

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan uraian dari bab-bab sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti pada Penerapan IES Light Profile Pada 3D Scene Interior Menggunakan Unreal Engine, dan diambil kesimpulan bahwa :

1. Data yang di hasilkan dari perbandingan log data CPU menunjukkan bahwa IES Light Profile memiliki impact sedikit lebih buruk di bandingkan menggunakan Spotlight, tetapi impact yang di bebaskan pada CPU tidak terlalu berat di karenakan beban yang di berikan kurang dari 1 ms, tetapi untuk GPU sebaliknya, IES Light Profile memberikan impact sedikit lebih baik dibandingkan menggunakan Spotlight, tetapi tidak signifikan juga seperti pada CPU,
2. Hasil visual yang di berikan IES Light Profile pada scene memiliki bentuk pencahayaan yang lebih bervariasi daripada penggunaan Spotlight.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Perlu penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apa saja yang membenani kinerja CPU dan GPU dalam pembuatan proyek menggunakan game engine, tidak terpaku pada satu aspek saja. Bisa juga dengan melakukan *stress level* dengan cara *spawn object* atau *lighting* secara masif di dalam scene.
2. IES Light Profile lebih cocok di aplikasikan untuk hal-hal yang bersifat detail dan pada kondisi tertentu seperti untuk *ceiling lamp*, *lampu tidur* dan sejenisnya, kurang cocok untuk sebagai sumber pencahayaan utama, di karenakan cahaya yang di hasilkan kurang merata dalam scene.

