



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

Berdasarkan penelitian dan analisis dari proyek tugas akhir ini, penulis menarik beberapa kesimpulan:

1. Untuk membuat rancangan *rigging* yang baik dan sesuai dengan tokoh dapat dicapai dengan mempelajari anatomi struktur tubuh.
2. Untuk perancangan *rigging* sayap tokoh kelelawar dengan sistem *cloth*, harus mengetahui bagaimana tekstur fisik sayap kelelawar dan morfologinya.
3. Saat melakukan *rigging* dengan sistem *cloth*, mempelajari fungsi tiap konfigurasi tekstur *cloth* dan melakukan simulasi berulang sangat diperlukan untuk menguji pergerakan objek *cloth* yang ingin dicapai.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisa, penulis menyarankan beberapa hal untuk merancang *rigging*, yaitu:

1. Melakukan observasi pada referensi konsep desain karakter agar dapat mempelajari anatomi karakter yang nanti akan dibuat, sehingga dapat

membuat rancangan *rig* yang sesuai dengan karakter dari pembuat desain karakter.

2. Melakukan revisi dengan animator apabila ada gerakan tambahan yang ingin ditambahkan oleh animator.
3. Melakukan tes dari *rigging* yang sudah dibuat dan tunjukkan pada animator agar bila ada hasil *rigging* yang dinilai kurang oleh animator dapat direvisi langsung kepada animator.

UMMN