

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari proses penerapan *Rigify* untuk mempermudah animasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan *Rigify Addon*, proses *Rigging* akan lebih cepat dan mudah, secara otomatis kerangka, *Inverse Kinematics*, *Forward Kinematics*, dan *Controller* model dibuat, sehingga lebih cepat saat pembuatan kerangka karena hanya disesuaikan dengan besar kecilnya karakter.
2. Dalam penerapan *Automatic Weights*, masih terdapat beberapa kerusakan pada *Mesh* saat digerakan. Namun untuk mengatasi hal ini, dapat diperbaiki dengan *Skinning*, sehingga ketika terjadi kerusakan, cukup melakukan *Skinning* pada bagian *Mesh* yang rusak.
3. Dalam pemasangan *Rigify* dan *Controller* memerlukan sedikit penyesuaian pada ukurannya karena saat *Rigify* dan *Controller* diaktifkan ukurannya tidak otomatis sesuai dengan besar kecil karakter yang dibuat.

## 5.2 Saran

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

1. Dalam pembuatan *Rigging* yang cepat tidak hanya blender saja yang bisa, masi banyak software lainnya contohnya 3D MAX dan Maya. Untuk itu, penulis menyarankan untuk tidak hanya mempelajari *Rigging* menggunakan *Rigify* saja, akan tetapi masih banyak teknik teknik *Rigging* yang perlu dipahami.

