

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dalam merancang *rig* tokoh Oni dan Garli, diperlukan tahap seperti analisa, mencari acuan, perancangan *joint*, dan perancangan *morph target*. Tahapan ini dilakukan secara bertahap agar perancangan *facial rig* dapat berjalan dengan baik. Penulis menyimpulkan beberapa tahap yang harus dilakukan dalam merancang *facial rig* tokoh Oni dan Garli.

Tahap pertama adalah analisa terhadap model 3D tokoh Oni dan Garli. Dengan menganalisa model 3D dari tokoh, penulis dapat memahami *topology* dan alur pergerakan otot pada wajah tokoh Oni dan Garli. Pemahaman akan alur *topology* penting agar pergerakan ekspresi tokoh Oni dan Garli dapat terlihat jelas dan mudah dipahami. Film “Bandhawa” merupakan *silent film* dan menggunakan ekspresi wajah sebagai alat komunikasi ke karakter satu sama lain dan ke audience jadi *topology* memiliki peranan penting.

Tahap selanjutnya adalah merancang *joint*, *morph*, dan *control* pada tokoh. *Joint* yang penulis letakan pada tokoh Oni dan Garli adalah pada bagian bibir, pipih, dan alis untuk memberikan *flexibilitas* pada pergerakan fitur itu. *Morph target* dibuat untuk ekspresi besar tokoh Oni dan Garli seperti senyum, cemberut, kedipan mata, dll. Lalu *control* dibuat agar memudahkan animator menggerakkan fitur *rig* tanpa harus menyentuh susunannya. *Control* dibagi menjadi 2 yaitu *joint control* dan *curve control*.

Ekspresi bahagia, sedih, marah, takut, terkejut, dan sakit merupakan ekspresi wajah utama pada tokoh *stylized* Oni dan Garli. Pembuatan *rig* untuk ekspresi-ekspresi ini tidak terbatas sampai di *expression sheet*, tetapi dapat dikembangkan dengan mengeksplorasi gerakan *morph* dan *joint* yang sudah ada maupun menambah efek ekspresi lain yang dapat menghasilkan ekspresi yang unik dan berbeda. Penelitian pada tugas akhir ini mewakili 6 ekspresi utama tokoh Oni dan Garli yang dipakai dalam film animasi 3D “Bandhawa”.

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan pembaca dapat mengerti dan memahami perancangan dari ekspresi yang ada pada tokoh 3D *stylized* bawang Oni dan Garli. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat untuk para penikmat industry kreatif yang ingin lebih mendalami teknik *rig* tokoh *stylized* 3D.

## **5.2. Saran**

Merancang *facial rig* sebaiknya disesuaikan dengan *timeline* pengerjaan agar proses pembuatan film tidak terhambat. Karena untuk melanjutkan ke tahap produksi film, perancangan *rig* yang baik dan sempurna memiliki peranan yang sangat penting dalam pengerjaan terutama di tahap *animating*. Tahapan dalam *facial rig* pun juga harus dilakukan secara tertata agar tidak menyebabkan kecacatan pada pergerakan tokoh. Perancangan *facial rig* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan film, perancangan yang kurang atau berlebihan dapat berdampak buruk bagi kelangsungan produksi.

Penulis menyarankan agar menyusun elemen dan fitur *rig* dengan tertata agar memudahkan tahap animasi. Dalam perancangan *facial rig* juga harus berdasarkan analisa tentang pergerakan dan bentuk otot wajah dengan baik.