

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian di atas pengaruh jumlah subdivision pada gambar Doraemon 3D terhadap kecepatan rendering, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi jumlah subdivision yang diterapkan pada model 3D, semakin besar pula waktu yang dibutuhkan untuk proses rendering. Hal ini disebabkan oleh peningkatan kompleksitas mesh yang mengakibatkan meningkatnya beban komputasi. Sebaliknya, penggunaan subdivision yang lebih rendah dapat mempercepat rendering tetapi berpotensi mengurangi kualitas visual model. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara kualitas tampilan dan efisiensi waktu rendering agar hasil yang diperoleh tetap optimal sesuai kebutuhan.

#### **5.2 Saran**

1. Untuk keperluan rendering cepat, disarankan menggunakan subdivision yang lebih rendah guna mengurangi beban perenderan.
2. Untuk hasil visual yang lebih detail, penggunaan subdivision tinggi bisa di pertimbangkan.
3. Penelitian lanjutan dapat melakukan dengan menguji pengaruh faktor lain, guna memperoleh efisiensi yang lebih baik.