

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam penerapan *add on rigify* pada proses *rigging* karakter film animasi “Jump” menggunakan Blender v3.5 maka dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan yang dibutuhkan dalam proses penerapan *add on rigify* dalam proses *rigging* karakter 3D animasi “Jump” ini melalui beberapa tahap antara lain yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi adalah tahap awal untuk melakukan pengumpulan data, perancangan ide & konsep, dan merancang desain karakter. Kemudian lanjut pada tahap produksi untuk membuat model karakter 3D dari sketsa rancangan karakter yang telah dibuat, memberi *texture* pada model karakter, dan menambahkan *rig* dengan menggunakan *add on rigify*. Tahap yang terakhir yaitu pasca produksi dilakukan untuk menambahkan *controller* pada *rig* yang telah dibuat lalu dilakukan *testing* untuk menggerakkan karakter.
2. Telah dilakukan pengujian dan evaluasi kepada 4 orang tenaga ahli/professional dibidang animasi tentang penerapan *add on rigify* dalam proses *rigging* karakter 3D animasi “Jump” ini yang hasilnya dapat ditarik kesimpulan memberi penilaian sudah sangat baik, namun tentu dengan beberapa detail yang perlu diperbaiki.
3. Penerapan *add on rigify* dalam proses *rigging* karakter 3D animasi “Jump” sudah berhasil dibuat menggunakan *software* Blender v3.5.

4. *Add on rigify* dapat mempermudah dan mempercepat proses *rigging* karakter dengan anatomi tubuh manusia dikarenakan *rig*, *invers kinematics (IK)*, *forward kinematics (FK)*, dan *controller* sudah secara otomatis dibuat. Sehingga hanya perlu menyesuaikan *rig* yang dibuat dengan model karakter.
5. *Automatic weights* masih terdapat beberapa kerusakan pada *mesh* saat dianimasikan. Cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan melakukan *skinning* pada bagian *mesh* yang rusak atau *overlap*.
6. *Rigging* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan, serta sudah disetujui oleh pihak objek penelitian. Berdasarkan kebutuhan fungsional, hasil dari penerapan *add on rigify* dalam proses *rigging* karakter 3D animasi "Jump" dapat memudahkan animator dalam proses penganimasian karakter serta membuat waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian "Penerapan *Add On Rigify* Dalam Proses *Rigging* Karakter 3D Animasi "Jump" Menggunakan Blender Studi Kasus Gallery Kreativa". Oleh karena itu beberapa saran dari penulis untuk dapat dikembangkan lagi dalam penerapan *rigging* adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *rig* dengan menggunakan *add on rigify* harus lebih teliti saat menerapkannya karena dalam beberapa kasus terdapat ketidaksesuaian antara *rig* dari *add on rigify* dan model karakter.
2. Detail *weight paint* sangat perlu untuk lebih diperhatikan dengan teliti, saat *weight painting* dapat dilakukan dengan membuat data animasi di *file rig*

tersebut yang berisi semua gerakan yang harus dilakukan karakter. Lakukan pergerakan yang ekstrem pada tiap sendi untuk melihat kerapian *weight paint*.

3. Proses pembuatan animasi dari mulai *modeling*, *texturing*, *rigging*, hingga *rendering* diperlukan perangkat keras yang memadai agar tidak terjadi kendala yang disebabkan kurang mampunya komputer dalam pemrosesannya.
4. Pelajari lagi dengan maksimal tentang pembuatan *rig* khususnya menggunakan *add on rigify* untuk dapat menghasilkan suatu *rig* dan *controller* yang baik sehingga dapat memudahkan animator saat melakukan penganimasian model karakter.

