

6. KESIMPULAN

Penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan sistem *rigging* untuk adegan menangis pada tokoh bayi dapat dilakukan dengan empat tahap yang didasarkan oleh proses menangis manusia. Tahap pertama adalah membuat air mata pada kelopak (*Tearbloop*) dengan *mesh*, *joints* dan *controls*. Tahap kedua adalah membuat garis air mata yang turun dari mata menuju pipi (*Tearline*) dengan *nurbs curve* dan *mesh*. Tahap ketiga adalah membuat bentuk gumpalan air mata pada ujung garis (*Teardrop*) menggunakan *nurbs curve*, *mesh*, *constraints* dan *deformers*. Tahap keempat adalah menyatukan semua tahap sebelumnya pada satu *controller* dengan visual yang jelas.

Meskipun sesuai secara aspek *rigging* dan *controls*, sistem *rigging* yang dibuat oleh penulis masih belum sepenuhnya mengacu pada referensi menangis yang asli. Permasalahan yang dialami adalah air mata yang menembus kelopak, kurangnya variasi pergerakan air mata dari kelopak ke pipi, dan bentuk air mata yang kurang dinamis. Penulis mengalami keterbatasan penelitian pada kesesuaian referensi dan variasi teknis yang harus dipakai untuk mencapainya.

Karya yang dibuat penulis dapat membuktikan bahwa sistem *rigging* dapat digunakan untuk membuat animasi adegan menangis secara bebas, meskipun dibutuhkan lebih banyak penelitian. Penulis berharap karya ini dapat menjadi sebuah gerbang bagi metode pembuatan adegan menangis secara 3D, dan dapat disempurnakan lagi di masa depan untuk mendukung film-film animasi 3D dengan adegan serupa.

Untuk ujicoba dan penelitian selanjutnya, penulis memberikan saran untuk mencari referensi adegan menangis dari film-film animasi serta fitur Autodesk Maya untuk membuat tangis. Jika metode penulis digunakan sebagai pedoman, saran tambahan penulis adalah membuat variasi lintasan air mata, mengeksplorasi fitur Autodesk Maya seperti *blendshapes* dan *wire tool*. Fitur yang bisa ditambahkan pula adalah kombinasi gerakan pipi dan kelopak dengan air mata menggunakan *set driven key* Autodesk Maya.