

BAB V

PENUTUP

4.2 Kesimpulan

Dari proses penerapan *rigify* dan *shapekey* untuk mempermudah animasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan memanfaatkan addon *Rigify*, proses *rigging* akan lebih cepat dan lebih mudah, karena *skeleton* (kerangka), IK, FK, switch IK to FK, *weight painting*, dan *controller* model dibuat secara otomatis, sehingga lebih cepat dan juga lebih mudah dalam penggunaannya.
2. Dalam penerapan *shapekey* dapat mempermudah proses pembuatan ekspresi untuk animator, Karena *animator* tidak perlu menggerakkan satu persatu dari *bone* wajah. Penerapan *Shapekey* untuk *rigging* juga mempersingkat waktu pembuatan, karena tidak perlu melakukan pembuatan *bone* wajah yang kompleks, dan tidak perlu melakukan *weight painting/skinning* untuk wajah.
3. Dalam default *controller* dari *rigify* kadang ukurannya tidak sesuai dengan karakter, jadi memerlukan penyesuaian dengan ukuran *mesh* karakter agar animator lebih mudah menggunakan karakter yang sudah di *rigging*.

4.3 Saran

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

1. Sebaiknya dalam pembuatan model/karakter, karakter tersebut memiliki base mesh "*T pose*". Penggunaan base mesh yang bukan "*T pose*" akan menyebabkan bone pada bahu tidak berfungsi secara baik, atau bisa juga mempersulit dalam weight paint.
2. Dalam penerapan rigify sekeleton (kerangka), *controller*, IK, FK, switch IK to FK, dan Weight Paint (*skinning*) dibuat secara otomatis, ada beberapa tahapan yang membutuhkan proses manual, seperti pada proses penempatan bone, *skinning* beberapa bagian yang masih rusak, pembuatan *shapekey* untuk wajah, dan beberapa tahapan lainnya. Semua proses membutuhkan pengetahuan dasar yang cukup agar dapat melakukan proses tersebut dengan baik. Untuk itu, penulis menyarankan untuk tidak hanya mempelajari *rigging* menggunakan *rigify*, akan tetapi masih banyak teknik teknik *rigging* yang perlu dipahami.