

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis kelemahan dari standar pembuatan rig serta pengembangan berdasarkan pada MSV Pictures dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Penempatan hirarki joint secara terpisah lebih memudahkan dan cepat dalam *selection* joint daripada penempatan hirarki yang membentuk rantai joint dengan panjang. Dikarenakan *selection* dalam melakukan pengeditan joint, penambahan IK FK, dan skinning, sangat berpengaruh dalam waktu untuk menyelesaikan pembuatan rig.



Gambar 5.1 penempatan hirarki joint sebelum dan sesudah pengembangan.

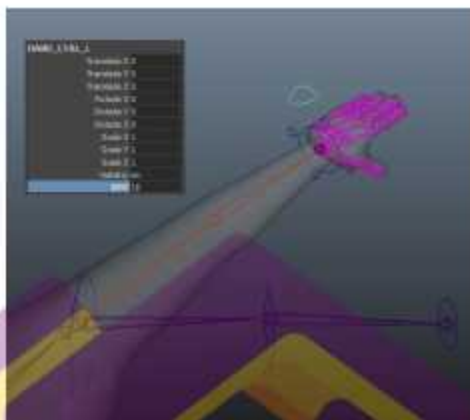
2. Pemberian kontroler kaki sebagai pengganti reverse foot lock lebih efektif dalam pembuatan rig pada karakter yang lebih banyak. Karena penggunaan ulang kontroler kaki hanya perlu mengatur letak posisi kontroler yang di sesuaikan dengan besarnya kaki karakter tanpa harus menggunakan constraint dan joint tambahan lagi. Sedangkan reverse foot lock harus menambahkan dan mengatur letak posisi joint terbaliknya, memberikan constraint dan menambahkan kontroler lagi dalam pembuatannya.
3. Dalam pembuatan Blend IK FK dengan Node pada Hypershade lebih memudahkan daripada menggunakan Set Driven Key. Dikarenakan dalam pembuatan menggunakan Set Driven Key Harus melakukan penguncian pada setiap perintah terhadap satu-persatu atribut. Apabila terjadi kekeliruan dalam melakukan penguncian, maka *Connection* pada atribut harus di Break dan melakukan penguncian ulang pada tiap atributnya lagi. Ini akan memakan banyak waktu dan lebih sering membuat rigger keliru dalam melakukan *Key*. Sedangkan Hypershade hanya perlu melakukan *link connection* pada node Set Range, node Reverse, dan pada constraint. Apabila terjadi kekeliruan dalam *link connection*, maka hanya tinggal menghapus pada link yang terdapat kekeliruan. Ini aka lebih efisien dalam pembuatan blending IK FK.
4. Dalam pembuatan rig yang baik harus melalui tahapan yaitu, peletakan *joint*, orientasi *joint*, *controller*, *constraint*, pembuatan IK, pembuatan FK,

5. pembuatan IK spline, Blending IK FK, deformer stretching, clean up, dan yang terakhir skinning.

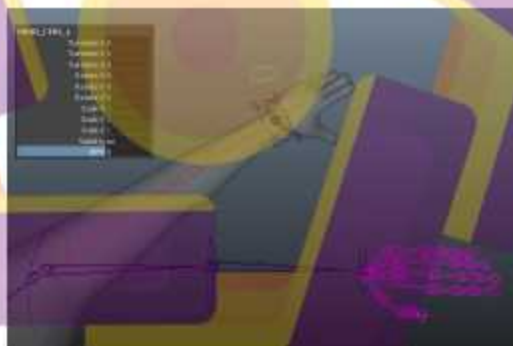
5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Belajar dan membuat rig sendiri jauh lebih baik dibandingkan menggunakan *Plug in* pembuatan joint otomatis. Apabila mengandalkan *plug in*, maka kita akan sulit untuk mengembangkan wawasan kita untuk dapat berkreasi lebih, sehingga tidak dapat menangani apabila terdapat masalah dalam rig yang digunakan.
2. Dalam mempelajari 3D animasi lebih baik fokus terhadap satu bidang, karena lebih baik expert dalam satu bidang daripada mempelajari semua bidang tapi tidak secara mendalam. Dapat dilihat dalam pembuatan rig yang memiliki kesan simple saja terdapat berbagai hal yang rumit di dalamnya.
3. Dalam pembuatan blending IK FK pada MSV Pictures akan lebih baik apabila saat melakukan switch IK FK, joint base tetap pada posisinya. Walaupun animator tidak terlalu mempermasalahkan, namun itu akan lebih mempermudah animator dalam melakukan animasi.



Gambar 5.2 Posisi Joint shoulder Base pada saat switch IK FK = 10.



Gambar 5.3 Posisi Joint shoulder Base pada saat switch IK FK = 0.