

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan yang telah di bahas pada halaman sebelumnya dan dengan adanya penelitian hasil rendering pada *model 3D mobil Audy R8 Spyder* yang bertitik berat pada Tehnik Pencahayaan dan pembuatan laporan skripsi dengan judul **“Analisis Modeling 3D menggunakan Teknik Rendering Default dan Teknik Rendering Realistis Mental Ray”** dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Untuk pembuatan model 3D *mobil Audy R8 Spyder* yang bertitik berat pada tehnik pencahayaan, yaitu dengan langkah :
 - Pembuatan model 3D *mobil Audy R8 Spyder* ini menggunakan software Autodesk 3ds Max mulai dari pembuatan body, ban, dan background.
 - Untuk pengolahan blueprint diolah menggunakan software Adobe Photoshop.
 - Tehnik pencahayaan digunakan agar dapat menghasilkan citra realistis pada model 3D agar nampak lebih menyerupai nyata.
 - Untuk penyajiannya dibuat dalam bentuk Gambar (*.JPG*)
2. Berdasarkan dari hasil pengujian kualitas dan waktu render, didapatkan hasil sebagai berikut:

a) Kualitas Render

- Efek yang disimulasikan oleh metode Default (Scanline) seperti refleksi dan bayangan, mampu ditampilkan lebih natural oleh metode Mental Ray.
- Kemampuan untuk menghasilkan image yang lebih fotorealistik pada metode Mental Ray. Hal ini disebabkan kemampuan Mental Ray dalam melepas sinar lebih banyak dari Scanline, sehingga mampu menampilkan image dengan efek optik lebih akurat seperti pemantulan, pembiasan, serta bayangan.
- Tingkat Kompresi untuk Render Default (Scanline) menyatakan bahwa setiap metode mempunyai nilai kompresi yang berbeda nyata.. Begitu pun dengan Render Mental Ray bahwa setiap metode mempunyai nilai kompresi yang berbeda nyata.

b) Waktu Render

Waktu Render untuk Render Default (Scanline) menyatakan bahwa setiap metode mempunyai waktu render dengan kecepatan yang berbeda nyata. Begitu pun dengan Render Mental Ray bahwa setiap metode mempunyai waktu render dengan kecepatan yang berbeda nyata.

5.2 Saran

Mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini, disadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta member manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Membandingkan metode dengan parameter yang berbeda.
2. Memperkuat dasar teori sehingga pengujian serta pembahasan lebih dapat diterima dan dipahami lebih baik lagi.
3. Diharapkan juga adanya pengembangan terhadap sistem analisis yang lebih luas yang bisa mencakup semua informasi mengenai Rendering.

Demikian saran yang penulis sampaikan agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga Sistem Analisis Perbandingan Rendering ini dapat digunakan sebaik-baiknya dan mendapatkan manfaat yang maksimal.