

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan rig karakter Wedan pada animasi 2d cut-out "Abdan The Series" melalui 3 tahap, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Proses pengerjaan pada rig karakter Wedan dimulai dari breakdown karakter dan tracing concept karakter Wedan, memberikan hirarki peg dan pivot, dilanjutkan dengan memberikan cutter node dan auto-patch pada beberapa bagian, lalu pemberian deformation, dan disempurnakan dengan menambahkan ekspresi serta lipsync pada drawing substitution.
3. Berdasarkan hasil dari kuesioner penilaian oleh tim animasi, lead animasi dan lead asset-rig pada produksi Abdan The Series mendapat nilai akhir sebesar 88,7% yang rig karakter Wedan bahwasannya sudah sangat baik untuk dianimasikan.
4. Dari penelitian dihasilkan sebuah rig karakter Wedan dengan 5 tampak yaitu, Depan, 3/4, Belakang, 3/4 Belakang, dan Samping.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Memikirkan secara kedepan pada saat proses breakdown karakter, pastikan lagi pada kebutuhan gerak dari rig karakter yang hendak dibuat.
2. Pada saat tracing pada concept diharuskan lebih rapi dan detail agar nantinya hasilnya dapat lebih maksimal
3. Penempatan pivot yang sesuai dengan jangkauan karakter
4. Pemahaman mengenai cutter dan auto-patch pada node library

