

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian Pembuatan Animasi 3D "Liburan" Teknik *Parenting* dan *Constraint* Pada *Controller* dalam Proses *Rigging* didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Obyek karakter 3D yang akan digunakan untuk animasi mempunyai alur *poly* yang sesuai dengan alur otot pada karakter sesungguhnya untuk memberikan pergerakan yang fleksibel.
2. Penggunaan *joint* dan *IK handle* disesuaikan dengan keadaan pergerakan pada karakter yang akan dianimasikan.
3. Penggunaan *constraint* dan *parenting* harus sesuai dengan tujuan efek yang diinginkan.
4. Penamaan *joint* dan *IK handle* sangat penting agar proses *rigging* lebih mudah dalam *parenting* dan proses *constraint*
5. Penggunaan *IK handle* harus jeli antara *rotate plane solver* dan *single chain solver*, agar mendapatkan kegunaan *IK handle* yang sesuai kebutuhan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran:

1. Untuk pengembangan dalam penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan penelitian yang lebih fokus meneliti *Controller* dengan menggunakan *Script*.
2. Dalam penelitian selanjutnya bisa dikembangkan lagi dengan meneliti *Controller* untuk rambut dan *control* yang lebih *advance* untuk kepala

