

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan 3D objek karakter diorama dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *scanning* dengan menggunakan salah satu komponen console game yaitu Kinect X Box 360.
2. Teknik pembuatan 3D model karakter menggunakan kinect, bisa diteruskan dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi 3D lainnya.
3. Hasil *scanning* pada *skanect free version* hanya terbatas pada 5000 *face*, namun pada versi *pro face* yang dihasilkan tidak terbatas jumlahnya, jadi memungkinkan hasil *printing* lebih realistis.
4. Teknik pembuatan 3D objek pada 3D scanner Sense dan Kinect X Box sama.
5. Penelitian dapat memberikan informasi mengenai cara pembuatan model karakter diorama dengan menggunakan teknik *scanning*.

5.2 Saran

Dalam melakukan penelitian ini penulis menemukan beberapa masalah dan hambatan, sehingga penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih mempunyai banyak kekurangan diantaranya:

1. Objek yang dihasilkan masih belum sepenuhnya sempurna dan apabila akan dilakukan proses *printing* sebaiknya dilakukan *reconstruction* karena kinect bukan dikhususkan untuk 3D *scanning* maka dari itu objek yang dihasilkan masih kurang sempurna.
2. Penggunaan kinect seharusnya bisa dilakukan bukan hanya untuk 3D *scanning* saja, tetapi bisa digunakan sebagai *motion capture* untuk animasi 3D.
3. Melihat latar belakang masalah dengan jelas dan nyata sehingga proses penelitian bisa berjalan sesuai tujuan.
4. Dalam melakukan penelitian analisis masalah harus jelas, dan data yang diperoleh valid agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan.