



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam proses perancangan *rig* ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa *nParticles* cukup ideal untuk digunakan dalam *rigging* tokoh yang memiliki tubuh lunak/tidak tetap. Karena bentuk *mesh* mengikuti bentuk struktur partikel, tubuh tokoh dapat nampak dapat berubah bentuk tanpa batas, memungkinkan *squash and stretch* untuk lebih terasa. *Mesh* yang dihasilkan melalui *rigging* dengan cara ini terbentuk secara procedural sesuai dengan susunan partikel. Dengan ini, tahap *skinning* dapat sepenuhnya tidak dihiraukan. Hal ini disebabkan *mesh* merupakan hasil langsung dari partikel, sehingga dengan menggerakkan partikel maka *mesh* juga akan secara langsung terpengaruhi.

*Rig* lebih sulit untuk dikendalikan pada saat tertentu sebab terbatas oleh jumlah dan ukuran partikel yang sudah ditentukan sebelumnya. Bila ukuran serta jumlah partikel sudah ditentukan, akan sedikit sulit untuk diubah kembali bila sewaktu-waktu dibutuhkan. Dengan ini, bila suatu tokoh dengan partikel yang besar perlu melakukan pergerakan atau deformasi yang lebih kecil, maka tidak bias. Skalabilitas *rig* juga buruk, sehingga *environment*lah yang harus menyesuaikan ukurannya pada tokoh. Ini dikarenakan ukuran partikel dan ukuran *controllers* serta *cluster groups* yang tidak berbanding lurus, sehingga keduanya tidak dapat dikaitkan.

## 5.2. Saran

Melakukan *rigging* dengan sistem yang tidak ditujukan untuk *rigging* adalah sebuah keputusan yang riskan. Meski hal ini berhasil, banyak kendala serta keterbatasan yang penulis alami selama proses perancangannya. Oleh sebab itu, disarankan untuk menyempurnakan penggunaannya guna membuat *rig* yang lebih stabil dan fleksibel, atau bahkan mencari cara baru untuk mendapat hasil yang serupa. Hal utama yang harus ditekankan dalam penggunaan teknik ini adalah *rigger* harus sudah tahu ukuran, bentuk, serta pergerakan yang akan dilakukan tokoh, sehingga dapat menghindari segala permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya.