

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan *rigging* karakter yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Rigging* merupakan sebuah tahap yang sangat penting dalam dunia animasi 3D, dikarenakan dengan adanya *rig* dalam sebuah karakter, karakter tersebut dapat dengan mudah untuk digerakkan serta durasi waktu dalam proses membuat gerakan lebih efisien dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan *rigging*.
2. Dengan menggunakan *controller*, *animator* dapat dengan mudah untuk menggerakkan bagian-bagian tubuh yang diberi *controller* seperti gerakan untuk jari telapak tangan dan telapak kaki melalui atribut dari *controller* itu sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, diantaranya sebagai berikut :

1. Penambahan atribut untuk *controller* seperti telapak tangan, kaki atau sejenisnya lebih baik diberikan secara lengkap sehingga lebih memudahkan *animator* untuk mengatur *pose* untuk bagian tubuh karakter yang diberi *controller* tersebut.

2. Untuk menggerakkan objek barang yang dibawa atau digenggam oleh karakter seperti gelas, buku, kardus atau sejenisnya, fitur *parent constrain* dapat membantu untuk mempermudah dalam menggerakkan objek barang tersebut tanpa harus digerakkan secara *manual*.
3. Pembuatan *rigging* berupa karakter manusia ataupun karakter yang menyerupai dengan kerangka manusia, dapat dilakukan lebih mudah menggunakan *tool plugin HumanIK* dimana *tool* tersebut merupakan pembuatan kerangka tulang secara otomatis dan disertakan dengan *controller* yang sudah terbuat pada beberapa titik.

