



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 sebuah *rig* merupakan tahapan penciptaan *control system* untuk menggerakkan geometri atau model sebuah karakter. Inti dari proses *rigging* ialah relasi dimana adanya hubungan antara geometri, *joint* serta *controller* yang ketiga saling mempengaruhi ketika adanya perubahan atribut dari salah satunya. Relasi dalam proses *rigging* dapat dibagi menjadi 2 sistem atau bentuk yaitu *constraint* atau penghubungan atribut yang sederhana seperti *translate*, *rotate* dan *scale* ataupun *Set-Drive Key* yang merupakan penciptaan relasi yang lebih kompleks atau *custom*. Penggunaan SDK ini membuat seorang *rigger* dapat menciptakan pergerakan atau sistem yang kompleks sehingga mampu membuat pergerakan-pergerakan yang unik atau tidak biasa pada sebuah karakter.

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan SDK sebagai sebuah sarana untuk menciptakan transformasi bagi Monster Batu. Pada hasilnya penulis merasa SDK merupakan cara yang tepat untuk proses ini karena pertama prosesnya yang mudah untuk merancang transformasi dari bentuk awal sampai akhir. Kedua, SDK membuat semua hasil transformasi yang penulis buat ke dalam sebuah atribut dimana disini transformasi bisa dikendalikan hanya dengan 1 atribut saja. Jadi secara sederhana transformasi *rig* yang penulis sudah buat bisa dikendalikan atau di animasikan hanya dengan mengubah nilai atau *value* dari atribut tersebut. Akan

tetapi disisi lain, penggunaan SDK ini hanya bisa merancang 1 buah proses transformasi. Ketika proses perubahan bentuk Monster ingin diubah penulis harus merancang kembali dari 0 sehingga sistem SDK ini bukan sistem yang fleksibel.

5.2. Saran

Dalam melakukan proses *rigging*, observasi merupakan hal yang penting dilakukan. Observasi menjadi penting untuk mengetahui anatomi dari objek yang sedang dikerjakan. Setelah mengetahui secara menyeluruh mengenai bentuk dari objek tersebut, *rigger* dapat melakukan eksperimen untuk menciptakan *rig* yang sesuai dengan kebutuhan dari film. Eksperimen tidak bisa dilakukan tanpa mengetahui secara pasti objek yang akan dilakukan eksperimen. Selain itu penentuan sistem yang digunakan seperti SDK untuk sebuah *rig* dapat membantu merancang *rig* sesuai kebutuhan film.