

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan semua penjelasan mengenai teknik *cloth and wind* ini dapat disimpulkan untuk membuat *environment* sebuah *cloth* yang dapat menyatu dengan sebuah karakter ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya, diantaranya desain awal *cloth* itu sendiri, parameter *collision object* dan *garment maker* serta simulate dalam pergerakan animasi.

Tidak ada aturan pasti dalam mengatur parameter yang dibutuhkan dalam menerapkan teknik ini, yang dibutuhkan adalah rasa dalam menerapkan teknik ini karena ini bukan merupakan ilmu pasti seperti halnya ilmu matematika. Penggunaan teknik ini akan lebih membantu animator dalam membuat animasi agar animasi terlihat lebih natural dalam bergerak.

#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Diperlukan perancangan yang matang dalam menerapkan *cloth and wind* pada sebuah animasi 3D terutama pada proses pra produksi agar mempermudah proses produksinya.
2. Kesulitan yang dihadapi adalah membuat garis awal sebuah pakaian yang akan digunakan karakter serta mengatur gerakan kain pada karakter zombie agar terlihat natural saat karakter ini mulai bergerak. Selain itu ketika di-*simulate* terkadang ada bagian *cloth* yang bertabrakan dengan modelling karakter yang biasanya disebabkan karena terlalu kecil ukuran dan parameter yang kurang pas. Teknik ini tidak bisa dipelajari secara instan, harus sering mencoba dan mempraktekannya dalam animasi lain, karena berbeda penggunaanya dengan pakaian karakter yang sudah menjadi satu dengan anggota badan karakter.
3. Penerapan *cloth and wind* pada teaser "The Zombie" terkendala pada *hardware* yang terbatas, untuk penerapan *cloth and wind* selanjutnya disarankan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi yang lebih tinggi agar dapat memperlancar proses penerapan *cloth and wind*.
4. Penerapan *cloth and wind* sebaiknya dilakukan setelah proses animasi, karena setiap gerakan benda dapat mempengaruhi simulasi yang dilakukan, selain itu agar beban computer lebih ringan ketika proses animasi.