

ekor seperti yang ditanda panah merah pada gambar 4.5, dapat menentukan kecepatan dengan sekali tekan *value* kecepatan yang diinginkan.

5. KESIMPULAN

Tokoh pada karakter animasi “*Scary?*” terutama Dhemyth memiliki karakteristik berupa ekor sebagai pengganti kaki untuk menyeimbangkan dirinya saat sedang melayang. Dalam hal ini penulis memberikan fitur *cycle animation* atau animasi berulang menggunakan *expression editor* pada bagian ekor Dhemyth agar terus berayun, fitur ini berguna dalam menghemat waktu pengerjaan animasi. *Animator* tidak perlu lagi untuk mengayunkan tiap bagian ekor satu-persatu karena gerakan tersebut bisa diatur secara *auto*. Fitur ini memungkinkan ekor Dhemyth untuk terus berayun dan menciptakan kesan yang lebih hidup untuk tokoh itu sendiri, berguna sebagai *secondary action* dari sang tokoh. Selain itu ayunan dari ekor Dhemyth juga dapat diatur kecepatannya, hal ini juga yang menjadikan rancangan *rigging* dari karakter Dhemyth menjadi efektif sekaligus fleksibel. Karena menghemat waktu pengerjaan proses animasi (*animatic*).

Alasan penggunaan *expression editor* bagi penulis karena ini adalah metode yang paling cocok digunakan dalam rancangan *rigging* yang ingin penulis buat, berdasarkan penjelasan dari *autodesk support*. Bahwa *expression editor* berguna untuk membuat perubahan angka pada *attribute* tertentu tanpa harus menambahkan *keyframe*. Rancangan *rigging* yang telah dibuat penulis masih memiliki beberapa kekurangan yang penulis harap dapat diperbaiki atau justru dimodifikasi menjadi jauh lebih baik. Seperti rotasi dari ayunan ekor belum bisa diatur sepenuhnya secara *custom* untuk dilakukannya *cycle*, lalu rotasi yang bisa dilakukan ekornya hanya rotasi pada sumbu Z. Penulis berharap rancangan ini dapat dikembangkan lebih jauh kedepannya dan semoga tulisan ini bisa menjadi referensi atau panduan bagi yang mau membuat rancangan *rigging* serupa.