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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

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

1. Melakukan analisa *topology* model yang akan dilakukan *rigging* merupakan hal sangat penting untuk menghasilkan model yang dapat bergerak dengan baik
2. Dalam menciptakan *rig* tokoh yang dapat menunjang aksi dalam film, diperlukan observasi pada pergerakan tokoh dan analisa kebutuhan khusus pada setiap shot-shotnya
3. Perlu diperhatikan dalam penerapan sistem kinematics, pemilihan sistem FK,IK, atau keduanya sangat penting untuk menunjang kebutuhan sebuah aksi tokoh
4. Perancangan *controller* dengan perbedaan warna, serta fitur *attribute controller* pada *channel box* membuat pekerjaan animator lebih mudah dan efisien

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan hasil analisa proyek tugas akhir ini, penulis memberi beberapa saran dalam hal merancang *rigging*, yaitu :

1. Dalam pembuatan *rigging* dengan aksi yang kompleks, sebaiknya banyak mengumpulkan referensi baik gambar, video, atau illustrasi pergerakan dalam aksi tersebut

2. Perlu komunikasi yang baik antara *modeler, rigger,* dan animator karena masing-masing memiliki kebutuhan yang bergantungan
3. Melakukan rigging tes untuk banyak pose serta meminta saran dari animator untuk melihat rig yang dibuat apakah sudah berjalan dengan baik, sehingga saat eksekusi aksi dalam shot tidak banyak membuang waktu dan kesalahan.