

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan keseluruhan dari bab-bab sebelumnya, maka untuk menyelesaikan pembahasan mengenai Perancangan dan Pembuatan Video Simulasi Olahraga Panahan Berbasis 3D, maka dapat menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam pembuatan animasi 3D simulasi olahraga panahan ini menghasilkan jumlah komponen dalam setiap modelnya, berikut adalah rinciannya :

- a. Model Manusia :

- i. Vertex : 3029
- ii. Edge : 6105
- iii. Face : 3075
- iv. Tris : 5832

- b. Model Busur Panah :

- i. Vertex : 5666
- ii. Edge : 11332
- iii. Face : 5698
- iv. Tris : 11268

- c. Model Anak Panah :

- i. Vertex : 3969
- ii. Edge : 5596
- iii. Face : 2435

iv. Tris : 2435

d. Model Sasaran Panah :

i. Vertex : 236

ii. Edge : 486

iii. Face : 252

iv. Tris : 468

e. Model Equipment :

i. Vertex : 22058

ii. Edge : 47406

iii. Face : 25395

iv. Tris : 42770

2. Kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan standar high definition Youtube yaitu Full HD 1080p, dengan frame rate 30 fps serta menggunakan resolusi 1920x1080p.
3. Video dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video seperti Windows Media Player.
4. Untuk meringankan beban *Hardware environment* dipilih warna polos.
5. Rincian waktu yang diperlukan dalam pembuatan Video Simulasi Olahraga Panahan Berbasis 3D adalah sebagai berikut :

a. Modelling : 3 Hari

b. Texturing : 5 Jam

c. Animating : 1 Hari

d. Rendering : 7 Hari

- e. Compositing : 1 Hari
- f. Editing : 1 Hari
- g. Durasi Video : 5 Menit

5.2 Saran

Dari analisis dan pengamatan penulis terhadap Video Simulasi Olahraga Panahan Berbasis 3D, ada beberapa saran yang ingin diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Durasi dari animasi masih terlalu singkat dan belum bisa menggambarkan dengan baik bagian-bagian yang menjelaskan tentang olahraga panahan.
2. Tampilan Animasi dari model 3D masih kurang realistis karena pada pembuatan animasi pada tahap texturing masih belum terlalu detail.
3. Detail gerakan harus diperjelas agar tidak memberikan informasi yang menyesatkan.
4. Gerakan Model 3D masih kurang realistis dengan kondisi nyata.
5. Dalam proses rendering diharapkan menggunakan Personal Computer (PC) yang memiliki spesifikasi yang tinggi agar waktu yang diperlukan saat rendering bisa lebih cepat. Jika PC memiliki spesifikasi yang tinggi, maka animasi bisa di setting dengan kualitas terbaik tanpa khawatir dengan waktu yang diperlukan untuk menjalankan proses rendering.
6. Animasi akan lebih baik jika teknik kamera di maksimalkan dengan teknik yang standar. Karena dengan teknik kamera yang baik, maka akan memberikan tampilan visual yang bagus dan membuat hasil video yang menarik dan mudah dipahami maksud dari pembuatannya.