



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan dan Penganimasian Tokoh Pada Animasi 2D “Elang”” adalah sebagai berikut:

1. Dalam merancang karakter, penting untuk memahami tiga dimensi karakter (fisiologi, sosiologi, dan psikologi) yang akan kita rancang. Karena akan mempengaruhi hasil desain karakter itu sendiri.
2. Dalam merancang dan menganimasikan karakter, diperlukan studi yang kuat. Penggunaan berbagai referensi akan membuat desain dan animasi karakter nampak lebih masuk akal atau meyakinkan.

5.2. Saran

1. Dalam merancang dan menganimasikan karakter, disarankan untuk memperbanyak referensi dari karya-karya lain yang sudah ada. Agar desain dan animasi yang dihasilkan bisa sesuai dengan konsep.
2. Rencanakan dengan baik pembuatan aset-aset yang harus dikerjakan agar dapat membagi waktu pengerjaan secara efektif.