

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari proses implementasi rigging untuk animasi 3D “Azam dan Acan” yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pembuatan sistem rigging secara manual seorang rigger dapat membuat sistem secara *custom* dan luas menggunakan *constrain* yang tersedia.
2. Penggunaan fitur *shape key* pada rigging wajah menjadi cara yang mudah dalam membuat ekspresi, karena seorang rigger hanya butuh membentuk pola ekspresi yang ditautkan dengan kontroller.
3. IK dan FK *toggle* dapat mempermudah seorang animator untuk memilih mode yang mereka inginkan.
4. *Custom shape* yang baik pada kontroller membuat seorang animator tidak kebingungan dalam menggerakkan karakter animasi.

#### 5.2 Saran

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

1. Pertimbangkan dalam pembuatan karakter model, karakter dengan atribut pakean yang terlalu rumit dapat menghambat proses *skinning*.
2. Perhatikan *roll* tulang, *roll* yang miring dapat membuat gerakan tulang tidak lurus.

3. Dalam membuat tulang pengontrol usahakan *deform* selalu di *uncheckedlist* agar tidak merusak mesh karakter, karena jika lupa kita harus mengulang proses *binding*.

