Colly, penulis menemukan permasalahan pada *controllers Procedural Ribbon* yang ingin mengikuti *rigging* utama karena minimnya *tutorial* atau sumber-sumber buku yang menjelaskan lebih mengenai *blendshape*.

Penulis mempunyai saran untuk yang ingin membuat pembahasan yang serupa agar untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan yang terutama adalah mencoba untuk memahami cara kerja dari setiap aspek dan kegunaan pada

sistem *rigging* agar ketika terjadi kendala maka dapat diselesaikan dengan baik. Jika kita hanya mengikuti teknik *rigging* tanpa memahaminya, maka kita akan sulit untuk berpikir dari masing-masing kegunaannya. Dengan mengetahui kegunaan dari masing-masing aspek maka kita dapat menciptakan sistem yang mungkin lebih mudah digunakan untuk mencapai hasil yang sama. Dengan begitu pekerjaan animasi yang biasanya dilakukan dalam waktu lama dapat selesai dengan waktu yang lebih singkat jika *rigging* pada tokoh mempunyai kemampuan yang dapat mendukung animasi. Sesuai dengan yang dikatakan pada buku Andy Beane, bahwa *rigging* dan animasi saling bergantung satu sama lain dan saling melengkapi. Dan tugas utama *rigger* adalah untuk membuat tokoh dapat bergerak sesuai dengan kebutuhan cerita serta memudahkan animator membuat animasi.