

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

1. Agar mendapatkan hasil simulasi yang baik penulis harus melakukan tahapan sesuai dengan bagan alur kegiatan.
2. Untuk mendapatkan simulasi benda deformable yang baik diperlukan struktur poly/edge yang baik.
3. Agar tercipta simulasi deformable yang sesuai dengan jenis dan sifatnya, diperlukan setting parameter yang berbeda beda.

#### **5.2 SARAN**

1. Untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan simulasi di buat lebih realistis misal nya penambahan texturing pada karakter dan atribut lainnya diterapkan.
2. Untuk kedepannya simulasi cloth ini dapat di terapkan pada atribut lainya misalnya untuk simulasi Hair.
3. Dengan melakukan percobaan penelitian lebih mendalam terhadap logika matematika dan algoritmanya diharapkan untuk penelitian selanjutnya akan dapat dibuat plugin External yang dapat memberikan kemudahan dalam menerapkan parameter-parameter simulasi cloth.