

## 6. KESIMPULAN

Setelah melewati tahap pembuatan sistem *rigging* pada tokoh DJ, ada beberapa kesimpulan yang didapat. Sistem *rigging* pada tokoh manusia sangat erat hubungannya dengan sistem gerak pada manusia. *Joints* pada sistem *rigging* dapat menggantikan sendi dan tulang pada sistem gerak manusia. Dalam pembuatan sistem *rigging* manusia, langkah penting yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah observasi bentuk model dan pergerakan yang akan dilakukan. Dengan mengetahui pergerakan yang akan dilakukan, *rigger* dapat membuat sistem *rigging* yang sesuai dan yang diperlukan saja serta dapat mengaplikasikan *set driven key* jika diperlukan. Selain observasi, pencarian referensi dan pembuatan sebuah gambaran kasar akan mempercepat dan mempermudah *rigger* dalam peletakkan *joints*.

Penulis juga menemukan bahwa melakukan banyak uji coba terhadap pembuatan *joints*, *controller*, dan *skinning* akan banyak membantu dalam proses pembuatan sistem *rigging*. Pembuatan *joints* sangat membutuhkan ketepatan dan membutuhkan pemahaman mengenai tulang dan cara gerak objek tersebut. *Controller* memerlukan pemahaman mengenai pergerakan objek dan cara animator bekerja. Sedangkan pada *skinning*, diperlukan pemahaman anatomi objek tersebut dan banyak percobaan untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan.

Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak Uratnadi Visual Works Studio yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menjalani program kerja magang. Selama bekerja magang, penulis mendapatkan banyak sekali ilmu dan pengalaman baru. Penulis berkesempatan untuk terlibat dalam proyek musik video Fakta, terutama dalam pembuatan sistem *rigging*. Tidak lupa, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada supervisi yang telah mendampingi dan membantu dalam proses pembuatan sistem *rigging* dan penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada anak magang lainnya yang telah menemani penulis selama program kerja magang.