

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Blender Render bekerja dengan mengkalkulasikan semua objek yang terlihat pada kamera dan tidak melakukan simulasi cahaya, sehingga menghasilkan gambar yang sangat jelas dan bersih namun terlihat tidak realistik karena semua benda yang memantulkan cahaya dikalkulasikan. Cycles bekerja dengan melakukan simulasi cahaya, sehingga menghasilkan gambar yang realistik karena pencahayaan yang cenderung tepat seperti aslinya, namun dapat mengakibatkan timbulnya *noise*.
2. Pada model yang klasifikasi dan konfigurasinya sama, Blender Render membutuhkan waktu *rendering* yang lebih lama dibandingkan Cycles GPU dan CPU. Cycles GPU membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dari Cycles CPU untuk melakukan render.
3. Untuk model dengan jumlah poligon rendah, penggunaan memori pada ketiga mesin render relatif sama. Namun pada model dengan jumlah poligon tinggi, Blender Render menggunakan memori yang jauh lebih besar dari Cycles GPU dan CPU. Capaian memori puncak pada Cycles GPU cenderung lebih besar dari Blender Render dan Cycles CPU.
4. Kualitas gambar pada Blender Render relatif lebih jelas dan bersih namun tidak realistik, kualitas gambar pada Cycles GPU dan CPU realistik, namun cenderung ber*noise*.

5.2 Saran

1. Kinerja mesin render sedikit-banyak dipengaruhi oleh spesifikasi komputer. Penelitian ini hanya menggunakan satu unit komputer. Untuk benar-benar menguji kinerja mesin render, perlu penelitian serupa dengan menggunakan banyak komputer dengan spesifikasi yang berbeda-beda.
2. Pada proses uji coba rendering disarankan untuk melakukan render pada setiap penambahan pencahayaan, material, atau tekstur, agar kinerja mesin lebih terlihat.
3. Model yang diuji pada penelitian ini merupakan model-model dasar pada setiap klasifikasinya. Agar hasil penelitian lebih akurat, disarankan menggunakan tipe model yang lebih kaya. Misalnya dengan memisahkan lagi tipe modelnya, seperti *single object low poly* (satu objek *low poly*) dan *environment low poly* (model lingkungan *low poly*), dan sebagainya.