

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian penggunaan teknik *morph* dan *Bone* 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 dan tidak memaksa.
2. Penggunaan *Bone* dan *morph* disesuaikan dengan keadaan pergerakan pada karakter yang akan dianimasikan.
3. Penggunaan *Bone* mempunyai kualitas yang lebih maksimal dengan waktu yang lebih lama dan kemampuan yang lebih tinggi.
4. *Morph* dan *Bone* dapat digunakan pada satu *area* secara bersamaan, untuk mendapatkan hasil animasi yang maksimal dengan perbandingan waktu yang optimal.
5. *Bone* bisa digunakan untuk membantu pergerakan *morph* yang kurang sempurna.
6. Seorang animator dapat memilih penggunaan teknik *Bone* untuk mendapatkan hasil animasi yang lebih realistis.
7. *Scematic* dapat digunakan untuk mempermudah animator dalam melakukan seleksi *controller Bone*.

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 *Property* kepala.

