

# PENUTUP

## Kesimpulan

- *Rigify* dapat menjadi upaya efisiensi dalam produksi animasi karena memiliki *rig* yang sudah disiapkan tanpa perlu menyusunnya satu-persatu.
- *Rigify* perlu menyesuaikan ukuran dan bentuk *bone* pada karakter.
- *Rigify* perlu kelitian agar menghasilkan *rig* yang akurat.

## Saran

- Hasil *rig* yang sudah dibuat masih kurang halus, karena kurangnya pengalaman dalam melakukan *weight painting*, maka sarannya adalah memperbaiki kualitas *weight paint*.
- *Shape key* perlu ditambahkan pada model karakter agar menghasilkan pergerakan karakter yang lebih baik.
- Kualitas visual, serta akting animasi 3D masih perlu ditingkatkan

# PUSTAKA

- Albana, I., Hermawan, H., Abdul, D. M., & Thosien, K. (2022). Jurnal Politeknik Caltex Riau Analisis Efektifitas Rigging Karakter Animasi “Teater Merah Putih” Menggunakan Dua Metode. *Jurnal Komputer Terapan*, 8(2), 246–255. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Blender Foundation. (2019). *Riggify Manual.pdf*. Blender.org. <https://docs.blender.org/manual/en/2.81/addons/rigging/rigify.html>
- Hadi Purwanto, I., Nur Aini, A., Zaid Rahman, A., Fachry M, A., & Dwi Kurniawan, S. (2023). Implementasi Teknik Pose to Pose sebagai Proyeksi pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 12(3), 795–805. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v12i3.5479>
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Pluralsight. (2014). *Rigging in Minutes with Blender's Rigify Addon*. <https://www.pluralsight.com/blog/tutorials/rigging-minutes-blenders-rigify-addon>
- Yasa, G. W., Sindu, I. G. P., & Kesiman, M. W. A. (2021). Implementasi Modular Rigging Rigify Dalam Pengembangan Film Animasi 3D Tude Tge Series - Gotong Royong Membuat Kerajinan Tangan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31880>

# Biodata Penulis



Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi atau biasa dipanggil Ale adalah seorang 3D *animator* asal dari Indonesia. Lahir pada 5 Juni 2001, Alejandro sudah pernah berkontribusi dalam produksi film animasi 3D sejak Tahun 2022. di tahun Alejandro berkontribusi di dalam Film “Burung Kera Si Jago Ayam”. Alejandro berkontribusi sebagai *animator* dan juga *texturer*, selain itu ditahun yang sama Alejandro juga berkontribusi di dalam seri animasi berjudul “Volcanid The Rise Of Garuda” sebagai *texturer*.

# TIM PRODUKSI

## Concept

Yonanda Naresywari

Nerius Dondi Adna Adonis

Haidar Putra Yudhawastu Wiratama

## Storyboard Artist

Nerius Dondi

Natannoel Asron Chow

Akmal Nafis Zaidan

Saskia iffatul Mabururoh

Ferdi Kurniawan

Theopilus Cezario Christianto

## 3D Modeller

Natannoel Aaron Chow

Khansa Ransivania

Akmal Nafis Zaidan

Haidar Putra Yudhawastu

Wiratama

## Dubbing Management

Nerius Dondi

Yohana Grace

## Cast

Bendito

Denta

Emmanuel Alejandro

Yohana Grace

Louisa

Yudha Nabilah

Agung

Aji

Bagas

Putri

Dewi

Pak Kian

## 3D Animator

Nerius Dondi

Emmanuel Alejandro

Natannoel Aaron Chow

Abimanyu Rangga Lazuardy

Muhammad Naufal Ammaar Zain

Theophilus cezario christianto

Akmal Nafis Zaidan

## 3D Rigging

Venus Khesya Tyasmara

Akmal Nafis Zaidan

Afrizal Mahardika

Nerius Dondi

Emmanuel Alejandro



**Program Studi Sarjana Terapan Animasi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
©2024**

